



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL  
GOBAK SODOR MELALUI GOSIBOL BAGI SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SANETAN  
KECAMATAN SLUKE KABUPATEN REMBANG  
TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**RUSMA AYUNINGTYAS**

**6101411133**

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

## ABSTRAK

**Rusma Ayuningtyas.** 2015. Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Melalui Gosibol Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang Tahun 2015. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Dra. Anirotul Qoriah, M. Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Gobak Sodor, Gosibol

Berdasarkan pengamatan dan observasi latar belakang penelitian ini yaitu: 1) Produk permainan gosibol belum ada 2) Di sekolah guru belum pernah memberikan permainan yang dimodifikasi, 3) Ada peluang untuk mengembangkan model pembelajaran karena mempunyai lapangan dan alat pembelajaran penjas yang tersedia di sekolah. Sesuai latar belakang rumusan masalah yaitu : Bagaimana pengembangan permainan gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tahun 2015?. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tahun 2015.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan dari sugiyono. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu: 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan Data 3) Desain Produk 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk 8) Uji Coba Pemakaian 9) Revisi Produk 10) Pembuatan Produk Masal.

Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran dan perbaikan produk dari ahli pembelajaran penjasorkes dan hasil kuesioner dan perbaikan produk dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengetahui pendapat ahli tentang produk dan hasil kuesioner siswa tentang respon permainan Gosibol.

Berdasarkan hasil penelitian bentuk permainan gosibol masuk dalam kategori penilaian baik. Karena didapat rata-rata dari ahli penjasorkes 82.67% (baik) dan ahli pembelajaran didapat 86.33% (baik). Hasil produk uji coba I kelompok kecil aspek kognitif 86.84% (baik), aspek afektif 81.67% (baik), aspek psikomotor 80.42% (baik), rata-rata uji coba I 81,33% (baik). hasil uji coba II kelompok besar dalam aspek kognitif 95% (sangat baik) aspek afektif 83.00% (baik) aspek psikomotor 86% (baik), rata-rata uji coba II 91% (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut permainan gosibol layak digunakan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Saran yang dapat disampaikan yaitu penggunaan permainan gosibol dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya permainan tradisional gobak sodor bagi siswa kelas V SD.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya :

Nama : Rusma Ayuningtyas  
NIM : 6101411133  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Judul Skripsi : Pengembangan model Permainan Tradisional Gobak Sodor melalui Gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kec. Sluke Kab. Rembang Tahun 2015

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

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

Semarang, .....2015

Yang menyatakan,

  
  
Rusma Ayuningtyas  
NIM. 6101411133

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Rusma Ayuningtyas NIM 6101411133. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Judul Pengembangan model Permainan Tradisional Gobak Sodor melalui Gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kec. Sluke Kab. Rembang Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 9 September 2015.

### Panitia Ujian



Ketua

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



Supriyono, S.Pd, M.Or  
NIP. 1972 0127 1998 02 1001

### Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes (Ketua)  
NIP. 1959 0603 1984 03 2001

2. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd (Anggota)  
NIP. 1960 0429 1986 01 1001

3. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd (Anggota)  
NIP. 1965 0821 1999 03 2001

*Supriyono 22/9-2015*  
*[Signature]*  
*[Signature]*

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- ❖ IMPIAN memang tidak menjamin kesuksesan, tapi tanpa Impian jangan pernah Mimpi bisa sukses. (Mario Teguh)
- ❖ Apa saja nikmat yang kamu peroleh adalah dari Allah dan apa saja bencana yang menimpamu, maka dari (kesalahan) dirimu sendiri (QS. An Nisa': 79)

### Persembahan

Setetes peluh dan sebetuk karya kecil ini kupersembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta Maslikah, S. Pd. dan ayahanda Rusdi atas do'a-do'a yang tak terhenti terucap dan bantuan moril serta materinya.
2. Adikku tersayang Dwita Nanang Amirrudhin.
3. Yang tercinta kakek dan nenek saya: H. Nuriyadi dan H. Maskanah.
4. Sahabatku yang ku sayangi yang telah memberikan warna didalam hidupku (Niam, Nunk, Peby, Ardi, Zulfa, Tami, Arnis, Fitri, Azis, Zamzam), temen-temen SMP Nurul, Paijo, Tang'o, Rini, Tari dan teman-teman "Sahabat Roti".
5. Teman-teman PJKR 2011 yang telah memberikan semangat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan model Permainan Tradisional Gobak Sodor melalui Gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kec. Sluke Kab. Rembang 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. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dra. Anirotul Qoriah, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Drs. H. Tri Nurharsono, M. Pd., selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Eko Puryanto, S. Pd., selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran dan kerja samanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Siswa siswi kelas V SD Negeri Sanetan yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ayah, ibu, saudara, seluruh keluarga besar serta sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil demi terselesaikannya 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, ..... 2015  
Peneliti

Rusma Ayuningtyas  
NIM. 6101411133

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PENGESAHAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Manfaat Pengembangan .....	4
1.5 Spesifikasi Produk .....	5
1.6 Pentingnya Pengembangan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Landasan teori .....	7
2.2 Kerangka Berfikir .....	27
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	29
3.2 Prosedur Pengembangan .....	29
3.3 Uji Coba Produk .....	31
3.4 Rancangan Produk .....	33
3.3 Jenis Data .....	34
3.4 Instrumen Pengumpulan Data .....	34
3.5 Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I .....	38
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I .....	45
4.3 Revisi Produk .....	53
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II .....	54
4.5 Hasil Analisa Data Hasil Uji Coba II .....	55
4.6 Prototipe Produk .....	61
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian Prototipe Produk .....	68
5.2 Saran Pemanfaatan Diseminasi Dan Pengembangan Lebih Lanjut .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan Permainan Gobak Sodor dan Gosibol .....	23
2. Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli .....	35
3. Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa .....	35
4. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Atau “Tidak” .....	36
5. Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa .....	36
6. Klasifikasi Persentase .....	37
7. Hasil Lembar Evaluasi Kualitas Uji Kelompok Besar .....	44
8. Saran Perbaikan Model Permainan Gosibol .....	44
9. Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa .....	42
10. Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan Gosibol .....	43
11. Hasil Kuesioner Siswa Dalam Uji coba kelompok Kecil .....	45
12. Aspek Psikomotor Siswa Melakukan Permainan Gosibol .....	55
13. Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan Gosibol .....	56
14. Hasil Kuesioner Siswa Dalam Uji Coba kelompok besar .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Permainan Gobak Sodor .....	20
2. Lapangan Permainan Gobak gosibol .....	24
3. Ring Permainan Gosibol .....	24
4. Bola Plastik Permainan Gosibol .....	25
5. Peluit Permainan Gosibol .....	26
6. Kapur Permainan Gosibol .....	25
7. Prosedur model permainan tradisional gosibol .....	30
8. Lapangan Permainan Gosibol .....	40
9. Lapangan Dan Posisi Pemain .....	40
10. Ring Permainan Gosibol .....	41
11. Bola Plastik Permainan Gosibol .....	41
12. Peluit Permainan Gosibol .....	42
13. Kapur Permainan Gosibol .....	42
14. Diagram persentase gosibol uji coba kelompok kecil .....	52
15. Diagram persentase gosibol uji coba kelompok besar .....	61
16. Lapangan Permainan Gosibol .....	63
17. Lapangan dan Posisi pemain .....	64
18. Ring Permainan Gosibol .....	64
19. Bola Plastik Permainan Gosibol .....	64
20. Peluit Permainan Gosibol .....	65
21. Kapur Permainan Gosibol .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema Dan Judul Skripsi .....	73
2. SK Dosen Pembimbing .....	74
3. Surat Ijin Penelitian .....	75
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	76
5. Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjasorkes .....	77
6. Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran.....	80
7. Daftar Nama Siswa Uji Coba I Kelompok Kecil .....	83
8. Kuesioner Penelitian Untuk Siswa .....	84
9. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Kelompok Kecil.....	91
10. Hasil Rekapitulasi kuesioner Siswa (N=12) .....	92
11. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Kelompok Kecil .....	93
12. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Sikap Afektif (Kelompok Kecil) .....	95
13. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Sikap Psikomotor (kelompok kecil) .....	96
14. Daftar Nama Siswa uji coba II Kelompok Besar (N=20) .....	97
15. Kuesioner Siswa uji coba II .....	98
16. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Subyek Uji Coba II Kelompok Besar ....	105
17. Hasil Rekapitulasi kuesioner Siswa Kelompok Besar .....	107
18. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Kelompok Besar .....	109
19. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Sikap Afektif (Kelompok Besar) .....	111
20. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Sikap Psikomotor (Kelompok Besar).....	112
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	113
22. Dokumentasi Penelitian .....	117

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Pada waktu anak-anak bermain, anak-anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang dan gembira. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau merupakan naluri. Semua naluri dan dorongan ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain merupakan kebutuhan.

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani (olahraga) bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta bekerja sama dalam kelompok.

Permainan gobak sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang saat ini masih dapat kita jumpai dimainkan oleh anak-anak SD. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap

melakukan proses bolak balik dalam area yang sudah ditentukan. (Guru kelas 6 SD kyai hasyim Surabaya) <http://googleweblight.com>.

Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaan dengan permainan di daerah lain. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda dengan daerah lainnya. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut galasin, sedangkan di Sumatra Utara disebut dengan margalah. Tetapi yang jelas permainan itu mempunyai aturan permainan yang sama. Supaya tidak membingungkan pada salah satu nama daerah, maka Direktorat Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang sendiri ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas permainan adalah menghadang (Soemitro, 1992:172).

