



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN*
DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA
KELAS IV DAN V SDN 4 KARANGJATI BLORA TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

Oleh

Lisa Tri Indah Wati

6101411174

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

ABSTRAK

Lisa Tri Indah Wati. 2015. PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN* DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN 4 KARANGJATI BLORA TAHUN 2015. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing Drs Mugiyo Hartono M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan, sepakbola, *botartoin*.

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya sarana dan prasarana serta pembelajaran sepak bola belum dikemas dalam bentuk modifikasi, adanya perbedaan keterampilan antar siswa sehingga dijumpai siswa merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan permainan *botartoin* dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana serta membentuk modifikasi permainan sepak bola pada siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan *botartoin* untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dan membentuk modifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora dalam pembelajaran penjas.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall yaitu : (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan *botartoin*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu uji ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (16 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba lapangan (30 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir permainan *botartoin* bagi siswa kelas IV dan V yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Hasil validasi ahli pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 88% (baik). Hasil kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat persentase 93% (sangat baik). Dari hasil validasi ahli pada uji coba lapangan didapat persentase 93% (sangat baik). Hasil kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase 96% (sangat baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan model permainan *botartoin* ini dapat digunakan sebagai alternatif pada pembelajaran penjasorkes disekolah siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan produk pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan *botartoin* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 30 Juni 2015



Lisa Tri Indah Wati

NIM.6101411174

PENGESAHAN

Proposal Skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "BOTARTOIN" DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

Disusun oleh :


Nama : Lisa Tri Indah Wati

NIM : 6101411174


Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal.....oleh :

Menyetujui,
Kepala Jurusan PJKR


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

Pembimbing

 24/13 2015
Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Lisa Tri Indah Wati NIM 610141174 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pengembangan Model Permainan *Botartoin* dalam Pembelajaran Sepak Bola pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin , tanggal 10 Agustus 2015.



Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 1959 1019 1985 03 1001

Panitia Ujian

Sekretaris



PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Andry Akhiruyanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 1981 0129 2003 12 1001

Dewan Penguji

Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 1964 1023 1990 02 1001

(Penguji 1)

Mohamad Annas, S.Pd.M.Pd
NIP. 1975 1105 2005 01 1002

(Penguji 2)

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

(Penguji 3)

MOTTO DAN PERSEBAHAN

MOTTO

- “Barang siapa bertakwa kepada Allah, niscaya akan diberi jalan keluar dari setiap urusannya dan diberi pertolongan dari tempat yang tak terduga, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah, niscaya akan dicukupi segala kebutuhannya” (QS. Ath-Thalaq : 2-3)
- Sukses bukanlah kunci kebahagiaan. Kebahagiaan adalah kunci untuk sukses. Jika anda mencintai yang anda kerjakan, anda akan sukses (Albert Schweitzer).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta bapak Marsudi dan Ibu Ngatini serta keluargaku sebagai darma bakti ananda.
2. Adik-adikku tersayang Risky Raka Saputra dan Esthi Nur Khasanah
3. Dosen-dosen PJKR (FIK) UNNES yang selalu membimbing saya
4. Teman-teman PJKR angkatan 2011
5. Almamater FIK UNNES tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Permainan *Botartoin* dalam Pembelajaran Sepak Bola pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Tahun 2015. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menakdirkan semua ini, melalui Qada dan Qadar-Nya.
2. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
3. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
5. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Mardiyono S.Pd selaku kepala SDN 4 Karangjati Blora yang mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Martin Sudarmono, S.Pd. M.Pd, selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Winarto, S.Pd, selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar yang penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Guru SDN 4 Karangjati Blora yang mendukung dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Siswa siswi kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
12. Sahabat saya (Adiska Rani D.C, Fardah Hanifah, Faikhatur Rohmah, Vina Dwi Rustanti, Ainul Khikmah, dkk.) yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

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

Semarang, 30 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Bagi Guru	6
1.5.2 Bagi Siswa.....	6
1.5.3 Bagi Sekolah	7
1.5.4 Bagi Peneliti.....	7
1.5.5 Bagi Peneliti Lanjutan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	9
2.2 Pengertian Gerak	10
2.2.1 Belajar Gerak.....	10
2.3 Hakikat Model Pembelajaran	11
2.3.1 Model-model Pembelajaran	12
2.4 Modifikasi	13
2.4.1 Prinsip-prinsip Modifikasi	14
2.4.2 Memilih dan Mengevaluasi Modifikasi Permainan.....	15
2.4.3 Pengertian Permainan	18
2.5 Karakteristik Anak SD.....	19
2.6 Karakteristik Permainan Sepak Bola.....	24
2.6.1 Pengertian Permainan Sepak Bola	24

2.6.2	Teknik Dasar Permainan Sepak Bola	25
2.6.3	Peraturan Permainan Sepak Bola.....	27
2.7	Kerangka Berfikir	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	34
3.2	Prosedur Pengembangan	36
3.2.1	Analisis Kebutuhan	37
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	37
3.2.3	Uji Coba Skala Kecil.....	37
3.2.4	Revisi Produk Pertama.....	38
3.2.5	Uji Coba Lapangan	38
3.2.6	Revisi Produk Akhir.....	38
3.2.7	Hasil Akhir.....	38
3.3	Uji Coba Produk.....	38
3.3.1	Desain Uji Coba	38
3.3.1 1	Uji Coba I	39
3.3.1 2	Uji Coba II	39
3.3.2	Subjek Uji Coba	40
3.4	Rancangan Produk	40
3.4.1	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Botartoin</i>	41
3.4.2	Peraturan Permainan <i>Botartoin</i>	44
3.5	Jenis Data	44
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	45
3.7	Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	49
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	49
4.1.2	Deskripsi Draf Produk Awal Permainan.....	50
4.1.2.1	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Botartoin</i>	51
4.1.2.2	Peraturan dan Cara Bermain Permainan <i>Botartoin</i>	53
4.1.3	Validasi Ahli	54
4.1.3.1	Validasi Draf Produk Awal.....	54
4.1.3.2	Deskripsi Data Validasi Ahli.....	55
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	57
4.2.1	Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Skala Kecil	58
4.2.2	Hasil Analisis Data Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil	59
4.2.3	Hasil Analisis Data Aspek Kognitif Uji Coba Skala Kecil.....	60
4.2.4	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	62
4.3	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	65
4.3.1	Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Pembelajaran.....	66

4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar	67
4.4.1.	Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Besar	68
4.4.2	Hasil Analisis Data Aspek Afektif Uji Coba Skala Besar	69
4.4.3	Hasil Analisis Data Aspek Kognitif Uji Coba Skala Besar	71
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	72
4.6	Prototipe Produk	76
4.6.1	Sarana dan Prasarana	77
4.6.2	Peraturan Permainan <i>Botartoin</i>	79
4.6.3	Kelebihan Permainan <i>Botartoin</i>	80
4.6.4	Kelemahan Produk.....	81
 BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	82
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan	84
 DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		87

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Sarana dan Prasarana Penjas SDN 4 Karangjati	3
2.1	Pustaka Permainan <i>Botartoin</i>	31
3.1	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli	45
3.2	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa	46
3.3	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner	47
3.4	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner untuk Siswa	47
3.5	Klasifikasi Persentase	48
4.1	Hasil Lembar Evaluasi Ahli Uji Coba Skala Kecil	56
4.2	Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil	56
4.3	Saran Perbaikan dari Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	56
4.4	Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil	58
4.5	Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan <i>Botartoin</i>	59
4.6	Hasil Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Skala Kecil.....	61
4.7	Hasil Lembar Evaluasi Kualitas Uji Coba Lapangan	66
4.8	Saran Perbaikan Model Permainan.....	67
4.9	Pengamatan Gerak (Psikomotor).....	68
4.10	Aspek Afektif Uji Coba Skala Besar	69
4.11	Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Lapangan	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1	Prosedur Model Pengembangan Permainan <i>Botartoin</i> 36
3.2	Lapangan Permainan Botartoin..... 41
3.3	Bola Permainan <i>Botartoin</i> 42
3.4	Gawang Permainan 42
3.5	Botol Target Permainan 43
3.6	Rompi Permainan 43
4.1	Lapangan Permainan <i>Botartoin</i> 51
4.2	Bola yang digunakan Permainan 51
4.3	Botol Target 52
4.4	Gawang Permainan 53
4.5	Rompi Permainan 53
4.6	Diagram Presentase Aspek Produk Uji Skala Kecil..... 65
4.7	Diagram Presentase Aspek Produk Uji Skala Besar 75
4.8	Lapangan Permainan <i>Botartoin</i> 77
4.9	Bola Permainan 78
4.10	Botol Permainan 78
4.11	Gawang Permainan 79
4.12	Rompi Permainan 89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul	87
2. Surat Keputusan Pembimbing	88
3. Surat Ijin Penelitian.....	89
4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	90
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	91
6. Lembar Evaluasi untuk Ahli	94
7. Kuesioner Penelitian untuk Siswa.....	102
8. Daftar Siswa Kelas V SDN 4 Karangjati.....	105
9. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa.....	106
10. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	111
11. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil).....	112
12. Analisis Data Hasil Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	113
13. Daftar Sisa Kelas IV dan V SDN 4 Karangjati	114
14. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa.....	116
15. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Coba Lapangan)	122
16. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Besar)	124
17. Analisis Data Hasil Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Besar)	123
18. Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Guru Penjas SDN 4 Karangjati Blora.....	125
19. Pedoman Wawancara dengan Guru Penjas SDN 4 Karangjati Blora.....	126

20. Dokumentasi Penelitian	128
----------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Fungsi pendidikan itu tercantum pada pasal 3 Undang-undang No 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan kemajuan daya pikir dan daya cipta manusia, perubahan dan perkembangan jaman semakin maju. Keinginan manusia untuk selalu menemukan hal yang baru membuat dunia semakin berwarna dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi di semua aspek kehidupan. Dunia olahraga adalah salah satu contoh ilmu pengetahuan dan teknologi dan semua itu harus juga diiringi dengan berkembangnya sumber daya manusia itu sendiri. Cara untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui bidang pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mewujudkan manusia yang sehat, terampil, bermoral melalui pendidikan jasmani.

Karakter proses pembelajaran pendidikan jasmani yang melibatkan keseluruhan aspek peserta didik menuntut guru pendidikan jasmani untuk memiliki kemampuan yang kompleks dalam menyelenggarakan kegiatan belajar

mengajar pendidikan jasmani. Hal ini dimulai dengan membuat perencanaan pengajaran sampai melakukan evaluasi. Supaya kegiatan pembelajaran efektif dan dapat mencapai domain (kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik) yang mencangkup kemampuan siswa, guru penjas harus mengetahui dan menggunakan sejumlah model pembelajaran yang berbeda. Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan sebagai sistem bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Abdulkadir Ateng, 1992:4).

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang diajarkan. Tuntutan yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar belum dikelola dengan sebagai mana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menurut guru yang lebih kreatif dalam pemberdayaan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan.