Berdasarkan skripsi yang penulis baca di perpustakaan FIK UNNES, penulis temukan beberapa judul mengenai pengembangan permainan gobak sodor yaitu: 1) Model Pengembangan Permainan Sederhana Gobak Sodor (*Jumpgoso*) Siswa Kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Tahun 2013/2014, 2) Model Pengembangan Permainan gobak sodor bola dalam pembelajaran penjas pada siswa kelas V SD N 2 Tegorejo Kec.Pegandon Kab.Kendal Tahun 2012. 3) Permainan Tradisional Gobak Sodor Lingkaran (*Gosling*) untuk pembelajaran penjasorkes SD.

Permasalahan yang dihadapi yaitu dalam pembelajaran permainan gobak sodor masih monoton, belum dikemas dalam bentuk modifikasi, dan siswa kurang antusias. Dari ketiga skripsi tersebut peneliti tertarik melakukan pengamatan dan observasi di lapangan mengenai permainan gobak sodor.

Berdasarkan observasi melalui pengamatan dan wawancara kepada guru penjasorkes SD Negeri Sanetan pada tanggal 23 maret 2015. Dalam pembelajaran, guru penjasorkes hanya memberikan materi sesuai dengan kurikulum yang ada tanpa menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada di sekolah. Guru belum pernah memberikan permainan yang dimodifikasi, ada peluang untuk mengembangkan model pembelajaran gobak sodor karena mempunyai lapangan dan alat pembelajaran penjasorkes yang tersedia di sekolah.

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan observasi di SD N Sanetan peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol agar lebih bervariasi sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes.

Permainan gosibol adalah sebuah permainan yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing grup terdiri dari 6-12 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, pemain membawa bola yang nantinya akan dimasukkan ke dalam ring untuk memperoleh poin. Dalam permainan ini waktu yang digunakan 2x10 menit dengan istirahat 5 menit. Grup penjaga menghalangi agar lawan tidak bisa melewati garis bertahan dan bola yang dibawa bisa jatuh sehingga lawan tidak dapat mencetak poin.

Pengembangan permainan gobak sodor melalui permainan gosibol bisa digunakan di lapangan *outdoor* maupun *indoor*. Unsur fisik yang dominan muncul dalam permainan gosibol antara lain kecepatan reaksi, kecepatan *sprint*, dan kelincahan. Selain unsur fisik tersebut, juga terdapat unsur lain, yakni unsur kooperatif yang meliputi kerja sama tim. Pengembangan permainan gobak sodor

dalam pembelajaran penjasorkes melalui permainan gosibol dilakukan dengan tujuan menyiapkan siswa untuk bergerak aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran gerak dalam permainan teknik berlari, gerak tipu dan konsentrasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan (PAIKEM) yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembangan permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol di SD Negeri Sanetan dengan judul :

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR MELALUI GOSIBOL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SANETAN KECAMATAN SLUKE KABUPATEN REMBANG TAHUN 2015.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Setelah mencermati dari uraian latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan dikaji adalah: "Bagaimana pengembangan permainan gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tahun 2015?"

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan permasalahan maka tujuan penelitian ini adalah: untuk menghasilkan produk model permainan gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tahun 2015.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

1. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes.

2. Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman.

#### **1.4.2 Bagi Peneliti Lanjutan**

1. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut bila mempunyai permasalahan yang sama tetapi dengan tempat yang berbeda.
2. Sebagai dasar pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

#### **1.4.3 Bagi Guru Penjasorkes**

1. Sebagai sumber bahan yang beraneka ragam bagi guru, yang memungkinkan untuk memodifikasi permainan agar menjadi lebih menarik.
2. Sebagai motivasi guru penjasorkes agar kreatif dan inovatif membuat model pembelajaran yang dimodifikasi sesuai kondisi dan karakteristik siswa.

#### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan melalui pengembangan permainan gosibol di Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang sesuai untuk permainan yang dapat menarik perhatian siswa. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi guru penjasorkes untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran penjasorkes khususnya permainan menggunakan bola besar.

#### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Secara umum prasarana dan sarana di Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang saat ini kurang memadai. Lapangan

yang tersedia hanya dari *paving* dengan kondisi yang baik, bola yang tersedia hanya bola voli 5 buah, dengan kondisi 2 buah bola mengelupas permukaannya dan 3 masih bagus, bola sepak yang tersedia 3 buah dengan kondisi 2 bola permukaannya rusak dan yang 1 kempes, sedangkan peluru yang tersedia hanya 3 yang mana kondisinya sudah berkurang beratnya karena permukaan peluru banyak yang berlubang.

Pengembangan permainan yang dilakukan oleh guru penjasorkes sangat membantu untuk meminimalisir kekurangan prasarana dan sarana yang ada disekolah. Salah satunya dapat dipecahkan dengan solusi penerapan model pengembangan permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang agar dapat mengoptimalkan pembelajaran gerak, dan disesuaikan dengan prasarana dan sarana yang tersedia di sekolah tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan Teori dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah. Pada kajian pustaka ini, dimuat beberapa pendapat para ahli. Secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian pembelajaran, pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, perkembangan gerak, karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak kelas V, permainan tradisional, bermain dalam pendidikan, fungsi bermain dalam pendidikan jasmani, modifikasi, prinsip-prinsip modifikasi, dan Karakteristik Permainan Tradisional Gobak Sodor

##### **2.1.1 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif (Sukintara, 1992:70).

Pengertian pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik ( Achmad Rifa'i RC dan Chatarina Tri Anni, 2010:192).

Berdasarkan devinisi kedua pendapat diatas pengertian pembelajaran yaitu : Mengajarkan sesuatu kepada anak didik untuk membentuk tingkah laku

yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik yang dilakukan oleh pendidik.

### **2.1.2 Pendidikan Jasmani**

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

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuro muskuler, intelektual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992:4).

Beberapa pengertian di atas penulis simpulkan, bahwa pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh, yang merupakan bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuro muskuler, intelektual, dan sosial.

### **2.1.2.1 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani sering kali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani melalui aktifitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Karena tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, maka tidak jarang kita menemukan rumusan tujuan jasmani yang penuturan dan pengklasifikasinya beraneka ragam.

Adang Suherman (2000:23) menyatakan secara umum tujuan Penjasorkes dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

#### **1. Perkembangan fisik**

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.

#### **2. Perkembangan gerak**

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.

#### **3. Perkembangan mental**

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasi keseluruhan pengetahuan tentang penjasorkes ke dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.

#### 4. Perkembangan sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah dapat digolongkan ke empat aspek yaitu aspek fisik, aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran penjasorkes adalah perkembangan gerak siswa yang cenderung aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran.

##### **2.1.3 Perkembangan Gerak**

Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (motor). Ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti loncat dan lompat.
2. Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik dan lain-lain.
3. Kemampuan manipulative, lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk

kemampuan manipulatif antara lain melempar, menangkap dan menggiring bola.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas seperti kehidupan sehari-hari seperti jalan, lari, lompat dan lempar.

### **2.1.3.1 Karakteristik Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Kelas V**

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:101) ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun sebagai berikut, perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan yang semakin jelas tampak adanya perbedaan. Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap dan hubungannya hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan netan.

Menurut Sukintaka (1992:42), anak kelas V dan VI berumur di antara 11 sampai 12 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
2. Ada kesadaran mengenai badannya.
3. Anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar.
4. Pertumbuhan tinggi badan dan berat tidak baik.
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. Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat bila dibandingkan dengan bagian anggota atas.
11. Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan ketrampilan antara anak laki-laki dan putri.

#### **2.1.3.2 Aspek Jasmani, meliputi :**

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

#### **2.1.3.3 Aspek Psikologik Atau Mental, meliputi:**

1. Perhatian terhadap bentuk, berkembang dan akan berkembangnya masalah hasil atau keuntungan.
2. Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambah pengalaman.
3. Sifat berkhayal, masih ada dan menyukai suara berirama dan gerak.
4. Senang meniru yang sesuai dengan idamanya.

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.

#### **2.1.3.4 Aspek Sosial, meliputi:**

1. Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
2. Suatu saat, suka membual (sombong dengan perkataan)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan perkembangan anak pada kelas V cenderung lebih aktif bergerak untuk melakukan permainan.

#### **2.1.4 Permainan Tradisional**

Permainan Tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang biasa dibidang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang. (Antoksoesanto.blogspot.co.id)

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau cirri dari permainan tradisional anak

sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Berdasarkan pengertian permainan tradisional dari dua definisi tersebut adalah salah satu bentuk permainan anak-anak dari jaman dahulu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

#### **2.1.4.1 Macam-macam permainan tradisional dari berbagai daerah:**

1. Permainan tradisional dari jogja : 1) Gobak sodor 2) Petak Umpet / Delikan 3) Ingkling 4) Neker / kelereng 5) Benthik 6) Dakon 7) Enggrang 8) Bekhel 9) Cuplak –cuplak suwung.
2. Permainan Tradisional dari jawa barat : 1) Ngadu muncang 2) Congklak 3) Bebentengan 4) Sunda Manda 5) Patok Lele.
3. Permainan tradisional dari Sulawesi: 1) Maqqalaceng 2) Allogo 3) Lompat Tali 4) Lari Tampurung 5) Paka-paka Dusu 6) Kekorek 7) Tali Tanah 8) Kanikir 9) Benteng –benteng
4. Permainan Tradisional dari Kalimantan : 1) Bateweh 2) Sepak Sawut 3) Balago 4) Bagasing.
5. Permainan Tradisional dari Papua: 1) Kayu Malele 2) Patah Kaleng 3) Inkaropianik.

### 1.1.6 Bermain Dalam Pendidikan

Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan merupakan sebuah langkah kreatif dan aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai pembelajaran. Biasanya dilakukan di bawah pengawasan seorang instruktur dan terprogram. Permainan merupakan simulasi yang dapat mengungkap kepribadian, mediasi anak, memotivasi serta menumbuhkan jiwa sosial dalam diri anak (Winkanda Satria Putra, 2013:7).