SD Negeri 4 Karangjati merupakan salah satu sekolah yang terdapat di kabupaten Blora. Dalam pembelajaran penjas khususnya sepak bola belum terlaksana dengan efektif untuk itu model permainan *botartoin* bisa digunakan sebagai alternatif model dalam pembelajaran sepak bola. Guru dapat menerapkan pembelajaran PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelusuran dan dan peninjauan yang penulis lakukan di SDN 4 Karangjati Kabupaten Blora pada tanggal 10 dan 11 maret 2015 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan sepak bola belum dapat berjalan secara efektif. Hal ini dikarenakan kurang lengkapnya sarana dan prasarana disekolah khususnya dalam permainan sepak bola. Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang ada di SDN 4 Karangjati Blora.

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Penjas SDN 4 Karangjati Blora

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Lapangan Sepak Bola	-
2.	Bola Sepak	2
3.	Gawang	-

Sumber : Hasil Observasi Awal

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana pembelajaran sepak bola SD Negeri 4 Karangjati Blora tidak memiliki lapangan sepak bola, siswa menggunakan halaman sekolah yang digunakan untuk proses pembelajaran penjas.

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan

prasarana disekolah. Pengembangan yang dilakukan guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk bisa aktif, sesuai kemampuan motorik siswa.

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya yaitu penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (out door) dan dilam ruang tertutup (in door) (Sucipto, 2000:7)

Secara khusus permainan sepak bola tidak masuk dalam kurikulum sekolah dasar. Namun dalam kurikulum sekolah dasar terdapat materi permainan bola besar dan sepak bola merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dimasukkan dalam kompetensi ini. Sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola besar kelas IV yaitu mempraktekkan gerak dasar kedalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya (mempraktekkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran) sedangkan untuk kelas V yaitu mempraktekkan variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya (mempraktekkan variasi gerak dasar kedalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran). Materi yang diajarkan *passing, control, shooting, dribbling*. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran permainan sepak bola di SD Negeri 4 Karangjati Blora. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ada beberapa hal

yang ditemui peneliti dalam pembelajaran bola besar khususnya permainan sepak bola, antara lain:

- 1) Peraturan permainan sepak bola yang digunakan masih seperti peraturan yang baku.
- 2) Pembelajaran sepak bola masih minim dengan suatu variasi modifikasi permainan.
- 3) Sarana dan prasarana yang digunakan masih apa adanya, tidak memiliki lapangan sepak bola dan gawang dalam pembelajaran sepak bola.

Sehubungan dengan pengertian diatas, penulis melakukan penelitian di SD Negeri 4 Karangjati Blora. Guna memperkenalkan pengembangan permainan agar siswa mampu melaksanakan permainan. Penelitian tersebut berjudul: Pengembangan Model Permainan *Botartoin* Dalam Pembelajaran Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Tahun 2015.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang, penelitian ini mengkaji permasalahan: “Bagaimana Pengembangan Model Permainan *Botartoin* dalam Pembelajaran Sepak Bola pada Siswa Kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Tahun 2015”?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan *botartoin* dalam pembelajaran sepak bola pada siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora tahun 2015.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pengembangan permainan *botartoin*, dengan cara memodifikasi

sarana dan prasarana yang ada disekolah, aturan, cara bermain. Dengan adanya permainan modifikasi ini diharapkan dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik) pada siswa SD Negeri 4 Karangjati Kabupaten Blora. Sehingga kesegaran jasmani dapat terwujud dan dapat mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran sepak bola.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian yang nantinya akan diperoleh diharapkan dapat berguna dan bermanfaat :

1.5.1. Bagi Guru

1. Untuk menambah kreatifitas guru di sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran penjas orkes yang dimodifikasi.
2. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan suatu model pembelajaran yang sudah ada.
3. Sebagai alternatif bagi guru penjas dalam memberikan materi dan pengetahuan tentang cabang olahraga sepak bola di Sekolah Dasar.

1.5.2 Bagi Siswa

1. Memberikan pemahaman bagi siswa bahwa dalam proses pembelajaran tidak harus menggunakan aturan baku untuk satu permainan, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar. Hal yang terpenting adalah dapat tercapainya setiap tujuan penjas dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

1.5.3 Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk selalu melakukan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN 4 Karangjati Blora.

1.5.4 Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran pada masa yang akan datang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sebagai alternatif bagi guru penjas dalam memberikan materi dan pengetahuan tentang cabang olahraga sepak bola di Sekolah Dasar.

1.5.5 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bekal dalam mempersiapkan diri pada profesi keguruan nanti, selain itu hasil dari penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang sejenisnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, moral, sosial, dan emosional. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas penjas. Komponen pendidikan jasmani meliputi 3 ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

- 1) Pandangan Tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari 2 komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja (Adang Suherman, 2000:17).
- 2) Pandangan modern yang sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri daribagian-bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, dan penyelenggaraan harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penjas tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan komponen saja. Namun tidak bisa dipungkiri *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia *sport* menjadi populer, siswa menyenangi dan ingin mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi di sekolah-sekolah hingga para pendidik seolah-olah ditekan untuk menerima *sport* dalam kurikulum di sekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman, 2000:19).

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara keseluruhan. Artinya cakupan penjas tidak hanya aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental dan sosial. Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*Physical Fitness*).

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 keseluruhan pengetahuan tentang penjas kedalam 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).

2.2 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) Sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan dalam domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas daripada *psikomotor* (Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra, 2000:20).

2.2.1 Belajar Gerak

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (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 khususnya dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3) ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahapan Verbal Kognitif

Pada tahap ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahapan Gerak (*motorik*)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan Otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini *motor* program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar 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 dan Yudha M. Saputra, 2000:57).

2.3 Hakikat 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, pengelolaan kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. Dalam pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat dari proses, antara lain guru berperan sebagai sumber informasi, pengelolaan 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.

2.3.1 Model-model Pembelajaran

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 mengakomodasikan 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 rangsang dan jawaban (Husdarta dan Yudha M.S, 2000: 35-39).

Dari penjelasan dan macam-macam model diatas, disimpulkan bahwa sebagai 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 siswa.

2.4 Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang didapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yaitu tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu DAP termasuk didalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:1).

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.

Berdasarkan kesimpulan diatas tentang modifikasi maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah.

2.4.1 Prinsip-Prinsip Modifikasi

1) Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi tujuan 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 ke dalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan penerapan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:2).

2) Modifikasi Materi Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan keterampilan yang dipelajarinya. Modifikasi materi ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti: Komponen Keterampilan (*skill*), Klasifikasi Materi (*skill*), Kondisi Penampilan (*SKill*), Jumlah *Skill*, dan Perluasan Jumlah Perbedaan Respon (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:4).

3) Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajarannya. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti : Peralatan, Penataan ruang gerak dalam berlatih, Jumlah siswa yang terlibat, dan

Organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:7).

4) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktivitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu *skill* dilakukan menjadi bagaimana *skill* itu digunakan atau apa tujuan *skill* itu. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya. Modifikasi evaluasi, terutama yang lebih berorientasi pada hasil dapat meningkatkan penampilan siswa yang sudah memiliki *skill* dan percaya diri yang memadai. Untuk itu, bentuk modifikasi evaluasi harus betul-betul sinkron dengan tujuan dan aktivitas belajarnya. Beberapa bentuk modifikasi evaluasi: *Self-testing* (Individu atau berpasangan), *Self-testing* (Kelompok/grup), dan Pertandingan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:8).

2.4.2 Memilih dan Mengevaluasi Modifikasi Permainan dan Olahraga

Terdapat banyak bentuk modifikasi yang sudah dikembangkan oleh para guru. Setiap guru akan mempunyai kriteria masing-masing yang biasanya bersifat subjektif. Sehubungan dengan itu, berikut ini akan dipaparkan beberapa asas yang dapat dijadikan kriteria oleh para guru dalam mengevaluasi, memilih, membuat modifikasi pembelajaran penjas. Apabila semua atau sebagian besar jawaban atas pertanyaan dalam kriteria ini adalah “ya”, maka modifikasi ini tidak masalah.

1) Mendorong Partisipasi Maksimal

Apakah modifikasi itu dapat mendorong atau meningkatkan partisipasi belajar siswa secara maksimal?. Dua kriteria yang sering digunakan dalam menjawab pertanyaan ini adalah: jumlah waktu aktif belajar gerak (JWAB) dan kesempatan melakukan pengulangan. Apakah alat yang digunakan cukup tersedia?

2) Memperhatikan Keselamatan (*Safety*)

Apakah modifikasi berikut peraturannya ini dapat menjaga keamanan? Apakah semua peralatan yang digunakannya juga aman?, apakah gerak yang diperlukan untuk melakukan permainan itu juga aman? Keselamatan merupakan faktor penting dalam mengevaluasi permainan atau modifikasinya.

3) Mengajar Efektifitas dan Efisiensi Gerak

Apakah modifikasi itu dapat meningkatkan efektifitas penggunaan *skill* dan strategi yang sudah dimiliki anak? Usahakan agar modifikasi permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengajar anak bagaimana melakukan *skill* atau strategi yang efektif. Modifikasi permainan memang perlu menyenangkan dan mengajar anak untuk belajar mentaati peraturan serta belajar memainkan peraturan yang berbeda-beda.

4) Memenuhi Tuntutan Perbedaan Kemampuan Anak

Apakah modifikasi itu memenuhi tuntutan perbedaan kemampuan individu?. Apakah peralatan yang diperlukannya tersedia serta bervariasi sesuai dengan variasi kemampuan anak yang akan dipelajarinya?. Modifikasi permainan termasuk olahraga akan lebih baik manakala mampu menjawab “ya” terhadap pertanyaan diatas.

5) Sesuai dengan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Apakah modifikasi permainan sesuai dan didasarkan pada konsep pertumbuhan dan perkembangan anak?. Seringkali anak tidak memahami peraturan atau tidak aktif terlibat melakukannya. Keadaan ini sering kali disebabkan oleh kurang terpenuhinya persyaratan (*pre-requisite*) anak, baik dari aspek fisik, *skill*, maupun konsepnya. Untuk itu modifikasi hendaknya disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

6) Memperkuat Keterampilan yang Sudah dipelajari Sebelumnya

Apakah keterampilan, konsep, dan strategi yang dipelajari sebelumnya dijadikan dasar dalam modifikasi permainan tersebut?. Aktivitas permainan seringkali dijadikan aktivitas penerapan. Untuk itu modifikasi permainan akan lebih baik apabila ditujukan untuk meningkatkan penguasaan keterampilan, konsep, atau strategi yang sudah dipelajari sebelumnya oleh siswa.

7) Mengajar Menjadi Pemain yang Cerdas

Apakah *skill*, konsep, dan strategi yang dipelajari dari modifikasi permainan itu memiliki nilai transfer terhadap *skill* atau permainan lainnya sehingga siswa menjadi pemain yang lebih profesional?. Keterampilan, konsep, dan strategi dapat pula menjadi *pre-requisite* terhadap modifikasi pemain yang lebih lanjut. Sehingga dengan demikian anak didik dapat belajar menjadi seorang pemain yang cerdas.

8) Meningkatkan Perkembangan Emosional dan Sosial

Permainan sangat potensial dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Modifikasi permainan diharapkan dapat meningkatkan

perkembangan emosional dan sosial anak ke arah positif. Permainan gugur, hukuman yang pada akhirnya siswa yang lamban yang akan gugur sebaiknya dihindarkan untuk diberikan terlalu dini (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:16-19).