Menurut Cowell dan Hozeltn dalam Sukintaka (1992:6), yang menyatakan bahwa untuk membawa anak pada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan kesegaran jasmani, sosial, mental dan moral anak yang dibantu dengan permainan, karena dengan permainan anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual "*fairplay*" dan "*sportmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati. Risdorp dalam Sukintaka (1992:7), juga berpendapat bahwa anak yang bermain kepribadiannya akan berkembang dan wataknya akan terbentuk juga. Adapun makna permainan dalam pendidikan yang diutarakan Sukintaka (1992:7), yaitu bermain mempunyai beberapa sifat:

1. Bermain merupakan aktifitas yang dilakukan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktifitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui

kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan diri sendiri.

#### **2.1.5.1 Fungsi bermain dalam pendidikan jasmani**

Menurut Soemitro (1992:4-7) fungsi bermain dalam Penjasorkes dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

##### **1. Nilai-nilai mental**

Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan dalam permainan. Mereka belajar saling mempercayai di antara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibanding dengan orang lain dan mengakui dengan jujur kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan dan lain sebagainya.

##### **2. Nilai-nilai fisik**

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan.

##### **3. Nilai-nilai sosial**

Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan nampak mencuat ke atas karena kebiasaan itu. Di dalam permainan dapat saja seorang anak berhadapan dengan seseorang, tetapi dapat pula seorang berhadapan dengan kelompok. Di samping itu dapat juga kelompok dengan kelompok. Di dalam situasi bermain seorang dengan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima.

Dari pendapat ahli di atas, penulis simpulkan bahwa bermain sangatlah penting dalam membentuk watak dan perkembangan anak. Salah satunya memodifikasi permainan yang mudah dilakukan.

### **2.1.6 Modifikasi**

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (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 penjelasan tentang modifikasi tersebut, 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 Penjasorkes di sekolah.

#### **2.1.6.1 Prinsip-prinsip Modifikasi**

##### **1. Modifikasi tujuan pembelajaran**

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

##### **2. Modifikasi materi pembelajaran**

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

##### **3. Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran**

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

##### **4. Modifikasi evaluasi pembelajaran**

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi.

Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8).

### **2.1.7 Karakteristik Permainan Tradisional Gobak Sodor**

#### **1. Hakekat Permainan Gobak Sodor**

Menurut Soemitro (1992:172), Setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaan dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda, dengan daerah lainnya. Sebagai contoh dapat dikemukakan di Jawa Tengah dikenal dengan permainan gobak sodor, di Jakarta disebut galasin, sedangkan di Sumatra Utara disebut dengan margalah. Tetapi yang jelas permainan itu mempunyai aturan permainan yang sama. Supaya tidak membingungkan pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang sendiri ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas permainan adalah menghadang. Permainan hadang di Jawa Tengah dikenal dengan nama permainan tradisional gobak sodor.

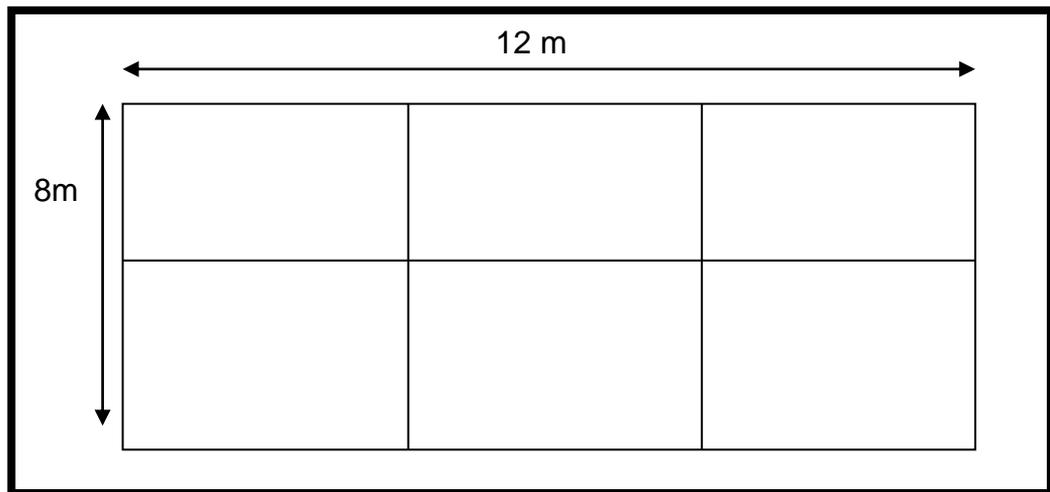
#### **2. Lapangan dan peralatan**

Bentuk : persegi empat panjang

Ukuran : panjang 15 meter(disesuaikan dengan keadaan lapangan)

Garis : garis-garis dapat dibuat dengan kapur, tali, atau benda lainnya yang tidak membahayakan pemain.

- 1) Garis pembagi lapangan permainan menjadi dua bagian memanjang disebut garis tengah.
- 2) Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm.



**Gambar 2.1 Lapangan Permainan Gobak Sodor**  
Sumber: Soemitro (1992:172)

1. Peralatan
  - 1) Kapur / cat line paper
  - 2) Peluit.
  - 3) Jam/stopwatch
  - 4) Bendera
  - 5) Tempat pencatat angka
2. Permainan
  - 1) Terdiri dari 2 regu masing-masing 5 orang.
  - 2) Regu putra dan putri campur.
3. Lamanya permainan
  - 1) Permainan dimainkan 2 x 20 menit, dengan istirahat 5 menit.

#### 4. Jalannya permainan

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- 2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- 3) Permainan dimulai setelah membunyikan peluit.
- 4) Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau seutuhan pihak penjaga.
- 5) Penjaga berusaha meyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
- 6) Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan dan mengganggu jalannya permainan.
- 7) Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya) diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penyerang disentuh penjaga, kedua kaki pemain keluar garis samping lapangan, mengganggu jalannya permainan, dan tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit.
- 8) Pergantian pemain pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- 9) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai dengan garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya permainan berlari tanpa berhenti kecuali kalau dihentikan oleh wasit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan waktu istirahat.

5. Istirahat, apabila permainan telah berjalan selama 10 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat. Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti saat pemain dilanjutkan.
6. Nilai, pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai dengan garis belakang diberi nilai satu dan pemain yang telah berhasil melewati garis belakang sampai dengan garis belakang diberi nilai satu.
7. Wasit, penjaga garis dan pencatat nilai
  - 1) Setiap pertandingan dipimpin oleh 2 orang wasit dan dibantu 2 orang pencatat nilai.
  - 2) Kedua wasit mempunyai tugas, fungsi, dan wewenang yang sama.
  - 3) Wasit memberikan tanda dengan membunyikan peluit.
  - 4) Penjaga garis memberikan tanda dengan mengangkat bendera
  - 5) Pencatat nilai ditempatkan disamping garis depan dan garis belakang.  
Nilai / angka dicatat di dua papan nilai.
8. Penentuan pemenang
  - 1) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 x 10 menit berakhir.

#### **2.1.8 Karakteristik Modifikasi Permainan Gosibol**

Dalam hal ini yang dimaksud adalah modifikasi peraturan dan menggunakan bola. Dalam permainan gosibol bertujuan supaya anak dapat meningkat aktivitas olahraganya dan juga agar anak aktif, senang dan tanpa ada rasa jenuh.

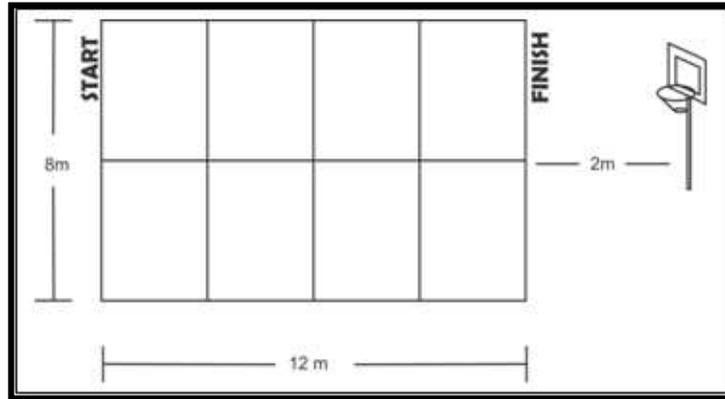
Berikut adalah perbedaan permainan gobak sodor dengan permainan gobak sodor persegi bola.

Tabel 2.1 Perbedaan Permainan Gobak Sodor dan Gosibol

Perbedaan	Gobak Sodor	Modifikasi Gobak Sodor persegi Bola	Keterangan
Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk lapangan persegi panjang terdiri 6 kotak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk lapangan persegi panjang terdiri 8 kotak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk lapangan disesuaikan dengan halaman sekolah</li> </ul>
Sarana yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menggunakan alat</li> <li>Tidak menggunakan ring pada saat bermain</li> <li>Jumlah pemain masing-masing 5 orang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan Bola saat permainan</li> <li>Menggunakan ring pada saat permainan gosibol, dengan diameter 40cm.</li> <li>Jumlah pemain 6-12 orang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengoper bola pada saat menyerang</li> <li>Memasukkan bola pada saat permainan gosibol</li> <li>Jumlah pemain disesuaikan dengan jumlah pemain</li> </ul>
Peraturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemain langsung gugur jika terkena tim penjaga</li> <li>Mendapat poin jika pemain bisa kembali ke awal lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemain baru gugur setelah 3 kali sentuhan</li> <li>Mendapatkan poin jika memasukkan bola ke dalam ring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Supaya ada kesempatan untuk mencetak poin.</li> <li>Supaya siswa selain mendapatkan permainan tradisional juga mendapatkan materi permainan gerak dasar lompat</li> </ul>
Waktu permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 x 20 menit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 x 10 menit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemain dalam permainan agar lebih aktif dan kompetitif</li> </ul>

1. Prasana dan Sarana

1) Lapangan



Gambar 2.2 Lapangan Permainan Gosibol.

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

- (1) Bentuk: Persegi Panjang.
- (2) Ukuran: Panjang 12 meter lebar 8 meter. Terdiri dari 8 kotak jarak antar kotak 3 meter.
- (3) Garis : Garis dapat dibuat dengan kapur, tali, atau benda lainnya yang tidak membahayakan pemain.

2) Ring permainan Gosibol



Gambar 2.3 Ring Permainan Gosibol.

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Ring terbuat dari besi, papan pantul dan tiang penyangga ring terbuat dari kayu . diameter ring 40cm, tinggi ring 2m, papan pantul berukuran 60 cm x 60 cm, tinggi tiang 2,4 meter, dan kaki tiang penyangga ring berukuran panjang 60 cm dan lebar 40cm.

3) Bola.



Gambar 2.4 Bola Permainan Gosibol.  
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Bola yang digunakan dalam permainan gosibol menggunakan bola plastik dengan diameter 25 cm.

4) Peluit



Gambar 2.5 Peluit Permainan Gosibol.  
Sumber: sumber penelitian (2015)

Peluit yang digunakan saat permainan gosibol

5) Kapur



Gambar 4.5 Kapur Permainan Gosibol.  
Sumber: <https://kapur-tulis.co.id/search>

Kapur yang digunakan untuk membuat garis pada lapangan gosibol.

2. Peraturan permainan

- 1) Terdiri dari 2 regu masing-masing 6 orang.
- 2) Regu putra dan putri campur
- 3) Permainan dimainkan 2 x 10 menit, dengan istirahat 5 menit

3. Cara bermain permainan ini yaitu :

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang,
- 2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk,
- 3) Permainan dimulai membunyikan peluit,
- 4) Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau seutuhan pihak penjaga,
- 5) Penjaga berusaha meyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas atau salah satu kaki berpijak diatas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang,

- 6) Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan, dan mengganggu jalannya permainan,
- 7) Setiap pemain membawa satu bola, yang nantinya akan dimasukkan ke dalam ring,
- 8) Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya) diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penyerang disentuh penjaga, kedua kaki pemain keluar garis samping lapangan, mengganggu jalannya permainan, dan tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit,
- 9) Pergantian pemain pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian)
- 10) Dikatakan poin apabila regu pemain mampu memasukkan bola ke dalam ring dan tidak disentuh oleh regu penjaga,
- 11) Jika seluruh pemain tidak dapat memasukkan bola ke dalam ring maka permainan berakhir untuk tim itu, permainan diganti dengan tim penjaga,
- 12) Regu yang mendapatkan nilai yang paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada penjasorkes harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran yang bersifat aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan atau (PAIKEM) adalah suatu variasi pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi penjasorkes yang ada di sekolah.

Pembelajaran PAIKEM adalah metode pembelajaran yang secara rutin dilakukan dengan cara mengembangkan suatu pembelajaran yang baru dan urutan yang relatif sama. Model pembelajaran yang dilakukan dalam mata pelajaran penjasorkes terdiri dari ceramah dan pemberian contoh. Kemudian siswa mempraktekkan 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 mempraktekkan 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 menangkap materi yang disampaikan dan tidak merasa bosan. Pengembangan permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pengembangan permainan tradisional gosibol adalah permainan yang diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak, dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan gobak sodor persegi bola gosibol bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:407), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

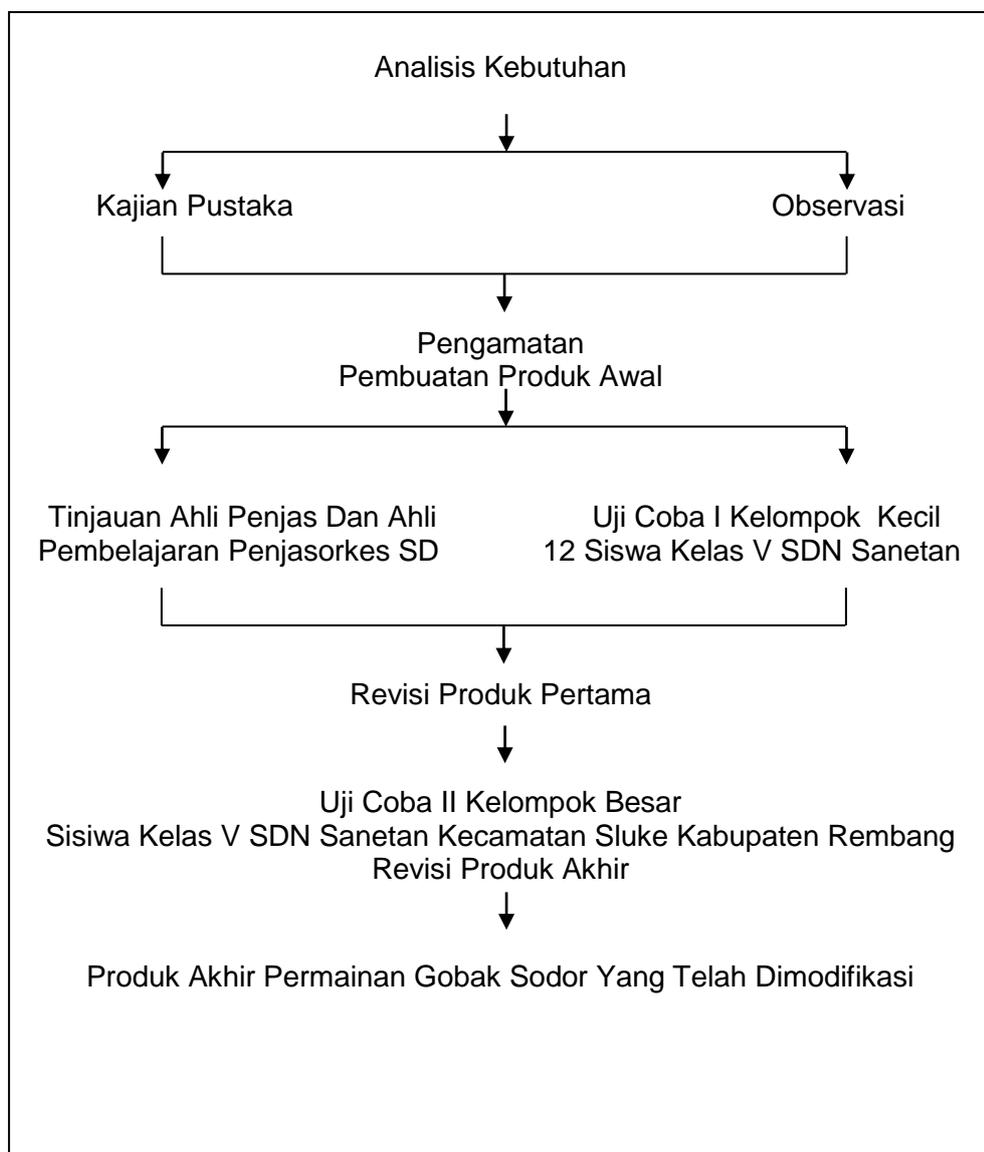
Prosedur pengembangan menurut sugiyono (2009:298)

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Pembuatan Produk Masal.

Prosedur pengembangan model permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan : kajian pustaka dan observasi.

2. Pembuatan produk awal : tinjauan ahli penjas dan ahli pembelajaran.
3. Uji coba kelompok kecil.
4. Revisi produk pertama.
5. Uji coba kelompok besar kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan.
6. Revisi produk akhir.
7. Produk akhir model permainan gobak sodor persegi bola gosibol.



Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Permainan tradisional gosibol  
Sumber: Penelitian (2015)

### **3.2.1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan gosibol di SD Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tentang pelaksanaan olahraga permainan tradisional dengan cara melakukan pengamatan dilapangan tentang aktifitas siswa. Aktifitas kebutuhan tersebut dilakukan dengan observasi, perijinan penggunaan subjek penelitian dan tempat penelitian, wawancara guru penjasorkes mengenai produk yang dikembangkan.

### **3.2.2. Pembuatan Produk**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan gobak sodor yang dimodifikasi berupa permainan gosibol. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti membuat produk berdasarkan kajian yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu guru penjasorkes sebagai ahli pembelajaran.

### **3.3 Uji coba produk**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yang bertujuan untuk memperoleh efektifitas, dan kepemanfaatan dari produk. Langkah - langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan ujicoba produk adalah sebagai berikut:.

1. Menetapan desain uji coba.
2. Menentukan subyek uji coba.
3. Menyusun instrument pengumpulan data.
4. Menetapkan teknik analisis data.

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi dan manfaat dari produk.

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Penelitian menggunakan desain eksperimental, Desain uji coba ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan.

Desain yang dilakukan terdiri dari :

#### **3.3.1.1 Evaluasi Ahli**

Sebelum produk pembelajaran diujicobakan ke subjek penelitian maka dievaluasi terlebih dahulu oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran

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

Pada tahap ini produk yang telah dievaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa SD Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa sebagai subjek dilakukan dengan menggunakan random sampel.

Pertama – tama diberikan penjelasan cara melakukan permainan gobak sodor persegi bola tersebut. Setelah melakukan uji coba siswa mengerjakan kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan..

#### **3.3.1.3 Uji Coba Kelompok Besar**

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta evaluasi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji kelompok besar. Uji kelompok besar ini dilakukan pada 20 siswa kelas V SD Negeri Sanetan.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan cara melakukan permainan gobak sodor persegi bola gosibol yang telah dievaluasi dan kemudian melakukan uji coba permainan gobak sodor persegi bola gosibol. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang permainan gobak sodor.

### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang, dipilih sampel secara random.
3. Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang menggunakan sampel secara total (total sampling).