2.4.3 Pengertian Permainan

Permainan berasal dari kata main yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, main berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan arti dari kata permainan itu sendiri adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau dapat diartikan pula sebagai barang atau sesuatu yang dimainkan.

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*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah: bergerak, mengubah arah, dan mengecoh objeknya. Contoh permainan sentuh adalah: kucing-kucingan, galah asin, *dribbling* sentuh dalam sepak bola atau bola basket.

2) Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat “close

skill". Misalnya: *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target.

3) Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan kedinding. Misalnya: *squash* dan *tennis*.

4) Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Misalnya: Sepak bola, *rugby*, *american football*.

5) Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Dalam permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya ke tempat tertentu. Misalnya: *soft-ball*, *base ball*, kasti dan bola bakar (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:22-30).

2.5 Karakteristik Anak SD

Untuk menentukan pembelajaran yang tepat, dan bahan ajar yang tepat bagi anak, maka seorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka, 1992:40).

Pertumbuhan dan perkembangan itu merupakan hal yang berkesinambungan. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dibagi dalam

tahap-tahap, setiap anak akan mengalami perubahan dan terjadi perbedaan dalam segi jasmani, mental, emosi dan sosial anak. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak SD dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1) Tahap I

Anak kelas I dan II, berumur antara 6 sampai 8 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Jasmani

- (1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan variasi otot besar, senang kejar-kejaran, memanjat, berkelahi, dan berburu.
- (2) Aktif, energik, dan senang kepada suara yang berirama.
- (3) Tulang lembek dan mudah berubah bentuk.
- (4) Jantung mudah dalam keadaan yang membayangkan.
- (5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman mulai berkembang.
- (6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum bisa menggunakan otot-otot halus dengan baik.
- (7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah.

b. Psikologi Mental

- (1) Bentuk perhatian singkat
- (2) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang ia lihat, dan menanyakan sesuatu secara alami.
- (3) Ada perkembangan kemampuan untuk mengontrol organ untuk bicara.
- (4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.

- (5) Kemampuan menyatakan pendapat masih terbatas.
- (6) Tertarik terhadap semuanya.
- (7) Menunjukkan keinginan berkreasi, daya khayal besar.

c. Sosial

- (1) Dramatik, khayal, dan meniru dan rasa tahu sangat kuat.
- (2) Senang berburu, berkelahi, dan memanjat.
- (3) Penyesuaian terhambat, senang yang alami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau cerita, suka diperhatikan oleh kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas, menyenangi kepada hal-hal yang membayangkan atau sensasi.

2) Tahap II

Anak kelas III dan IV, berumur antara 9 sampai 10 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Jasmani

- (1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.
- (2) Daya tahan berkembang.
- (3) Koordinasi mata dan tangan baik.
- (4) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperhatikan.
- (5) Perbedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.
- (6) Secara fisiologis anak putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dibanding anak laki-laki.
- (7) Gigi tetap, mulai tumbuh.
- (8) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.
- (9) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

b. Psikologi Mental atau Mental

- (1) Perhatian terhadap bentuk berkembang dan perkembangannya masalah hasil atau keuntungan.
- (2) Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambahnya pengalamannya.
- (3) Sifat berkhayal masih ada, dan menyukai suara berirama dan gerak.
- (4) Suka meniru sesuai dengan idamannya.
- (5) Perhatian terhadap permainan yang diorganisasi berkembang, tetapi anak-anak belum menepati peraturan yang sebenarnya.
- (6) Sangat mengharapkan pujian dari orang dewasa.
- (7) Aktivitas yang menyenangkan bertambah.
- (8) Sangat menyenangi kegiatan kompetitif.

c. Sosial

- (1) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
- (2) Suka saat membual.

3) Tahap III

Anak kelas V dan VI, berumur diantara 11 sampai 12 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Jasmani

- (1) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai bertambah.
- (2) Ada kesadaran mengenai badannya.
- (3) Anak laki-laki menguasai permainan kasar.
- (4) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak ada.
- (5) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan.

- (6) Waktu reaksi makin baik.
- (7) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata.
- (8) Koordinasi makin baik.
- (9) Badan lebih sehat dan kuat.
- (10) Lebih kuat dibandingkan dengan bagian anggota atas.
- (11) Ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara anak laki-laki dan perempuan.

b. Psikologi atau Mental

- (1) Kesenangan akan permainan bola makin bertambah.
- (2) Menaruh perhatian pada permainan yang terorganisasi.
- (3) Sifat kepahlawanan kuat.
- (4) Belum mengetahui problem kesehatan masyarakat.
- (5) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat.
- (6) Perhatian kepada bentuk makin bertambah.
- (7) Beberapa anak mudah putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses.
- (8) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa.
- (9) Berusaha mendapatkan guru untuk membenarkannya.
- (10) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatu selesai pada waktunya.
- (11) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

c. Sosial dan Emosional

- (1) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani.

- (2) Anak putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki.
- (3) Ledakan emosi biasa saja.
- (4) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa.
- (5) Senang sekali memuji dan mengagungkan.
- (6) Suka mengkritik tindakan orang dewasa.
- (7) Senang kepada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta atau memimpin.
- (8) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kegiatan individu, mudah untuk bertemu.
- (9) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki.
- (10) Loyal terhadap kelompok atau "gang" nya.
- (11) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis sangat kuat.

Dari ketiga tahap diatas, tahap ke II dan III merupakan tahap yang paling sesuai dengan permainan *botartoin*. Menurut Sukintaka (1992:44) mengemukakan bahwa bentuk penyajian pembelajaran terhadap perkembangan tahap ke II dan III sebaiknya dalam bentuk bermain beregu, komando, tugas, dan lomba.

2.6 Karakteristik Permainan Sepak Bola

2.6.1 Pengertian Permainan Sepak Bola

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 didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (out door) dan di dalam ruang tertutup (in door) Sucipto, dkk (2000:7).

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.

Tujuan Permainan Sepak Bola, dengan belajar dan berlatih permainan sepak bola secara kontinyu, efektif, dan efisien maka akan tercapai tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan pemain.
- 2) Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi, dan seimbang.
- 3) Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan hidup serta rekreasi bagi seseorang.
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam permainan sepak bola.

2.6.2 Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Teknik dasar sepak bola menurut Sucipto dkk (2000:17-38) adalah sebagai berikut:

- 1) Menendang (*Kicking*)

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain dengan efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak bola ke gawang (*shooting*)

at the goal), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*out side*), punggung kaki (*insitep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).

2) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk passing. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Menggiring bola terbagi menjadi: menggiring bola dengan kaki bagian dalam, menggiring bola dengan kaki bagian luar, menggiring bola dengan punggung kaki.

4) Menyundul Bola (*heading*)

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan atau membuang bola.

5) Merampas Bola (*tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan.

6) Lemparan Ke Dalam (*Throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan kedalam *off-side* tidak berlaku. Lemparan kedalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

7) Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola.

2.6.3 Peraturan Permainan Sepak Bola

Pada setiap olahraga masing-masing cabang memiliki fasilitas, alat, perlengkapan, dan peraturan tertentu. Salah satunya olahraga sepak bola yang diatur dalam FIFA (Federation Internationale de Football Association), Federasi Sepak bola Internasional diantaranya yaitu:

1) Lapangan Sepak Bola

Lapangan permainan sepak bola harus berbentuk persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis. Lapangan sepak bola berukuran internasional

memiliki panjang 100-110m dan lebar lapangan 64-75m. Lapangan permainan dibagi 2 bagian oleh sebuah garis tengah yang memiliki lingkaran tengah yang berukuran 9,15m. Lapangan sepak bola harus memiliki daerah penalti yang berukuran 16,5m, dengan titik penalti yang berjarak 11m dari garis gawang.

2) Bola

Bola yang digunakan harus berbentuk bundar/bulat, terbuat dari kulit atau bahan lain yang sesuai, lingkaran 68-70cm, mempunyai berat 410-450 gram dan tekanan udara 0,6-1,1atm.

3) Jumlah Pemain

Suatu permainan sepak bola dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dan satu diantaranya menjadi penjaga gawang. Suatu pertandingan tidak boleh dimulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang.

4) Perlengkapan Pemain

Perlengkapan dasar/utama yang wajib dipakai oleh seorang pemain terdiri dari: kaos olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering kaki, dan sepatu. Dengan catatan, dalam satu tim warna kaos harus sama dan penjaga gawang memakai kaos yang berbeda dengan pemain lainnya.

5) Wasit

Setiap pertandingan sepak bola dipimpin oleh seorang wasit yang wewenangnya mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan dimana ia ditugaskan.

6) Asisten Wasit

Setiap pertandingan sepak bola, wasit dibantu oleh 2 orang asisten wasit yang bertugas untuk mengawasi (mengamati) jalannya suatu pertandingan sesuai dengan peraturan permainan.

7) Lamanya Pertandingan

Pertandingan sepak bola berlangsung selama dua babak, setiap babak memiliki waktu 45 menit, dengan waktu istirahat 15 menit disetiap babak.

8) Memulai dan Memulai Kembali Permainan

Kick off adalah suatu cara untuk memulai permainan. *Kick off* juga dilakukan apabila terjadinya gol, dan pada permulaan babak kedua.

9) Bola didalam dan diluar Pertandingan

Bola berada diluar permainan apabila: bola sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping baik berada ditanah atau diudara, dan apabila permainan dihentikan oleh wasit. Bola dikatakan dalam permainan apabila bola tidak keluar lapangan.

10) Cara Mencetak Gol

Didalam permainan sepak bola gol tercipta bila bola sepenuhnya melewati garis gawang, diantara kedua tiang gawang dan dibawah mistar gawang, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol.

11) *Offsaid*

Didalam permainan sepak bola, bila seorang pemain berada pada posisi *offsaid* jika pemain tersebut berada lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir.

12) Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan

Dalam pelanggaran terdapat dua bentuk, yaitu pelanggaran langsung dan pelanggaran tidak langsung.

13) Tendangan Penalti

Tendangan penalti dijatuhkan kepada tim yang melakukan salah satu dari sepuluh pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas, pelanggaran tersebut dilakukan didalam daerah penaltinya sendiri pada saat bola masih dalam permainan.

Peraturan Permainan Sepak Bola Terbaru dari FIFA
<http://ukuranlapanganstandarinternasional.blogspot.com/2014/11/peraturan-permainan-sepak-bola-terbaru.html> (accesed 15/08/15).

2.7 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada penjas harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa melakukan suatu variasi dan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan adalah hal yang membosankan.

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang secara rutin dilakukan dengan cara dan urutan yang relatif sama. Model pembelajaran yang dilakukan dalam mata pelajaran penjas terdiri dari ceramah dan pemberian contoh, kemudian siswa mempraktikkan materi yang telah disampaikan oleh guru, sedangkan guru biasanya hanya mengawasi. Selanjutnya pada tahap berikutnya seorang guru melakukan penilaian sebagai bentuk evaluasi dan materi yang diajarkan atau yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran seperti ini memiliki kekurangan yaitu kurang mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk

menemukan dan mempraktikkan materi secara mandiri, sehingga kemampuan atau potensi siswa tidak akan keluar dan guru tidak akan tahu seberapa jauh kemampuan siswa tersebut. Padahal jika seorang guru melakukan dengan pengembangan model pembelajaran yang menarik maka siswa akan cepat meresap materi yang disampaikan dan tidak akan bosan. Berdasarkan beberapa modifikasi permainan sepak bola yang telah ada sebagai pustaka permainan *botartoin* ini diantara lainnya adalah: permainan sepak bola 4 gawang, dan permainan gama *football*.

Berikut adalah penjelasan dari permainan diatas:

Tabel 2.1 pustaka permainan *botartoin*

No	Permainan	Sarana dan Prasaran yang digunakan	Peraturan yang dimodifikasi
1.	Sepak Bola 4 Gawang	a. Lapangan : 50m x 50m b. Bola sepak dengan ukuran 4 c. Gawang: Setiap tim memiliki satu gawang dimana tiap gawang dijaga oleh satu penjaga gawang. Tinggi gawang 2m, dan lebar 2,5 m.	a. Dimainkan 2 tim, tiap tim terdiri dari 5 orang pemain. b. Lama permainan 30 menit c. Tidak ada peraturan <i>offsite</i> d. Jika bola <i>out</i> dilakukan tendangan

			<p>kedalam.</p> <p>e. Apabila terjadi pelanggaran didalam area pinalti maka dilakukan tendangan pinalti yaitu 10m dari garis gawang.</p>
2.	Permainan Gama <i>Foot Ball</i>	<p>a. Lapangan: P = 12m L = 8m</p> <p>b. Bola yang digunakan ialah bola plastik berlapis spon</p> <p>c. Gawang : Dengan panjang 2m terbagi menjadi 5 bagian, dengan tinggi 0,4m.</p>	<p>a. Dimainkan 2 tim, terdiri dari 5 orang pemain.</p> <p>b. Lama permainan: 1x 15 menit</p> <p>c. Tidak ada peraturan <i>off side</i></p> <p>d. Apabila terjadi pelanggaran diarea manapun maka dilakukan</p>

			pinalti. e. Tidak ada penjaga gawang f. Adanya zona bebas pemain
--	--	--	--

Pengembangan permainan sepak bola (*botartoin*) merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pengembangan permainan sepak bola (*botartoin*) adalah permainan yang diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak, tidak bosan, dan merasa senang.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Seels dan Richey dalam Punaji Setyosari (2010:195) penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program – program, proses dan hasil – hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Model-model dalam penelitian antara lain :

1) Model Konseptual

Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya. Model konseptual memperlihatkan hubungan antar konsep yang satu dengan yang lain, yang dalam hal ini konsep-konsep itu tidak memperlihatkan urutan secara bertahap. Konsep yang satu tidak lebih awal dari pada konsep yang lain. Model konseptual

lebih bersifat *konstruktivistik*, artinya urutan bersifat terbuka, *rekursif* dan fleksibel.

2) Model Prosedural

Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran.

Dalam model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

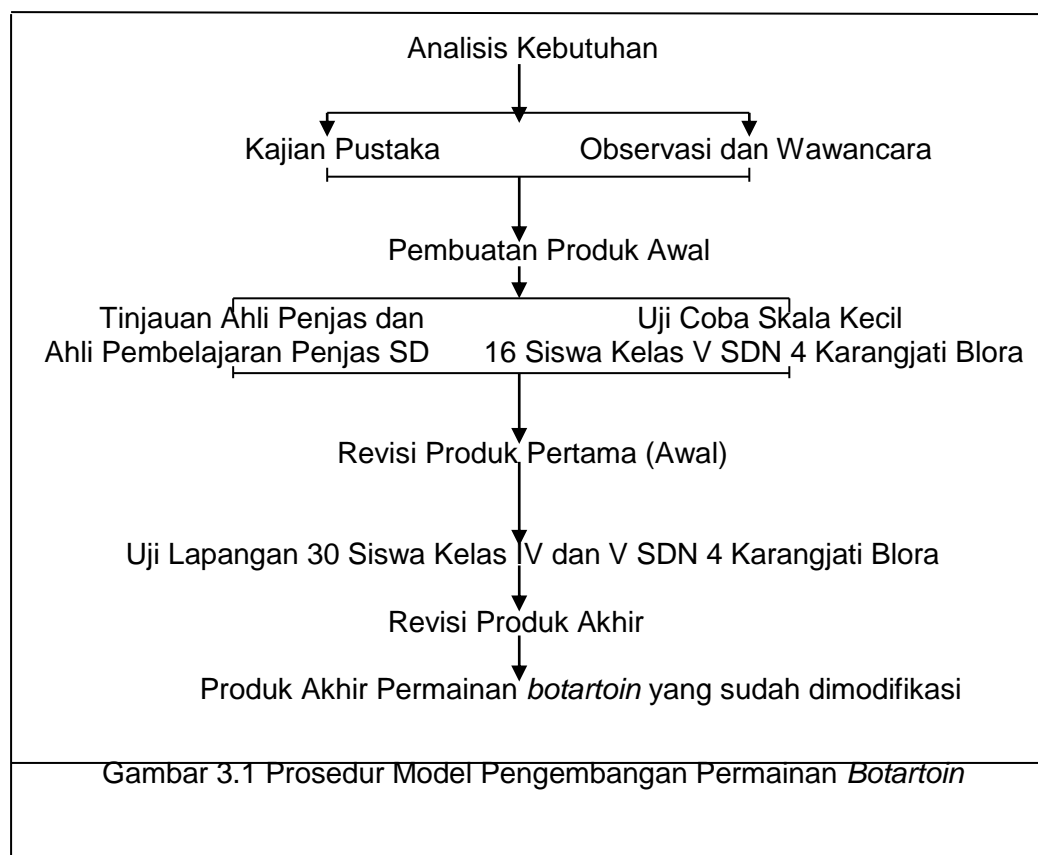
Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan *botartoin* sebagai berikut:

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

- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji 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 hasil uji coba lapangan
- 7) Hasil akhir model pembelajaran sepak bola melalui permainan *botartoin* siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran sepak bola dalam permainan *botartoin* ini dilakukan beberapa tahap diantara lain:



3.2.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah tersebut dengan cara melakukan wawancara dengan guru penjas dan pengamatan lapangan tentang aktivitas siswa bermain permainan sepak bola dalam pembelajaran penjasorkes di SDN 4 Karangjati Blora. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah permainan *botartoin* dapat diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes di SDN 4 Karangjati Blora Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya yaitu pembentukan produk model permainan botol target untuk poin yang dimodifikasi berupa permainan *botartoin*. Dalam pembentukan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk yang dikembangkan berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu guru penjasorkes sebagai ahli pembelajaran.

3.2.3 Uji Coba Skala Kecil

Setelah melakukan pembuatan produk permainan *botartoin*, langkah selanjutnya adalah produk diujicobakan kepada siswa kelas V SDN 4 Karangjati Blora dengan sampel 16 siswa.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan mengenai permainan *botartoin*, kemudian siswa mempraktekkan permainan. Setelah melakukan uji coba skala kecil, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba skala kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Setelah mengetahui hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama. Kemudian dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas IV dan V berjumlah 30 siswa SDN 4 Karangjati Blora.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan mengenai permainan *botartoin*. Setelah melakukan uji coba lapangan, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukan.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora Kecamatan Blora Kabupaten Blora.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir dari produk pengembangan dari uji coba lapangan yang berupa model pengembangan permainan botol target untuk poin (*botartoin*).

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental sebagai desain uji coba. Rancangan uji coba ini melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil yang

dilakukan di kelas V menggunakan 16 subyek penelitian, dan uji coba skala besar yang dilakukan di kelas IV dan V menggunakan 30 subyek penelitian.

Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi. Uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu: 1) dosen (ahli penjas), 2) guru penjas (ahli pembelajaran), 3) peserta didik (uji coba skala kecil) dan peserta didik (uji skala besar).

3.3.1 1 Uji Coba I : Skala Kecil

Pada tahap ini produk yang telah dianalisis dan direvisi oleh para ahli diujicobakan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Karangjati Blora berjumlah 16 siswa yang terdiri dari siswa putra maupun putri, dimana dilakukan sebanyak 3 kali. Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara *random sampling* dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan mengenai permainan *botartoin*, lalu mempraktekkan permainannya. Setelah melakukan uji coba skala kecil, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukan. Tujuan uji coba skala kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1 2 Uji Coba II : Skala Besar

Dari hasil uji coba skala kecil setelah dianalisis dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala besar (lapangan) pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Karangjati Blora yang berjumlah 30 siswa. Setelah pelaksanaan uji coba selesai siswa mengisi lembar kuesioner (angket) sebagai hasil akhir dari penelitian pengembangan. Dari hasil tersebut akan diambil sebuah kesimpulan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran.
- 2) Siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Karangjati Blora yang terlibat uji coba skala kecil dan besar.

3.4 Rancangan Produk

Permainan Botartoin merupakan modifikasi dari permainan sepak bola, Permainan ini dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari 4 pemain, dengan menggunakan lapangan sepanjang 13 meter dan lebar 6 meter. Komposisi lapangan yang digunakan yaitu 9 meter x 6 meter untuk daerah dalam permainan yang tidak melewati daerah terlarang. Gawang pada permainan ini menggunakan pralon dengan ukuran 100 cm x 50 cm sebanyak 4 gawang, selain itu menggunakan botol yang digunakan sebagai target lebih besar untuk mencetak poin.

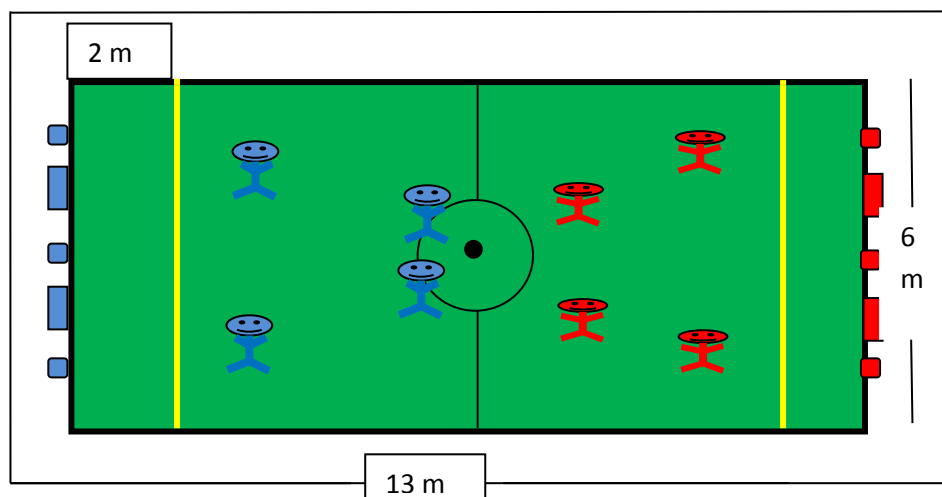
Permainan botartoin dimulai dengan *kick off* pada tengah lapangan seperti awal permainan sepak bola, kemudian para pemain berlomba untuk mencetak poin baik dari memasukkan bola ke gawang ataupun merubuhkan botol yang digunakan sebagai target poin. Adanya garis terlarang yang tidak boleh di injak oleh pemain, dengan tidak adanya penjaga gawang membuat bola dapat mudah untuk dimasukkan ke gawang. Apabila terjadi bola *out* maka akan dilakukan tendangan ke dalam. Pada daerah gawang dan botol target diberikan garis terlarang agar pemain tidak memasuki daerah tersebut agar pemain tidak menutupi bola dengan rapat. Radius garis terlarang yaitu 2 meter dari gawang atau botol. Apabila pemain menyentuh garis terlarang maka dilakukan tendangan penalti. Penalti dilakukan jika terjadi pelanggaran selama permainan sesuai

dengan perintah wasit. Permainan ini dimainkan selama 10 menit dalam 2 babak, dimana masing-masing babak istirahat 3 menit.