### **3.4 Rancangan Produk**

Permainan gosibol merupakan bentuk pengembangan dari permainan gobak sodor dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran guna untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Model permainan ini didesain agar dapat menjadi variasi dalam pembelajaran gobak sodor serta dapat mengoptimalkan gerak siswa dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini bersifat kompetitif sehingga dapat meningkatkan semangat, sikap *fair play* dan daya juang yang tinggi.

### **3.5 Jenis Data**

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data 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 gobak sodor persegi bola (gosibol) dan kuesioner siswa terhadap penggunaan produk

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. (Suharsimi Arikunto, 2010: 191)

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner lembar evaluasi dan lembar pengamatan gerak siswa. Kuesioner diberikan pada siswa, lembar evaluasi diberikan pada ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi pada ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran digunakan untuk menjaring informasi mengenai kelayakan produk gosibol, (ahli penjasorkes lampiran 5 halaman 76 dan ahli pembelajaran lampiran 6 halaman 79). Sedangkan kuesioner pada siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami permainan gosibol. Sedangkan lembar pengamatan permainan siswa digunakan untuk mengetahui afektif dan psikomotor siswa saat mempraktekkan permainan gosibol.

Lembar evaluasi yang digunakan untuk ahli berupa aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan gobak sodor 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.
2. Kurang baik.
3. Cukup.
4. Baik.
5. Sangat Baik.

Tabel 3.1 Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD kelas V.	15

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 sampai 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 gobak sodor yang dimodifikasi.	4
2.	Afektif	Menampilkan sikap bermain gobak sodor yang dimodifikasi, sikap kerjasama, toleransi, jujur, dan tanggung jawab.	4

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor

yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Atau “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner siswa:

Tabel 3.4 Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kognitif	Pengetahuan siswa terhadap model pengembangan permainan sederhana gobak sodor yang dimodifikasi.	20

### 3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. 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:

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

NP = Nilai dalam %.

n = Nilai yang diperoleh.

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data.

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

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

Persentase	Kriteria	Klasifikasi
0 - 20%	Tidak Baik	Tidak Layak
20,1 - 40%	Kurang Baik	Kurang Layak
40,1 - 70%	Cukup Baik	Cukup Layak
70,1 - 90%	Baik	Layak
90,1 - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak

Sumber: (Mohamad Ali,1997:184)

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

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

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan gobak sodor melalui gosibol. Berdasarkan data pada saat uji coba I kelompok kecil dan uji coba II kelompok besar model permainan tradisional gosibol layak digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD N Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Melalui permainan gosibol, siswa lebih antusias dalam pembelajaran penjasorkes.

Faktor yang menjadikan permainan gosibol dapat diterima oleh siswa SD N Sanetan adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari siswa kelas V dapat mempraktekkan permainan gosibol dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan gosibol dapat diterima siswa kelas V SD Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1). Sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar.
- 2). Dalam permainan gosibol ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3). Siswa lebih tertarik dalam pembelajaran model permainan tradisional gobak sodor melalui gosibol.
- 4). Persaingan dalam permainan gosibol, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

- 5). Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan gosibol tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian, baik dari uji coba I kelompok kecil dan uji coba II kelompok besar, permainan gosibol dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang tahun 2015.

### **5.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Produk**

#### **5.1.1.1 Kelebihan Produk**

Kelebihan produk permainan gosibol adalah:

1. Model permainan gosibol menarik bagi siswa karena merupakan permainan yang kompetitif dan menyenangkan.
2. Sarana dalam model permainan gosibol terbuat dari bahan yang mudah didapat disekitar rumah maupun sekolah dan tidak berbahaya.
3. Persaingan dalam permainan gosibol ini membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut

#### **5.1.1.2 Kelemahan Produk**

1. Membutuhkan lapangan yang cukup luas untuk permainan gosibol
2. Garis lapangan permainan gosibol masih menggunakan kapur sehingga jika terjadi hujan maka garis akan mudah hilang.
3. Ting penyangga ring permainan gosibol masih goyah jika terkena angin kencang karena ring tidak menancap permainan di tanah.

### **5.2 Saran Pemanfaatan Diseminasi Dan Pengembangan Lebih Lanjut**

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan permainan gobak sodor melalui gosibol yaitu:

1. Bagi guru penjasorkes Model pengembangan permainan gosibol sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes melalui kegiatan pembelajaran permainan gosibol siswa kelas V Sekolah Dasar, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Disamping itu guru penjasorkes guru pejas punya peluang untuk melakukan permainan pengembangan model yang lain sesuai kebutuhan.
2. Bagi siswa diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran permainan gosibol agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
3. Bagi mahasiswa bila mana akan melakukan penelitian dengan masalah yang sama diharapkan produk ini sebagai kajian awal untuk merancang pengembangan berikutnya.
4. Bagi Peneliti Lanjutan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan tradisional melalui gosibol lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng, 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman, 2000. *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra, 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Husdarta dan Yudha Saputra, 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas.
- [https://www.google.co.id/search?redir\\_esc=&client=ms-android-asus&hl=inID&oe=utf8&safe=image&q=gambar+peluit&source=amdroid-browser-type &qsubts=1436175446332](https://www.google.co.id/search?redir_esc=&client=ms-android-asus&hl=inID&oe=utf8&safe=image&q=gambar+peluit&source=amdroid-browser-type &qsubts=1436175446332).
- [https://www.google.co.id/search?redir\\_esc=&client=ms-android-asus&hl=inID&oe=utf8&safe=image&q=gambar+kapur&source=amdroid-browser-type &qsubts=1436244490513](https://www.google.co.id/search?redir_esc=&client=ms-android-asus&hl=inID&oe=utf8&safe=image&q=gambar+kapur&source=amdroid-browser-type &qsubts=1436244490513).
- Mohammad Ali, 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Punaji Setyosari, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Suharsimi arikunto, 2010. *prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipa
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 GSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993. *Perkembangan Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

Lampiran 1



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR, S1

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. ( 024 ) 8508007 fax. 8508007  
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Rusma Ayuningtyas  
NIM : 6101411133  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Tema : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
Judul : "PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PERSEGI (GOSSI) DI SD SANETAN KEC. SLUKE KAB. REMBANG TAHUN 2015"

*ada dapat diteliti  
Pembimbing = Anuradha Q.  
27/1/2015  
Hm*

*Had  
8/2/2015  
Arbita:  
- Keni Pakeljan  
- Keni Purnawan  
- Keni Purnawan  
- Keni Gelyant Rendi*

Semarang, Januari 2015

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PJKR

Yang mengajukan

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

  
Rusma Ayuningtyas  
NIM. 6101411133

Lampiran 2



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 210/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 6 Februari 2015

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : Dra. Anirotul Coriah, M.Pd  
NIP : 196508211999032001  
Pangkat/Golongan : III/D  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : RUSMA AYUNINGTYAS  
NIM : 6101411133  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PERSEGI (GOSSI) DI SD NEGERI SANETAN KEC.SLUKE KAB.REMBANG
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6101411133  
03-AKD-24/Rev. 00



DI : SEMARANG  
TANGGAL : 10 Februari 2015

Prumono, M.St.  
195910191985031001

Lampiran 3



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

Nomor : 5363/w.32.1. b/LT / 2015  
Lamp. :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD N Sanetan Kec. Sluke, Kab. Rembang  
di SD N Sanetan Kec. Sluke, Kab. Rembang

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

Nama : RUSMA AYUNINGTYAS  
NIM : 6101411133  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
Topik : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL) DI SD NEGERI SANETAN KEC.SLUKE KAB.REMBANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 6 Juni 2015

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

Lampiran 4



**PEMERINTAH KABUPATEN REMBANG**  
**UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SLUKE**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SANETAN**  
*Desa Sanetan Kec.Sluke, Kab.Rembang Kode Pos 59272*

---

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor :425 / 601 / 2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang menerangkan bahwa :

Nama : RUSMA AYUNINGTYAS  
NIM : 6101411133  
Tempat : Rembang  
Tanggal Penelitian : 23 Mei 2015  
6 Juni 2015

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang. Demikian Surat Keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sanetan,  
Kepala Sekolah



**SUMMANGGIH, S.Pd**  
NIP. 19630917.198304 1 001

Lampiran 5

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL)  
SD NEGERI 1 SANETAN KEC. SLUKE KAB. REMBANG**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan tradisional GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL)  
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar  
Evaluator : Drs. H.TriNuharsono, M.Pd.  
Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai permainan tradisional gobak sodor persegi bola (gosibol) yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Sanetan Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

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

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 5

A. Kualitas model permainan

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

Lanjutan Lampiran 5

14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional gobak sodor persegi bola				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional gobak sodor persegi bola (gosibol)				✓	

1. Komentardan saran umum

- Bentuk permainan seperti gobak sodor  
- arena harus jelas dan tidak membosankan  
- siswa pd saat bermain

2. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beritanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang..... 2015

Evaluator,

Drs. H.TriNuharsono, M.Pd.  
NIP.19600429 198601 1 001

Lampiran 6

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN**  
**TRADISIONAL GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL)**  
**SD NEGERI 1 SANETAN KEC. SLUKE KAB. REMBANG**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan tradisional GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL)  
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar  
Evaluator : *EKO PURYANTO, S.Pd.*  
Tanggal :

Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak, Sebagai Ahli Pembelajaran terhadap Model pengembangan pembelajaran permainan tradisional gobak sodor persegi bola (gosibol) yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SD Negeri 1 Sanetan Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan produk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh Ahli Pendidikan Jasmani
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/modal permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberikan tanda ceklis "√" pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan :

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

**Lanjutan Lampiran 6**

4. Komentar, kritik, dan saran mohon di tuliskan padak kolom yang telah disediakan.

**A. Kualitas model permainan**

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

Lanjutan Lampiran 6

13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan tradisional gobak sodor persegi bola				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan tradisional gobak sodor persegi bola (gosibol)				✓	

1. Komentardan saran umum

- Garis Lapangan di pertebal lagi  
 - Permainan gobak sodor ini sudah inovatif dan kreatif sehingga siswa-siswa mudah tertarik dan senang mengikutinya.

2. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

(mohon beritanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang,

Evaluator

  
 EKO PURYANTO, S.Pd.  
 NIP: 196103211984051002.

Lampiran 7

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA I KELOMPOK KECIL

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>UMUR</b>
1.	Ayu Yeni D	P	11 TAHUN
2.	Piping Jerni S	L	11 TAHUN
3.	ULlifah Meli	P	12 TAHUN
4.	Selfia Dewi	P	11 TAHUN
5.	Fajar Nevi S	P	11 TAHUN
6.	Azwan Ali	L	11 TAHUN
7.	Alfian	L	11 TAHUN
8.	Nisa Aulia M	P	11 TAHUN
9.	Dedik Hendri	L	12 TAHUN
10.	Dimas Pangestu	L	11 TAHUN
11.	Teja Saputra	L	11 TAHUN
12.	Septiyani Akurnita	P	11 TAHUN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR PRODI PKG/PGPJS, S1**

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007  
Fax.8508007 Email : FIK-UNNES [SMG@telkom.net](mailto:SMG@telkom.net)

---

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL  
GOBAK SODOR PERSEGI BOLA (GOSIBOL) DI SD SANETAN  
KEC.SLUKE KAB. REMBANG TAHUN 2015**

**PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan member tanda silang (X) pada huruf a atau b sesuai pilihanmu.

**I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama Sekolah : .....

Nama Siswa : .....

Tempat/Tanggal Tahir : .....

Kelas : .....

Jenis kelamin : .....

**II. PERTANYAAN**

**A. KOGNITIF**

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan gosibo/?  
a. Tidak                      b. Ya
2. Apakah kamu tahu peraturan permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
3. Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya

**Lanjutan Lampiran 8**

4. Apakah sebelum melakukan permainan gosibol membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?
  - a. Tidak
  - b. Ya
5. Apakah dalam permainan gosibol, setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?
  - a. Tidak
  - b. Ya
6. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
7. Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
8. Apakah kamu merasakan kesulitan saat menyerang gerak lawan dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
9. Apakah kamu merasa kesulitan saat menghindari dari hadangan lawan?
  - a. Tidak
  - b. Ya
10. Apakah permainan gosibol menarik bagi kamu?
  - a. Tidak
  - b. Ya
11. Apakah kamu mematuhi peraturan permainan gosibol selama bermain?
  - a. Tidak
  - b. Ya
12. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman sebangun saat bermain permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
13. Apakah dalam permainan gosibol, kamu disiplin dalam bermain?
  - a. Tidak
  - b. Ya

**Lanjutan Lampiran 8**

14. Apakah kamu bisa menerima jika kalah dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
15. Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
16. Apakah kamu mengehautui tugas wasit dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
17. Apakah kamu merasa kesulitan saat mengoper bola dalam permainan gosibol?
  - a. Tidak
  - b. Ya
18. Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan gosibol dengan cara menerima bola dari teman?
  - a. Tidak
  - b. Ya
19. Apakah kamu bisa berkerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?
  - a. Tidak
  - b. Ya
20. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gosobol?
  - a. Tidak
  - b. Ya

**B. AFEKTIF**

Lima sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran gosibol:

**1. Kerjasama**

- a. Menolong teman yang meminta bantuan.
- b. Dalam bermain tidak bersifat individu.
- c. Mau mengajari teman yang tidak bisa.

## Lanjutan Lampiran 8

- d. Pembagian tugas kelompok yang jelas.
- e. Kompak saat pembelajaran berlangsung.

### 2. Toleransi

- a. Mematuhi tata tertib.
- b. Saling menyayangi dan menghormati sesama pelajar.
- c. Berkata yang sopan, tidak berbicara kotor, atau menyinggung perasaan oranglain.
- d. Tidak membeda-bedakan teman sesuai ras, golongan ataupun agama.
- e. Tidak membuat keributan waktu jam pelajaran karena kelas lain sedang belajar.

### 3. Jujur

- a. Berkata apa adanya.
- b. Melakukan permainan sesuai prosedur.
- c. Mengakui kesalahan yang diperbuat.
- d. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya.
- e. Mengakui kelebihan lawan.

### 4. Tanggung Jawab

- a. Siswa bersikap disiplin.
- b. Siswa taat terhadap peraturan.
- c. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah.
- d. Mengikuti pelajaran sampai selesai.
- e. Melaksanakan pembagian tugas dari kesepakatan kelompok.

### **PETUNJUK:**

- A. Cermatilah indikator aktifitas siswa.
- B. Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

**Lanjutan Lampiran 8**

**C. Petunjuk skor penilaian:**

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

**Tabel. Rubrik Penilaian Aspek Afektif**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan			
		Kerja Sama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab
<b>Jumlah</b>					
<b>Rata-rata</b>					
<b>Persentase</b>					

**C. PSIKOMOTOR**

**1. Lari**

- a. Nilai 1 jika siswa terkena sentuhan penjaga hadangan garis 1.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1 dan 2.

**Lanjutan Lampiran 8**

- d. Nilai 4 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1,2 dan 3.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1,2,3 dan 4.

**2. Mengoper Bola**

- a. Nilai 1 jika siswa dapat mengoper bola.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat mengoper bola namun tidak terkena sentuhan penjaga.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat mengoper bola namun tidak terkena sentuhan penjaga.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat mengoper bola dengan gerakan manipulative dan tidak terkena sentuhan penjaga.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat mengoper bola dan dapat memasukkan ke dalam ring.

**3. Membawa Bola**

- a. Nilai 1 jika siswa dapat membawa bola.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat membawa bola dengan dua tangan.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan dan tidak jatuh.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat membawa bola dan memasukkannya ke dalam ring.

**4. Lempar**

- a. Nilai 1 jika siswa melempar dan jatuh ke tanah.

**Lanjutan Lampiran 8**

- b. Nilai 2 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat melempar bola dengan dua tangan dan tidak masuk ke dalam ring.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat melempar bola dengan satu tangan namun masuk ke dalam ring.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat melempar bola dengan satu tangan dan masuk ke dalam ring.

**PETUNJUK:**

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

**Tabel.Lembar Pengamatan Gerak Siswa Melakukan Permainan Gosibol**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan			
		Lari	Mengoper Bola	Membawa Bola	Lempar
<b>Jumlah</b>					
<b>Rata-rata</b>					
<b>Persentase</b>					

LAMPIRAN 9

**HASIL JAWABAN KUESIONER SISWA  
(SUBYEK UJI COBA I KELOMPOK KECIL) (N=12)**

No.	Nama	Butiran Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Ayu Yeni Durwanti	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
2.	Piping Jerni Sakti	B	A	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
3.	Ulifah Meli	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
4.	Selfia Dewi	B	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B
5.	Fajar Nevi Septiana	B	A	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
6.	Azwan Ali	B	B	B	A	B	B	A	A	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B
7.	Alfian	B	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B	A	B	B	B	B	A	A	B	B
8.	Nisa Aulia M	B	B	B	A	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B
9.	Dedik Hendri	B	A	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10.	Dimas Pangestu	A	B	B	A	B	A	A	A	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B	A	B
11.	Teja Saputra	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B

12.	Septiyani Akurnita	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
-----	--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Lampiran 10

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA I KELOMPOK KECIL (N=12)

NO	NAMA	BUTIRAN SOAL																				JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Ayu yeni durwanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	18
2	Piping jerni sakti	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
3	Ulifah meli	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
4	Selfia dewi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17
5	Fajar nevi septiana	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
6	Azwan ali	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
7	Alfian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
8	Nisa Aulia m	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
9	Dedik Hendri	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
10	Dimas pangestu	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
11	Teja saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
12	Septiyani akurnita	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
JUMLAH		10	9	10	9	11	10	12	11	12	11	10	10	12	12	11	10	9	8	11	10	208
PRESENTASE RATA-RATA (%)		83.33%	75%	83.33%	75%	91.67%	83.33%	100%	91.67%	100%	91.67%	83.33%	83.33%	100%	100%	91.67%	83.33%	75%	66.67%	91.67%	83.33%	87%

Lampiran 11

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER Uji COBA I KELOMPOK KECIL**

No	Pertanyaan	Hasil		Kreteria
		Jawaban	Presentase	
1.	Apakah kamu tahu bermain gosibol?	B	83.33%	Baik
2.	Apakah kamu tahu permainan gosibol?	B	75%	Baik
3.	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gosibol?	B	83.33%	Sangat Baik
4.	Apakah sebelum melakukan permainan gosibol membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	B	75%	Baik
5.	Apakah dalam permainan gosibol, setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?	B	91.67%	Sangat Baik
6.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gosibol?	A	83.33%	Baik
7.	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gosibol?	A	100%	Sangat Baik
8.	Apakah kamu merasakan kesulitan saat menyerang gerak lawan dalam permainan gosibol?	A	91.67%	Sangat Baik
9.	Apakah kamu merasa kesulitan saat menghindari dari hadangan lawan?	A	100%	Sangat Baik
10.	Apakah permainan gosibol menarik bagi kamu?	B	91.67%	Sangat Baik
11.	Apakah setelah bermain gosibol bola denyut nadi kamu meningkat?	B	83.33%	Baik

**Lanjutan Lampiran 11**

12.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan gosibol ?	B	83.33%	Baik
13.	Apakah dalam permainan gosibol, kamu disiplin dalam bermaian?	B	100%	Sangat Baik
14.	Apakah kamu bisa menerima jika kalah dalam permainan gosibol?	B	100%	Sangat Baik
15.	Apakah kamubersungguh-sungguh saat bermain permainan gosibol?	B	100%	Sangat Baik
16.	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gosibol?	B	83.33%	Baik
17.	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gosibol?	A	75%	Baik
18.	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan gosibol dengan cara menerima bola dari teman?	A	66.67%	Cukup Baik
19.	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?	B	91.67%	Sangat Baik
20.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gosibol?	B	83.33%	Baik