3.4.1 Sarana dan Prasarana Permainan *Botartoin*








1) Lapangan

Lapangan permainan ini berbentuk persegi panjang tidak seluas lapangan sepak bola agar siswa tidak cepat lelah dan tidak membuat siswa bosan untuk berlari. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang 13 m dan lebar 6 meter, dengan garis terlarang 2 meter diantara ukuran lapangan. Dimana jarak antara botol dengan gawang 1 meter ditepi dan 50 cm ditengah lapangan.



Gambar 3.2 Lapangan Permainan *Botartoin*

Keterangan:

- | | | |
|---|--|---|
|  = Tim A |  = Gawang Sasaran Tim A |  = Botar A |
|  = Tim B |  = Gawang Sasaran Tim B |  = Botar B |
|  = Garis Terlarang | | |

2. Bola

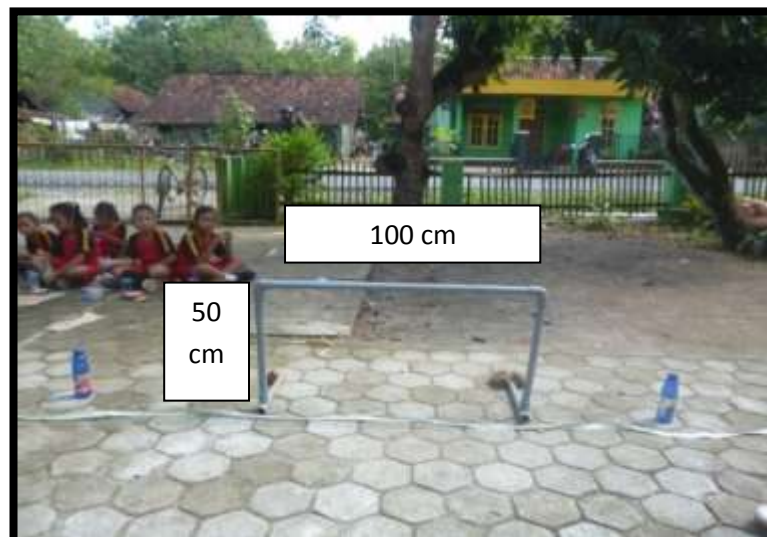
Bola yang digunakan adalah bola plastik yang dilapisi, karena daya pantulnya tidak terlalu kuat sehingga dapat mudah dikuasai oleh siswa.



Gambar 3.3 Bola Permainan *Botartoin*

3. Gawang Permainan

Dalam permainan ini menggunakan gawang yang terbuat dari pralon dengan ukuran panjang 100 cm dan lebar 50 cm. Sasaran untuk mencetak poin selain gawang menggunakan botol target, hal ini melatih keakurasian siswa mengenai sasaran.



Gambar 3.4 Gawang Permainan *Botartoin*

4. Botol Permainan



Gambar 3.5 Botol Permainan *Botartoin*

5. Rompi yang digunakan dalam permainan *botartoin* guna membedakan antar tim.



Gambar 3.6 Rompi Permainan *Botartoin*

6. Daerah Terlarang

Daerah terlarang dibuat supaya siswa ada jarak untuk mencetak poin sehingga tidak terhalang oleh pemain lainnya, dan tidak ada kecurangan dalam permainan.

7. Daerah Penalti

Penalti diberikan jika jumlah skor sama ataupun melakukan pelanggaran disetiap area sesuai dengan keputusan wasit. Penalti diberikan dengan menendang bola dengan jarak 2 meter dari target poin.

3.4.2 Peraturan Permainan *Botartoin*

- 1) Waktu permainan 2 babak, 1 babak = 10 menit
- 2) Pemain terdiri dari 4 pemain tiap tim (siswa putra dan putri dipisah)
- 3) Permainan dimulai dengan *kick off* seperti permainan sepak bola
- 4) Bola *out* dilakukan tendangan kedalam diluar lapangan, apabila pemain menginjak garis terlarang maka dilakukan tendangan penalti.
- 5) Poin masuk kegawang 1, poin mengenai botol 3.
- 6) Dilakukan penalti juga jika terjadi kesamaan skor atau poin
- 7) Wasit, dan pencatat poin dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing.
- 8) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin yang diperoleh hingga permainan selesai.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap siswa dalam melakukan permainan *botartoin* dan kuesioner siswa terhadap penggunaan produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan dalam waktu yang singkat.

Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan dalam menggunakan produk. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan permainan pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan sepak bola yang telah dimodifikasi, serta komentar dan saran jika ada. Rentangan evaluasi dimulai dari “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

Tabel 3.1 Faktor, indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No	Faktor	Indikator	Rentan Penilaian					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan						15

		kelayakan untuk diajarkan pada siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lembar pengamatan gerak siswa diberikan kepada ahli untuk mengetahui atau menilai aspek psikomotor dan afektif siswa. Rentang nilai dimulai dari “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberikan skor 1 samai 5 pada siswa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

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

Tabel 3.2 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan gerakan dalam permainan sederhana <i>botartoin</i> (<i>passing, control, dribble, dan shooting</i>)	4
2	Afektif	Menampilkan sikap bermain <i>botartoin</i> yang dimodifikasi meliputi sikap sportifitas, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab	4

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang dijawab “YA” atau “TIDAK”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi

aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

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

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah butir kuesioner

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
YA	1	0
TIDAK	0	1

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

Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan jumlah butir Kuesioner untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Pengetahuan siswa terhadap model pengembangan permainan <i>botartoin</i>	10

3.7 Analisis Data

Teknis Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berupa bentuk presentasi. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu:

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

Keterangan :

NP = Nilai dalam %

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel akan disajikan klasifikasikan dalam bentuk presentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

Prosentasi	Klasifikasi Prosentase	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

Tabel berdasarkan Guild Ford (Dalam Martin, 2010:56)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *botartoin* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=16) dan uji coba lapangan (N=30) pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Karangjati Blora.

Produk model permainan *botartoin* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat presentase 93% (sangat baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 83% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata presentase sebesar 88% maka produk permainan *botartoin* ini dikatakan **baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Karangjati Blora.

Pada uji coba lapangan produk model permainan *botartoin* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat presentase sebesar 95% (sangat baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 91% (sangat baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% maka produk permainan *botartoin* ini dikatakan **sangat baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora.

Produk model permainan *botartoin* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SDN 4 Karangjati Blora. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji

coba skala kecil didapat persentase sebesar 87% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat presentase 95% dengan kriteria **sangat baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 8%, maka pembelajaran melalui permainan *botartoin* ini dikatakan **digunakan** dan dapat diterapkan di SD Negeri 4 Karangjati Blora.

Faktor yang menjadikan model model permainan *botartoin* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV dan V dapat mempraktekkan permainan *botartoin* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *botartoin* dapat diterima siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Karangjati Blora dan masuk dalam kriteria sangat baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas IV dan V mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar.
- 2) Dalam permainan *botartoin* ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Persaingan dalam permainan *botartoin*, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.
- 4) Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan *botartoin* tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa SD Negeri 4 Karangjati Blora.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian mempunyai beberapa saran dalam menerapkan permainan *botartoin* agar permainan dapat berjalan dengan lancar, antara lain:

- 1) Model permainan *botartoin* merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar khususnya sepak bola untuk siswa sekolah dasar.
- 2) Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar, diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan sepak bola yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran sepak bola disekolah, untuk mengatasi masalah ketersediaan lapangan yang tidak luas maka permainan *botartoin* dapat dilakukan di halaman sekolah.
- 3) Bagi guru penjas, untuk mengatasi masalah ketersediaan bola dan gawang dalam pembelajaran sepak bola maka dalam permainan *botartoin* dapat menggunakan bola plastik yang harganya relatif murah dan dapat menggunakan pralon sebagai gawang.
- 4) Bagi siswa yang masih bingung dan salah dalam melaksanakan permainan *botartoin* khususnya bagi pemula diharapkan tidak mengurangi motivasi dalam bermain. Sebaliknya, siswa diharapkan terus belajar dan berlatih untuk dapat menguasai kompleksitas tugas gerak dalam permainan *botartoin*. Sehingga siswa dapat menguasai permainan *botartoin* dengan baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Munib. 2011. Pengantar Ilmu Pendidikan. Pusat pengembang MKU dan MKDK LP3 Universitas Negeri Semarang. Semarang: UPT UKK UNNES
- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru LPP.Setara D-III
- Agus Salim. 2008. Buku Pintar Sepak Bola. Bandung: Nuansa
- Amung Ma'mum. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak:Depdiknas
- Arief Eko Nugroho. 2011. Pengembangan Sepak Bola Melalui Permainan Sepak Bola 4 Gawang Pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Lebaksiu Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No 23 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Fakultas Ilmu Keolahragaan. 2014. Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Fuad Ihsan. Dasar-dasar Kependidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muhammad Afdhal. Peraturan Permainan Sepak Bola (FIFA Law Of The Game 2010/2011)
<http://biruhamindonesia.blogspot.com/2012/03/peraturan-permainan-sepakbola-fifa-law.html> (accesed 15/08/15)
- Mulyasa. 2009. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Peraturan Permainan Sepak bola Terbaru dari FIFA
<http://ukuranlapanganstandarinternasional.blogspot.com/2014/11/peraturan-permainan-sepak-bola-terbaru.html> (accesed 15/08/15)
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- Rusli Lutan. 2000. Perencanaan Pembelajaran. Depdiknas
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI. Jakarta: Prenada Media Group
- Sucipto, dkk. 2000. Sepak Bola. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru LTPP.Setara D-III

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud
- Tim Abdi Guru. 2007. Penjas Orkes Untuk SD Kelas IV. Semarang: Erlangga
- Yohan Prasetyo. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Gama Football Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Salaman Mloyo Semarang Tahun 2014. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Yoyo Bahagia dan Adang S. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud

Lampiran 1

USULAN TEMA DAN JUDUL



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungputi Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukanoleh :

Nama : Lisa Tri Indah Wati
NIM : 6101411174
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : Pengembangan Model Pembelajaran
Judul : ^{Permana} PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN "BOTARTOIN"
DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS IV DAN
V SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

Semarang, 13 Januari 2015

Menyetujui,

Verifikator
ace
13 Jan 2015
Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd
NIP.196204251986011001

Yang mengajukan

Boedif
Lisa Tri Indah Wati
NIM. 6101411174

Ketua Jurusan PJKR

Mugjo
Drs. Mugjo Hartono, M.Pd.
NIP.19610903 198503 1 002

ace
despot diteliti
Pembimbing: Mugjo Harto
24/1/2015
H2

Lampiran 2

SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 352/FIK/2015

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

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 4 Maret 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.
NIP : 1961090319880311002
Pangkat/Golongan : IV/A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : LISA TRI INDAH WATI
N.M : 6101411174
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN
"BOTARTOIN" DALAM PEMBELAJARAN SEPAK
BOLA PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN 4 KARANGJATI
KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

KEDUA :

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan

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



6101411174

FM-03-4KD-24/Rev. 00



DI SEMARANG

TANGGAL : 9 Maret 2015

Mugyo Hartono, M.Pd.

NIP. 1961090319880311001

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

Nomor : 10254/KOAS/1.6/165/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Y:h. Kepala SDN 4 Karangjati Kab. Blora
di SDN 4 Karangjati Kab. Blora

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

Nama : LISA TRI INDAH WATI
NIM : 6101411174
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN "BOTARTOIN"
DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS IV
DAN V SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



24 Maret 2015

Direktur
Drs. Hary Pramono, M.Si.
191985031001

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BLORA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 KARANGJATI

Jl. Bayangkara Timur 58219

SURAT KETERANGAN

Nomor : *421.2/9/V/2015*

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Karangjati menerangkan bahwa:

Nama : Lisa Tri Indah Wati
 NIM : 6101411174
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah melakukan penelitian untuk menyusun skripsi di SD Negeri 4 Karangjati Kecamatan Blora Kabupaten Blora pada tanggal 15 April - 4 Mei 2015

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sebenar-benarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 28 Mei 2015
 Kepala Sekolah

 Mardiyono S.Pd
 NIP 19590516197911.1003



Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDN 4 Karangjati Blora
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester	: 4 (Empat) dan 5 (Lima) / 2 (Dua)
Pertemuan	: 6 (Enam) / 10 (Sepuluh)
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit
Standar Kompetensi	: 6 Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi Dasar	: 6.2 Mempraktekkan gerak dasar berbagai gerakan bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas, dan kejujuran.

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan sepak bola melalui permainan *botartoin*
- Siswa dapat melakukan bermain sepak bola dengan kerjasama serta menjunjung tinggi sportivitas
- Siswa dapat memahami strategi dalam bermain sepak bola dalam permainan *botartoin*

Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (Discipline)
- Tanggung Jawab (Responsibility)
- Ketelitian

Lanjutan (Lampiran 5)

- Kerjasama
- Toleransi
- Percaya diri
- Keberanian
- Sportifitas

B. Materi Ajar (Materi Pokok)

- Permainan Bola Besar / Sepak Bola (Permainan Botartoin)

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah – langkah Pembelajaran

Pertemuan 6

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi 2 baris, dan berdoa
 - Presensi
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi ini yang akan dilakukan / dipelajari
- Kegiatan inti :
 - **Eksplorasi**
 Dalam kegiatan eksplorasi guru:
 - Menjelaskan peraturan permainan
 - Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan sepak bola yaitu dengan permainan *botartoin*
 - Mematuhi peraturan permainan dan kerjasama regu serta menjunjung tinggi sportifitas
 - Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan
 - Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan
 - **Elaborasi**
 Dalam kegiatan elaborasi guru :

Lanjutan (Lampiran 5)

- Melakukan gerakan passing, kontrol, dribble, dan shooting menggunakan bola sepak
- Melakukan gerakan passing, kontrol, dribble, dan shooting dengan berpasangan
- Memfasilitasi peserta didik melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi
- **Konfirmasi**
Dalam kegiatan ini guru :
 - Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
 - Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- **Kegiatan Penutup**
Dalam kegiatan penutu, guru:
 - Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan
 - Memperbaiki tentang kesalahan – kesalahan gerakan dan teknik dalam permainan sepak bola (*botartoin*)
 - Berdoa

E. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Penjaskes
- Lapangan
- Gawang modifikasi
- Bola Sepak
- Pluit
- Kun
- Kapur

Blora, 4 Mei 2015

Praktikkan

Lisa Tri Indah Wati

NIM.610141117

Lampiran 6

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN* UNTUK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepak Bola
 Sasaran Program : Siswa SDN 4 Karangjati Blora
 Evaluator : Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd.
 Tanggal : 26 Maret 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *botartoin* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes 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 “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Lanjutan (Lampiran 6)

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

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 permainan <i>botartoin</i>					√
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan <i>botartoin</i>				√	

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk:

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

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1.	Gambar pada teknik dasar diperbaiki		
2.	Ukuran gawang dirubah		
3.	Tinggi Botol		

Komentar dan Saran Umum

1. Diberi gambar pada teknik dasar
2. Ukuran gawang dirubah lagi
3. Cantumkan ukuran tinggi botol


Kesimpulan :

Model pembelajaran ini dinyatakan :

- 1) Layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas
 - ~~2~~ Layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas dengan revisi sesuai aturan
 - 3) Tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Semarang, 26 Maret 2015

Evaluator

Evaluatur

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

Lanjutan (Lampiran 6)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**EVALUASI MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN* UNTUK PEMBELAJARAN
SEPAK BOLA DI SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepak Bola (Permainan Botartoin)
 Sasaran Program : Siswa SDN 4 Karangjati Blora
 Evaluator : Winarto, S.Pd
 Tanggal : 15 April 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran Penjas terhadap pengembangan model permainan *botartoin* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes 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 “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Lanjutan (Lampiran 6)

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

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 permainan <i>botartoin</i>					√
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan <i>botartoin</i>					√

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk:

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

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1.	Ukuran Botol		
2.	Pemain Putra dan putri		

Lanjutan (Lampiran 6)

Komentar dan Saran Umum

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Ukuran botol ditinggikan2. Pemain putra dan putri dipisah |
|---|

Kesimpulan :

Model pembelajaran ini dinyatakan :

- 1) Layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas
 - ~~2~~ 2) Layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas dengan revisi sesuai aturan
 - 3) Tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran penjas
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Semarang, 15 April 2015

Evaluator

Winarto S.Pd

Lampiran 7

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN “*BOTARTOIN*” DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN 4 KARANGJATI KABUPATEN BLORA TAHUN 2015

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sejujurnya
2. Jawablah secara runtut dan jelas
3. Isilah pertanyaan dengan memberikan tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan penilaianmu
4. Selamat mengisi dan terimakasih

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Nama Orang Tua :

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat Rumah (RT/RW) :

Tandatangan Siswa :

Lanjutan (Lampiran 7)**KUESIONER SISWA****KUESIONER PENGETAHUAN (ASPEK KOGNITIF)**

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar

1. Permainan *botartoin* merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan dan masing- masing tim terdiri dari 4 orang pemain inti.
a. Ya b. Tidak
2. Passing, control, dribble, dan shoting bola merupakan teknik yang dipakai dalam permainan *botartoin*.
a. Ya b. Tidak
3. Ukuran lapangan permainan *botartoin* adalah 13 m x 6 m
a. Ya b. Tidak
4. Apakah garis terlarang berjarak 2 m dari target poin?
a. Ya b. Tidak
5. Apakah permainan *botartoin* dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?
a. Ya b. Tidak
6. Apakah dalam melakukan permainan *botartoin* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
a. Ya b. Tidak
7. Dalam modifikasi permainan botol target untuk poin "*botartoin*" bola yang digunakan dalam permainan menggunakan bola sepak yang sebenarnya?

Lampiran 8

**DAFTAR SISWA KELAS V SD NEGERI 4 KARANGJATI BLORA
KECAMATAN BLORA KABUPATEN BLORA
(SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Markum Prassetiyo	L
2	Frediana Tri Sulistiyo	L
3	Arif Dwi Cahyono	L
4	Albet Tri Junianto	L
5	Andika Hamdani Putra	L
6	Andika Putra Juarta	L
7	Darma Indarsri Setiawan	L
8	Devita Dwi Wulandari	P
9	Dimas Galih Prayoga	L
10	Renita Eva Nurazizah	P
11	Sahan Ariyu Heryanu	L
12	Teddy Riantino Asidiki	L
13	M. Lutfi Farikh Khoirun	L
14	Dias Prasetiyo	L
15	Salma Kamelia N	P
16	Siska Dian Anita Sari	P

Lampiran 9**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN* DI SD
NEGERI 4 KARANGJATI BLORA KECAMATAN BLORA KABUPATEN
BLORA****(Subyek Uji Coba Skala Kecil)****A. Aspek Psikomotorik**

1) Passing

1. Nilai 1 jika siswa diawali sikap berdiri menghadap arah gerakan
2. Nilai 2 jika siswa meletakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak tertekuk dan bahu menghadap gerakan
3. Nilai 3 jika sikap kedua lengan siswa di samping badan agak terentang
4. Nilai 4 jika pergelangan kaki siswa yang akan digunakan mengumpan diputar ke luar dan dikunci, pandangan terpusat pada bola, tarik kaki yang akan digunakan mengumpan ke belakang lalu ayun ke depan ke arah bola
5. Nilai 5 jika perkenaan kaki siswa pada bola tepat pada tengah-tengah bola, dan siswa memindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan

2) Controle

1. Nilai 1 jika diawali dengan sikap menghadap arah datangnya bola dan pusatkan pandangan ke arah datangnya bola
2. Nilai 2 jika sikap kedua lengan siswa di samping badan
3. Nilai 3 jika sikap badan agak condong ke depan
4. Nilai 4 jika pada saat bola datang sambut dengan kaki bagian dalam
5. Nilai 5 jika akhir gerakan, posisi kaki terangkat dari tanah dengan lutut agak tertekuk dan gerak bola tertahan oleh kaki bagian dalam kaki, sedangkan tumpuan berat badan pada kaki yang lainnya

3) Dribble

1. Nilai 1 jika siswa melakukan diawali sikap berdiri menghadap arah gerakan
2. Nilai 2 jika pandangan siswa ke depan
3. Nilai 3 jika sikap kedua lengan di samping badan agak terentang

Lanjutan (Lampiran 9)

4. Nilai 4 jika pergelangan kaki siswa diputar ke luar dan dikunci
 5. Nilai 5 jika siswa mendorong bola dengan kaki bagian dalam ke arah depan dengan posisi kaki agak dibawa ke depan
- 4) Shooting
1. Nilai 1 jika siswa melakukan diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan
 2. Nilai 2 jika posisi badan berada dibelakang bola
 3. Nilai 3 jika kaki tendang berada dibelakang bola
 4. Nilai 4 jika kaki tendang ditarik kebelakang dan diayun kedepan mengenai bola
 5. Nilai 5 jika pandangan siswa mengikuti jalannya bola ke sasaran

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Lanjutan (Lampiran 9)

Tabel. Lembar pengamatan gerak anak melakukan permainan *botartoin*

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Markum Prasetiyo	5	5	5	5	100
2	Frediana Tri Sulistiyo	4	4	3	4	75
3	Arif Dwi Cahyono	3	4	3	3	65
4	Albet Tri Junianto	5	5	5	5	100
5	Andika Hamdani Putra	5	5	5	4	95
6	Andika Putra Juarta	4	4	4	3	75
7	Darma Indarsri Setiawan	5	4	4	5	90
8	Devita Dwi Wulandari	3	3	3	3	60
9	Dimas Galih Prayoga	4	4	3	4	75
10	Renita Eva Nurazizah	3	4	3	3	65
11	Sahan Ariyu Heryanu	4	4	4	4	80
12	Teddy Riantino Asidiki	5	4	4	5	90
13	M. Lutfi Farikh Khoirun	4	5	5	4	90
14	Dias Prasetiyo	5	5	4	4	90
15	Salma Kamelia N	4	3	3	3	65
16	Siska Dian Anita Sari	4	3	3	3	65
Jumlah		67	66	61	62	
Presentase		84%	83%	76%	78%	80%

Lanjutan (Lampiran 9)

B. Aspek Afektif

Empat sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan *botartoin*:

- 1) Sportifitas
 1. Berkata apa adanya
 2. Melakukan permainan sesuai prosedur
 3. Mengakui kesalahan yang diperbuat
 4. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya
 5. Mengakui kelebihan lawan
- 2) Disiplin
 1. Datang tepat waktu
 2. Memakai seragam rapi
 3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 4. Mentaati perintah guru
 5. Bersungguh-sungguh dalam bermain
- 3) Kerjasama
 1. Menolong teman yang meminta bantuan
 2. Dalam bermain tidak bersifat individu
 3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 4. Pembagian tugas kelompok yang jelas
 5. Bisa beradaptasi dengan teman
- 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

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.