Lanjutan Lampiran 12

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SIKAP AFEKTIF  
(Uji Coba I Kelompok Kecil)**

No	Nama	Tingkat Kemampuan				Total
		Kerja Sama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab	
1.	Ayu Yeni Durwanti	5	3	4	5	17
2.	Piping Jerni Sakti	4	4	2	4	14
3.	Ulifah Meli	3	2	5	5	15
4.	Selfia Dewi	5	5	4	4	18
5.	Fajar Nevi Septiana	2	5	3	3	13
6.	Azwan Ali	4	4	2	5	15
7.	Alfian	5	3	5	4	17
8.	Nisa Aulia M	4	5	4	3	16
9.	Dedik Hendri	4	5	5	4	18
10.	Dimas Pangestu	5	5	4	5	19
11.	Teja Saputra	4	4	5	5	18
12.	Septiyani Akurnita	5	4	5	2	16
<b>Jumlah</b>		<b>50</b>	<b>49</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>196</b>
<b>Presentase Rata-rata</b>		<b>83.33%</b>	<b>81.67%</b>	<b>80%</b>	<b>81.67%</b>	<b>81.67%</b>

Lampiran 13

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SIKAP PSIKOMOTOR**  
**( Uji Coba I Kelompok Kecil)**

No	Nama	Tingkat Kemampuan				Total
		Lari	Mengoper Bola	Membawa Bola	Lempar	
1.	Ayu Yeni Durwanti	3	4	3	4	14
2.	Piping Jerni Sakti	5	3	4	5	17
3.	Ulifah Meli	4	5	5	5	19
4.	Selfia Dewi	5	3	4	4	16
5.	Fajar Nevi Septiana	3	5	5	3	16
6.	Azwan Ali	5	4	4	5	18
7.	Alfian	4	5	5	3	17
8.	Nisa Aulia M	4	3	3	4	14
9.	Dedik Hendri	3	5	4	3	15
10.	Dimas Pangestu	5	4	5	4	18
11.	Teja Saputra	4	3	3	5	15
12.	Septiyani Akurnita	3	4	3	4	14
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>193</b>
<b>Presentase Rata-rata</b>		<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>81.67 %</b>	<b>80.42 %</b>

**Lampiran 14****DAFTAR NAMA SISWA Uji Coba II Kelompok Besar (N=20)**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Umur</b>
1.	Ahmad Fauji	L	11 TAHUN
2.	Ahmad syaifudhin	L	11 TAHUN
3.	Alfian	L	11 TAHUN
4.	Ayu Yeni Durwanti	P	11 TAHUN
5.	Azwan Ali	L	11 TAHUN
6.	Dedik Hendrik	L	12 TAHUN
7	Dimas Pangestu	L	11 TAHUN
8.	Efendi Syaifudhin	L	11 TAHUN
9.	Fajar Nevi Septiyana	P	11 TAHUN
10.	Kelvin Fatahilah	L	11 TAHUN
11.	Mita Ayu	P	11 TAHUN
12.	Nisa Aulia	P	11 TAHUN
13.	Nur Afandi	L	11 TAHUN
14.	Piping Jerni Sakti	L	11 TAHUN
15.	Selfia Dwi	P	11 TAHUN
16.	Septiyani Kurnita	P	11 TAHUN
17.	Slamet Afandi	L	11 TAHUN
18.	Siti Fadhilah	P	11 TAHUN
19.	Teja Saputra	L	11 TAHUN
20.	Ulifah Meli	P	12 TAHUN

## KUESIONER SISWA UJI COBA II KELOMPOK BESAR

### A. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
2. Apakah kamu tahu peraturan permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
3. Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
4. Apakah sebelum melakukan permainan gosibol membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?  
a. Tidak                      b. Ya
5. Apakah dalam permainan gosibol, setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?  
a. Tidak                      b. Ya
6. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
7. Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
8. Apakah kamu merasakan kesulitan saat menyerang gerak lawan dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
9. Apakah kamu merasa kesulitan saat menghindari dari hadangan lawan?  
a. Tidak                      b. Ya
10. Apakah permainan gosibol menarik bagi kamu?  
a. Tidak                      b. Ya

**Lanjutan Lampiran 15**

11. Apakah kamu mematuhi peraturan permainan gosibol selama bermain?  
a. Tidak                      b. Ya
12. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainangosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
13. Apakah dalam permainan gosibol, kamu disiplin dalam bermaian?  
a. Tidak                      b. Ya
14. Apakah kamu bisa menerima jika kalah dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
15. Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
16. Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
17. Apakah kamu merasa kesulitan saat mengoper bola dalam permainan gosibol?  
a. Tidak                      b. Ya
18. Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan gosibol dengan cara menerima bola dari teman?  
a. Tidak                      b. Ya
19. Apakah kamu bisa berkerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?  
a. Tidak                      b. Ya
20. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gosobol?  
a. Tidak                      b. Ya

## **B. AFEKTIF**

Lima sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran gosibol.

### **1. Kerja Sama**

- a. Menolong teman yang meminta bantuan.
- b. Dalam bermain tidak bersifat individu.
- c. Mau mengajari teman yang tidak bisa.
- d. Pembagian tugas kelompok yang jelas.
- e. Kompak saat pembelajaran berlangsung.

### **2. Toleransi**

- a. Mematuhi tata tertib.
- b. Saling menyayangi dan menghormati sesama pelajar.
- c. Berkata yang sopan, tidak berbicara kotor, atau menyinggung perasaan oranglain.
- d. Tidak membeda-bedakan teman sesuai ras, golongan ataupun agama.
- e. Tidak membuat keributan waktu jam pelajaran karena kelas lain sedang belajar.

### **3. Jujur**

- a. Berkata apa adanya.
- b. Melakukan permainan sesuai prosedur.
- c. Mengakui kesalahan yang diperbuat.
- d. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya.
- e. Mengakui kelebihan lawan.

### **4. Tanggung Jawab**

- a. Siswa bersikap disiplin.
- b. Siswa taat terhadap peraturan.

- c. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah.
- d. Mengikuti pelajaran sampai selesai.
- e. Melaksanakan pembagian tugas dari kesepakatan kelompok.

**PETUNJUK:**

- A. Cermatilah indikator aktifitas siswa.
- B. Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- C. Petunjuk skor penilaian:
  - 1 : Sangat Kurang (apabila dapat melakukan 1 sikap dalam indikator tersebut).
  - 2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 sikap dalam indikator tersebut).
  - 3 : Cukup (apabila dapat melakukan 3 sikap dalam indikator tersebut).
  - 4 : Baik (apabila dapat melakukan 4 sikap dalam indikator tersebut).
  - 5 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 5 sikap dalam indikator tersebut).

**Tabel. Rubrik Penilaian Aspek Afektif**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan			
		Kerja Sama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab
<b>Jumlah</b>					
<b>Rata-rata</b>					
<b>Persentase</b>					

### **C. Psikomotor**

#### **1. Lari**

- a. Nilai 1 jika siswa terkena sentuhan penjaga hadangan garis 1.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1 dan 2.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1,2 dan 3.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat melewati sentuhan penjaga hadangan garis 1,2,3 dan 4.

#### **2. Mengoper Bola**

- a. Nilai 1 jika siswa dapat mengoper bola.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat mengoper bola namun tidak terkena sentuhan penjaga.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat mengoper bola namun tidak terkena sentuhan penjaga.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat mengoper bola dengan gerakan manipulative dan tidak terkena sentuhan penjaga.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat mengoper bola dan dapat memasukkan ke dalam ring.

#### **3. Membawa Bola**

- a. Nilai 1 jika siswa dapat membawa bola.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan.

**Lanjutan Lampiran 15**

- c. Nilai 3 jika siswa dapat membawa bola dengan dua tangan.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan dan tidak jatuh.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat membawa bola dan memasukkannya ke dalam ring.

**4. Lempar**

- a. Nilai 1 jika siswa melempar dan jatuh ke tanah.
- b. Nilai 2 jika siswa dapat membawa bola dengan satu tangan.
- c. Nilai 3 jika siswa dapat melempar bola dengan dua tangan dan tidak masuk ke dalam ring.
- d. Nilai 4 jika siswa dapat melempar bola dengan satu tangan namun masuk ke dalam ring.
- e. Nilai 5 jika siswa dapat melempar bola dengan satu tangan dan masuk ke dalam ring.