Lanjutan (Lampiran 9)

- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
- 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)

Tabel. Rubrik Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Markum Prassetiyo	5	4	5	5	95
2	Frediana Tri Sulistiyo	4	4	5	4	85
3	Arif Dwi Cahyono	4	4	4	4	80
4	Albet Tri Junianto	5	5	5	4	95
5	Andika Hamdani Putra	5	4	5	5	95
6	Andika Putra Juarta	4	4	5	5	90
7	Darma Indarsri Setiawan	5	5	4	4	90
8	Devita Dwi Wulandari	4	4	5	4	85
9	Dimas Galih Prayoga	5	4	4	4	85
10	Renita Eva Nurazizah	4	5	3	4	80
11	Sahan Ariyu Heryanu	4	5	3	5	85
12	Teddy Riantino Asidiki	5	5	5	4	95
13	M. Lutfi Farikh Khoirun	4	5	3	3	75
14	Dias Prasetyo	4	5	4	4	85
15	Salma Kamelia N	4	5	4	4	85
16	Siska Dian Anita Sari	4	5	5	4	90
Jumlah		70	73	69	67	
Presentase		88%	91%	86%	84%	87%

Lampiran 10

Jawaban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Skala Kecil)

Keterangan: A = YA B = TIDAK

No	Nama	Kognitif									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Markum Prassetiyo	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
2	Frediana Tri Sulistiyo	A	B	A	A	A	A	B	B	B	A
3	Arif Dwi Cahyono	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
4	Albet Tri Junianto	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
5	Andika Hamdani Putra	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
6	Andika Putra Juarta	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
7	Darma Indarsri Setiawan	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
8	Devita Dwi Wulandari	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
9	Dimas Galih Prayoga	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
10	Renita Eva Nurazizah	A	B	A	A	A	A	A	A	B	A
11	Sahan Ariyu Heryanu	A	B	A	A	A	A	B	A	B	A
12	Teddy Riantino Asidiki	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
13	M. Lutfi Farikh Khoirun	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
14	Dias Prasetyo	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
15	Salma Kamelia N	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A
16	Siska Dian Anita Sari	B	B	A	A	A	A	B	A	B	A

Lampiran 12

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
	Aspek Kognitif			
1	Permainan <i>botartoin</i> merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan masing-masing tim terdiri dari 4 orang pemain inti	YA	94%	Sangat Baik
2	Passing, control, dribble, dan shooting bola merupakan teknik yang dipakai dalam Permainan <i>botartoin</i>	YA	75%	Baik
3	Ukuran lapangan permainan <i>botartoin</i> adalah 13m X 6m	YA	94%	Sangat Baik
4	Apakah garis terlarang berjarak 2m dari target poin?	YA	100%	Sangat Baik
5	Apakah permainan <i>botartoin</i> dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	YA	100%	Sangat Baik
6	Apakah dalam melakukan permainan <i>botartoin</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	100%	Sangat Baik
7	Dalam modifikasi permainan botol target untuk poin " <i>botartoin</i> " bola yang digunakan dalam permainan menggunakan bola sepak sebenarnya?	TIDAK	75%	Baik
8	Saat bermain seorang pemain harus menjunjung tinggi sportifitas?	YA	94%	Sangat Baik
9	Apakah permainan <i>botartoin</i> menggunakan 5 gawang?	TIDAK	100%	Sangat Baik
10	Apakah kamu tau cara bermain permainan <i>botartoin</i> ?	YA	100%	Sangat Baik

Sumber : Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Keci (N = 16)

Lampiran 13

**DAFTAR SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 4 KARANGJATI BLORA
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)**

No	Nama	Ket (L/P)
1.	Yogi Aldi Saputra	L
2.	Ahmad Fadilah	L
3.	Bayu Adi Saputra	L
4.	Dimas Pratama Dicky Saputra	L
5.	Eko Arik Setiawan	L
6.	Dianita Febrianti	P
7.	Diah Ayu Siantini	P
8.	Rahma Dwi Hariati	P
9.	M. Agus Lutfi	L
10.	Sherly Eka Amalia	P
11.	Sita Rachmawati	P
12.	Widya Kusuma Anggun Prastiani	P
13.	Markum Prassetiyo	L
14.	Frediana Tri Sulistiyo	L
15.	Arip Dwi Cahyono	L
16.	Albet Tri Junianto	L
17.	Andika Hamdani Putra	L
18.	Andika Putra Juarta	L
19.	Darma Indarsri Setiawan	L
20.	Devita Dwi Wulandari	P
21.	Dimas Galih Prayoga	L
22.	Renita Eva Nurazizah	P
23.	Noval Adi Prassetiyo	L
24.	Sahan Ariyu Heryanu	L
25.	Teddy Riantino Asidiki	L
26.	Yusuf Adabi	L
27.	Muhammad Lutfi Fareh Khoirun	L

28.	Dias Prasetyo	L
29.	Salma Kamelia Nurayu Ningsih	P
30.	Siska Dian Anita Sari	P

Lampiran 14**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN *BOTARTOIN* DI SD
NEGERI 4 KARANGJATI KECAMATAN BLORA KABUPATEN BLORA****(Subyek Uji Coba Lapangan)****A. Aspek Psikomotor**

- 1) Passing
 1. Nilai 1 jika siswa dapat melakukan 1 kali passing bola.
 2. Nilai 2 jika siswa dapat melakukan passing dengan akurat.
 3. Nilai 3 jika siswa dapat melakukan passing dengan akurat dan bertenaga.
 4. Nilai 4 jika siswa dapat melakukan passing dengan akurat, luwes dan bertenaga.
 5. Nilai 5 jika siswa dapat melakukan passing dengan akurat, luwes, bertenaga dan sesuai gerakan yang benar.
- 2) Controle bola
 1. Nilai 1 jika siswa dapat melakukan 1 kali controle bola menggunakan kaki.
 2. Nilai 2 jika siswa dapat melakukan controle bola menggunakan kaki dengan tenang
 3. Nilai 3 jika siswa dapat melakukan controle bola menggunakan kaki dengan tenang dan bola dapat dikuasai.
 4. Nilai 4 jika siswa dapat melakukan controle bola menggunakan kaki dengan tenang, bola dapat dikuasai dan posisi tubuh benar.
 5. Nilai 5 jika siswa dapat melakukan controle bola menggunakan kaki dengan tenang, bola dapat dikuasai, posisi tubuh benar dan percaya diri.
- 3) Dribble
 1. Nilai 1 jika siswa dapat melakukan 1 kali dribble.
 2. Nilai 2 jika siswa dapat melakukan dribble dengan luwes.
 3. Nilai 3 jika siswa dapat melakukan dribble dengan luwes dan tenang.
 4. Nilai 4 jika siswa dapat melakukan dribble dengan luwes, tenang dan posisi tubuh benar.

Lanjutan (Lampiran 14)

5. Nilai 5 jika siswa dapat melakukan dribble dengan luwes, tenang, posisi tubuh benar dan tidak mudah direbut lawan.
- 4) Shooting
1. Nilai 1 jika siswa dapat melakukan 1 kali shooting.
 2. Nilai 2 jika siswa dapat melakukan shooting bola dengan akurat.
 3. Nilai 3 jika siswa dapat melakukan shooting bola dengan akurat dan bertenaga.
 4. Nilai 4 jika siswa dapat melakukan shooting bola dengan akurat, bertenaga, dan posisi tubuh benar.
 5. Nilai 5 jika siswa dapat melakukan shooting bola dengan akurat, bertenaga, posisi tubuh benar dan gerak lanjut benar.

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Lanjutan (Lampiran 14)

Tabel. Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai			
		Passing	Control	Shooting	Dribble
1	Yogi Aldi Saputra	5	5	5	5
2	Ahmad Fadilah	4	5	5	5
3	Bayu Adi Saputra	5	5	5	4
4	Dimas Pratama Dicky Saputra	5	4	5	5
5	Eko Arik Setiawan	5	5	5	5
6	Dianita Febrianti	4	4	4	5
7	Diah Ayu Siantini	5	5	4	5
8	Rahma Dwi Hariati	5	5	5	5
9	M. Agus Lutfi	3	3	3	4
10	Sherly Eka Amalia	5	5	5	4
11	Sita Rachmawati	5	4	5	5
12	Widya Kusuma Anggun Prastiani	5	5	5	5
13	Markum Prassetiyo	5	5	5	5
14	Frediana Tri Sulistyو	4	5	5	5
15	Arip Dwi Cahyono	5	5	5	5
16	Albet Tri Junianto	5	5	5	5
17	Andika Hamdani Putra	5	5	5	5
18	Andika Putra Juarta	5	5	5	5
19	Darma Indarsri Setiawan	5	5	5	5
20	Devita Dwi Wulandari	5	5	4	5
21	Dimas Galih Prayoga	5	5	5	5
22	Renita Eva Nurazizah	4	4	4	4
23	Noval Adi Prassetiyo	4	5	5	5
24	Sahan Ariyu Heryanu	5	5	5	5
25	Teddy Riantino Asidiki	5	5	5	5
26	Yusuf Adabi	5	5	5	5
27	Muhammad Lutfi Fareh K	5	5	5	5
28	Dias Prasetyo	4	4	5	5
29	Salma Kamelia Nurahayu Ningsih	4	5	5	5
30	Siska Dian Anita Sari	5	4	4	4
Jumlah		141	142	143	145
Presentase		94%	95%	95%	97%

Lanjutan (Lampiran 14)

B. Aspek Afektif

Empat sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran *botartoin*:

- 1) Sportifitas
 1. Berkata apa adanya
 2. Melakukan permainan sesuai prosedur
 3. Mengakui kesalahan yang diperbuat
 4. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya
 5. Mengakui kelebihan lawan
- 2) Disiplin
 1. Datang tepat waktu
 2. Memakai seragam rapi
 3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 4. Mentaati perintah guru
 5. Bersungguh-sungguh dalam bermain
- 3) Kerjasama
 1. Menolong teman yang meminta bantuan
 2. Dalam bermain tidak bersifat individu
 3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 4. Pembagian tugas kelompok yang jelas
 5. Bisa beradaptasi dengan teman
- 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

PETUNJUK :

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

Lanjutan (Lampiran 14)

3) Petunjuk skor penilaian :

- 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)

Tabel. Rubik Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	Aspek yang dinilai			
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab
1	Yogi Aldi Saputra	5	5	5	5
2	Ahmad Fadilah	4	5	5	5
3	Bayu Adi Saputra	5	5	5	4
4	Dimas Pratama Dicky Saputra	5	4	5	5
5	Eko Arik Setiawan	5	5	5	5
6	Dianita Febrianti	4	4	4	5
7	Diah Ayu Siantini	5	5	4	5
8	Rahma Dwi Hariati	5	5	5	5
9	M. Agus Lutfi	3	3	3	4
10	Sherly Eka Amalia	5	5	5	4
11	Sita Rachmawati	5	4	5	5
12	Widya Kusuma Anggun Prastiani	5	5	5	5
13	Markum Prassetiyo	5	5	5	5
14	Frediana Tri Sulistyو	4	5	5	5
15	Arip Dwi Cahyono	5	5	5	5
16	Albet Tri Junianto	5	5	5	5
17	Andika Hamdani Putra	5	5	5	5
18	Andika Putra Juarta	5	5	5	5
19	Darma Indarsri Setiawan	5	5	5	5
20	Devita Dwi Wulandari	5	5	4	5
21	Dimas Galih Prayoga	5	5	5	5
22	Renita Eva Nurazizah	4	4	4	4
23	Noval Adi Prassetiyo	4	5	5	5
24	Sahan Ariyu Heryanu	5	5	5	5

25	Teddy Riantino Asidiki	5	5	5	5
26	Yusuf Adabi	5	5	5	5
27	Muhammad Lutfi Fareh K	5	5	5	5
28	Dias Prasetyo	4	4	5	5
29	Salma Kamelia Nurahayu Ningsih	4	5	5	5
30	Siska Dian Anita Sari	5	4	4	4
Jumlah		141	142	143	145
Presentase		94%	95%	95%	97%

Lampiran 15

Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)

Keterangan : A = YA

B = TIDAK

No	Nama	Kognitif									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Yogi Aldi Saputra	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
2	Ahmad Fadilah	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
3	Bayu Adi Saputra	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
4	Dimas Pratama Dicky Saputra	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
5	Eko Arik Setiawan	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
6	Danita Febrianti	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
7	Diah Ayu Siantini	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
8	Rahma Dwi Hariati	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
9	M. Agus Lutfi	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
10	Sherly Eka Amalia	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
11	Sita Rachmawati	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
12	Widya Kusuma Anggun Prastiani	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
13	Markum Prassetiyo	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
14	Frediana Tri Sulisty	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
15	Arip Dwi Cahyono	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
16	Albet Tri Junianto	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
17	Andika Hamdani Putra	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
18	Andika Putra Juarta	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
19	Darma Indarsri Setiawan	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
20	Devita Dwi Wulandari	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
21	Dimas Galih Prayoga	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
22	Renita Eva Nurazizah	A	B	A	A	A	A	B	B	B	A
23	Noval Adi Prassetiyo	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
24	Sahan Ariyu Heryanu	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
25	Teddy Riantino Asidiki	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
26	Yusuf Adabi	A	B	A	A	A	A	A	A	B	A
27	Muhammad Lutfi Fareh K	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
28	Dias Prasetiyo	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
29	Salma Kamelia Nurahayu Ningsih	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
30	Siska Dian Anita Sari	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A

Lampiran 17

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA LAPANGAN)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
	Aspek Kognitif			
1	Permainan <i>botartoin</i> merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan masing-masing tim terdiri dari 4 orang pemain inti	YA	100%	Sangat Baik
2	Passing, control, dribble, dan shooting bola merupakan teknik yang dipakai dalam Permainan <i>botartoin</i>	YA	93%	Sangat Baik
3	Ukuran lapangan permainan <i>botartoin</i> adalah 13m X 6m	YA	100%	Sangat Baik
4	Apakah garis terlarang berjarak 2m dari target poin?	YA	100%	Sangat Baik
5	Apakah permainan <i>botartoin</i> dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	YA	100%	Sangat Baik
6	Apakah dalam melakukan permainan <i>botartoin</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	100%	Sangat Baik
7	Dalam modifikasi permainan botol target untuk poin " <i>botartoin</i> " bola yang digunakan dalam permainan menggunakan bola sepak sebenarnya?	TIDAK	77%	Baik
8	Saat bermain seorang pemain harus menjunjung tinggi sportifitas?	YA	97%	Sangat Baik
9	Apakah permainan <i>botartoin</i> menggunakan 5 gawang?	TIDAK	97%	Sangat Baik
10	Apakah kamu tau cara bermain permainan <i>botartoin</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
	Rata-rata		96%	Sangat Baik

Lampiran 18

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU PENJAS SD NEGERI 4
KARANGJATI BLORA**

No	Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan
1.	Sarana dan Prasarana	1. Sarana dan prasarana sepak bola	1
		2. Kondisi sarana dan prasarana permainan sepak bola	2
		3. Perlu adanya modifikasi atau tidak	3
2.	Proses pembelajaran permainan sepak bola	1. Proses Pemanasan	4
		2. Tahapan inti	5
		3. Tahapan Evaluasi	6
		4. Kendala yang dihadapi	7
		5. Perlu dimodifikasi atau tidak	8
3.	Materi Pembelajaran	1. Sesuai SK – KD	9
		2. Materi apa saja yang diajarkan	10

Lampiran 19**PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU PENJAS SD NEGERI 4
KARANGJATI BLORA**

- Pertanyaan untuk guru penjas
 - a. Sarana dan Prasarana
 1. Tolong sebutkan sarpras yang anda gunakan dalam penyampaian materi ajar sepak bola?
Jawab: Sarana yang saya gunakan untuk menyampaikan materi permainan sepak bola tentu saja bola sepak. Selain itu saya menggunakan sarana tambahan misalnya kun / kerucut.
 2. Bagaimana kondisi sarpras tersebut?
Jawab: Kondisi sarpras yang ada disekolah baik.
 3. Apakah perlu adanya modifikasi sarpras dalam pembelajaran sepak bola?
Jawab: Modifikasi itu perlu dalam pembelajaran apalagi dalam permainan sepak bola, modifikasi pasti akan muncul hal yang baru, sekarang bagaimana caranya agar siswa dapat tertarik dan dapat bergerak aktif agar siswa tidak hanya menyukai permainan tertentu saja.
 - b. Proses pelaksanaan pembelajaran
 4. Bagaimana pemanasan yang dilakukan dalam pembelajaran permainan sepak bola?
Jawab: Pemanasan yang saya lakukan pertama melakukan pemanasan secara umum, baru setelah itu menuju pemanasan khusus menuju pada inti permainan.
 5. Bagaimana proses pembelajaran pada tahap inti?
Jawab: Pada tahap inti saya lakukan setelah saya memberikan penjelasan pada tahap permainan sepak bola. Setelah itu anak mencoba untuk melakukan, dan sebelum mengakhiri kegiatan belajar dilakukan permainan terlebih dahulu selama 10-15 menit.
 6. Bagaimana sistem evaluasi yang digunakan pada akhir proses pembelajaran?

Lanjutan (Lampiran 19)

Jawab: Untuk evaluasi sendiri saya melakukan catatan kecil dahulu terhadap siswa yang sudah bisa dengan baik, bisa, dan kurang bisa. Untuk anak yang kurang bisa perlu adanya penanganan secara khusus untuk latihan mandiri di rumah, setelah itu minggu depan dilakukan penilaian.

7. Kendala apa saja yang anda hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran sepak bola?

Jawab: Kendala yang saya hadapi selama pelaksanaan pembelajaran yaitu adanya beberapa anak yang kurang menyukai materi permainan sepak bola, tugas saya membuat modifikasi sehingga semua siswa ikut aktifberperan serta dalam pembelajaran ini.

8. Apakah perlu adanya modifikasi pembelajaran terkait dengan pembelajaran permainan sepak bola?

Jawab: Iya perlu.

c. Materi Pembelajaran

9. Apakah materi yang anda berikan sesuai dengan SK dan KD yang terdapat pada silabus?

Jawab: Iya materi yang saya berikan sudah sesuai SK-KD apalagi untuk kelas IV dan V.

10. Materi apa saja yang anda berikan dalam pembelajaran permainan sepak bola?

Jawab: Materi yang sudah saya berikan dalam pembelajaran sepak bola yaitu *passing, control, shooting, dan dribble*.

Lampiran 20

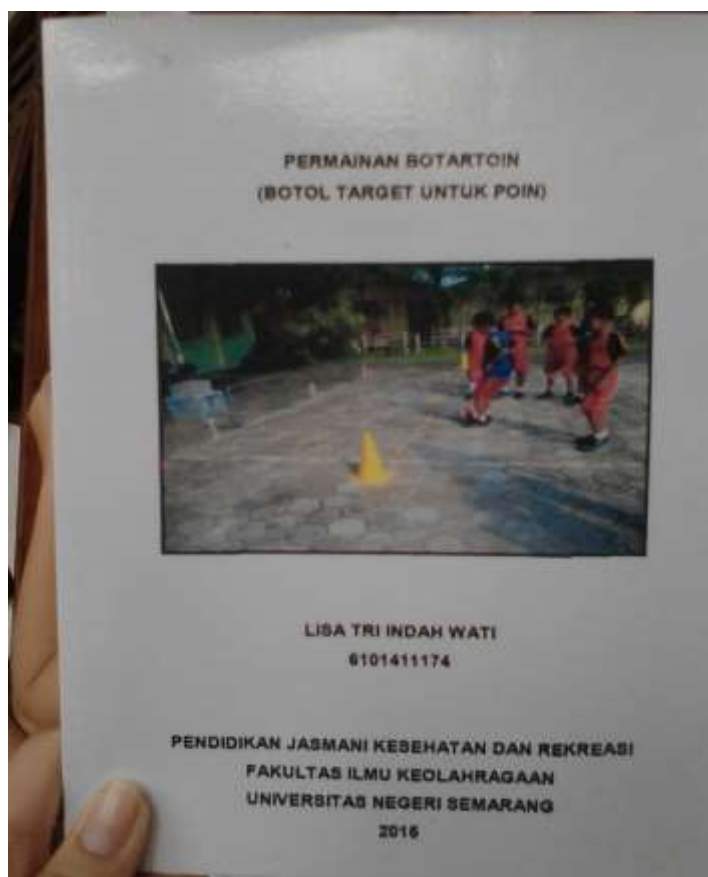
DOKUMENTASI



Gambar 1. SDN 4 Karangjati Blora



Gambar 2. Lapangan permainan *botartoin*



Gambar 3. Buku Permainan Botartoin



Gambar 4. Gawang Permainan Botartoin



Gambar 5. Penjelasan permainan *botartoin*



Gambar 6. Pengisian Kuesioner



Gambar 7. Awal akan dimulainya permainan



Gambar 8. Permainan *botartoin*



Gambar 9. Penjelasan setelah bermain



Gambar 10. Selesai melakukan permainan *botartoin*