**PETUNJUK:**

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

Lanjutan Lampiran 15

**Tabel. Lembar Pengamatan Gerak Siswa Melakukan Permainan  
Gosibol**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan			
		Lari	Mengoper Bola	Membawa Bola	Lempar
<b>Jumlah</b>					
<b>Rata-rata</b>					
<b>Persentase</b>					

Lampiran 16

**HASIL JAWABAN KUESIONER SISWA  
SUBYEK UJI COBA II KELOMPOK BESAR (N=20)**

No.	Nama	Butiran Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Ahmad Fauzi	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
2.	Ahmad Syaifudin	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
3.	Alfian	B	B	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
4.	Ayu Yeni	B	A	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
5.	Azwan Ali	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
6.	Dedik Hendrik	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
7.	Dimas Pangestu	B	B	A	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
8.	Efendi Syaifudin	B	B	B	B	B	A	A	B	A	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B
9.	Fajar Nevi Septiana	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
10.	Kelvin Fatahilah	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B
11.	Mita Ayu	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
12.	Nisa Aulia	B	B	A	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
13.	Nur Afandi	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
14.	Piping Jerni Sakti	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A

**Lanjutan Lampiran 16**

15.	Selfia Dwi	B	B	B	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
16.	Septiani Kurnita	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
17.	Slamet Afandik	B	B	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B
18.	Siti Fadilah	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
19.	Teja Saputra	B	B	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
20.	Ulifah Meili	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B

Lampiran 17

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA Uji II Coba Kelompok Besar (N=20)**

No.	Nama	Butiran Soal																				Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1.	Ahmad Fauzi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2.	Ahmad Syaifudhin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
3.	Alfian	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
4.	Ayu Yeni	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
5.	Azwan Ali	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
6.	Dedik Hendrik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16
7.	Dimas Pangestu	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15
8.	Efendi Syaifudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
9.	Fajar Nevi S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
10.	Kelvin Fatahilah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
11.	Mita Ayu	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16
12.	Nisa Aulia	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
13.	Nur Afandi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14.	Piping Jerni S	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16
15.	Selfia Dwi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17

**Lanjutan Lampiran 17**

16.	Septiani Kurnita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17.	Slamet Afandik	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
18.	Siti Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
19.	Teja Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16
20.	Ulifah Meili	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>339</b>	
<b>Presentase Rata-rata</b>		<b>100%</b>	<b>95%</b>	<b>85%</b>	<b>100%</b>	<b>95%</b>	<b>90%</b>	<b>90%</b>	<b>95%</b>	<b>85%</b>	<b>85%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>90%</b>	<b>100%</b>	<b>90%</b>	<b>65%</b>	<b>65%</b>	<b>100%</b>	<b>95%</b>	<b>84.75%</b>	

Lampiran 18

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER Uji Coba Kelompok Besar (N=20)**

No	Pertanyaan	Hasil		Kreteria
		Jawaban	Presentase	
1.	Apakah kamu tahu bermin gosibol?	B	100%	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu permainan gosibol?	B	95%	Sangat Baik
3.	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan tradisional gobak sodor pada umumnya dengan permainan gosibol?	B	85%	Sangat Baik
4.	Apakah sebelum melakukan permainan gosibol membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	B	100%	Baik
5.	Apakah dalam permainan gosibol, setiap pemain harus mentaati ?	B	95%	Sangat Baik
6.	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan gosibol?	A	90%	Baik
7.	Apakah kamu merasakan kesulitan menghadang gerak lawan dalam permainan gosibol?	A	90%	Baik
8.	Apakah kamu merasakan kesulitan saat menyerang gerak lawan dalam permainan gosibol?	A	95%	Sangat Baik
9.	Apakah kamu merasa kesulitan saat menghindari dari hadangan lawan?	A	85%	Baik
10.	Apakah permainan gosibol menarik bagi kamu?	B	85%	Baik
11.	Apakah setelah bermain gosibol bola denyut nadi kamu meningkat?	B	100%	Sangat Baik
12.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan gosibol ?	B	100%	Sangat Baik

**Lanjutan Lampiran 18**

13.	Apakah dalam permainan gosibol, kamu disiplin dalam bermain?	B	100%	Sangat Baik
14.	Apakah kamu bisa menerima jika kalah dalam permainan gosibol?	B	90%	Baik
15.	Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan gosibol?	B	100%	Sangat Baik
16.	Apakah kamu memperhatikan tugas wasit dalam permainan gosibol?	B	90%	Baik
17.	Apakah kamu memperhatikan tugas wasit dalam permainan gosibol?	A	65%	Cukup Baik
18.	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan gosibol dengan cara menerima bola dari teman?	A	65%	Cukup Baik
19.	Apakah kamu bisa berkerjasama dengan satu tim ketika kamu bermain?	B	100%	Sangat Baik
20.	Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan permainan gosibol?	B	95%	Sangat Baik

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SIKAP AFEKTIF**  
**Uji Coba II Kelompok Besar (N =20)**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan				Total
		Kerja Sama	Toleransi	Jujur	Tanggung Jawab	
1.	Ahmad Fauzi	5	4	3	4	16
2.	Ahmad Syaifudin	5	5	5	5	20
3.	Alfian	4	4	4	5	17
4.	Ayu Yeni	5	5	4	3	17
5.	Azwan Ali	5	3	4	5	17
6.	Dedik Hendrik	4	4	3	4	15
7.	Dimas Pangestu	4	5	5	5	19
8.	Efendi Syaifudin	3	5	4	3	15
9.	Fajar Nevi Septiana	4	4	3	4	15
10.	Kelvin Fatahilah	5	5	4	5	19
11.	Mita Ayu	4	4	5	5	18
12.	Nisa Aulia	3	5	4	4	16
13.	Nur Afandi	4	4	3	3	14
14.	Piping Jerni Sakti	5	5	4	4	18
15.	Selfia Dwi	4	4	5	5	18
16.	Septiani Kurnita	4	3	4	4	15
17.	Slamet Afandik	5	4	3	3	15
18.	Siti Fadilah	4	3	4	4	15
19.	Teja Saputra	4	4	5	5	18
20.	Ulifah Meili	5	3	4	3	15
<b>Jumlah</b>		<b>86</b>	<b>83</b>	<b>80</b>	<b>83</b>	<b>332</b>
<b>Presentase Rata-rata</b>		<b>86%</b>	<b>83%</b>	<b>80%</b>	<b>83%</b>	<b>83%</b>

**Lampiran 20****HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN SIKAP PSIKOMOTOR  
Uji Coba II KELOMPOK BESAR (N=20)**

No.	Nama	Tingkat Kemampuan				Total
		Lari	Mengoper Bola	Membawa Bola	Lempar	
1.	Ahmad Fauzi	4	4	5	5	18
2.	Ahmad Syaifudin	4	4	5	4	17
3.	Alfian	5	4	5	4	18
4.	Ayu Yeni	5	4	3	5	17
5.	Azwan Ali	4	3	4	4	15
6.	Dedik Hendrik	5	4	5	5	19
7.	Dimas Pangestu	5	5	3	5	18
8.	Efendi Syaifudin	5	3	4	4	16
9.	Fajar Nevi Septiana	4	4	4	4	16
10.	Kelvin Fatahilah	5	5	4	4	18
11.	Mita Ayu	5	4	4	5	18
12.	Nisa Aulia	4	5	5	5	19
13.	Nur Afandi	4	5	5	2	16
14.	Piping Jerni Sakti	5	5	4	3	17
15.	Selfia Dwi	5	4	5	5	19
16.	Septiani Kurnita	4	5	5	5	19
17.	Slamet Afandik	4	4	5	4	17
18.	Siti Fadilah	4	4	3	3	14
19.	Teja Saputra	5	4	4	5	18
20.	Ulifah Meili	3	5	4	3	15
<b>Jumlah</b>		<b>89</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>84</b>	<b>344</b>
<b>Presentase Rata-rata</b>		<b>89%</b>	<b>85%</b>	<b>86%</b>	<b>84%</b>	<b>86%</b>

Lampiran 21

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Sanetan  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan  
Kelas/Semester : V (lima)/II (dua)

**Standar Kompetensi :** 1..Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

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

**Indikator :** Melakukan variasi gerakan pada permainan tradisional gobak sodor dengan bola.

**I. Tujuan Pembelajaran:**

- Siswa dapat melakukan variasi gerakan pada permainan tradisional gobak sodor dengan bola.

**II. Materi Ajar (Materi Pokok)**

- Permainan tradisional gobok sodor.

**III. Metode Pembelajaran**

- Ceramah.
- Demonstrasi.
- Praktek.

#### IV. Langkah-langkah Pembelajaran

##### A. Pertemuan Awal:

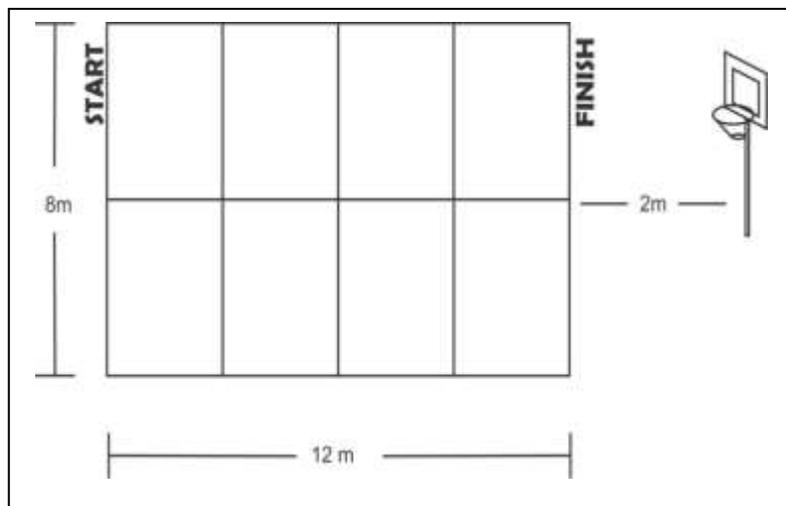
Dalam kegiatan awal, guru:

1. Membariskan siswa menjadi empat baris.
2. Mengecek kehadiran siswa.
3. Menegur siswa yang tidak berpakaian olahraga lengkap.
4. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.
5. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari.

##### B. Kegiatan inti

1. Memberikan pengetahuan tentang permainan gobak sodor persegi bola, cara bermain gobak sodor dengan bola dan aturan-aturan yang berlaku dalam permainan gobak sodor dengan bola.
2. Melakukan gerakan permainan tradisional dengan bola.
3. Mempraktekkan rangkaian permainan tradisional gobak sodor bola dengan menjunjung tinggi sportivitas, kerja sama dan kejujuran.

Lapangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor Persegi Bola:



**Lanjutan Lampiran 21**

1. Peralatan yang digunakan
  - a. Garis lapangan terbuat dari kapur.
  - b. Bola plastik.
  - c. Ring terbuat dari kayu dan besi.
  - d. Peluit.
  - e. Jam/stopwatch.
2. Permainan
  - a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
  - b. Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
  - c. Permainan dimulai membunyikan peluit.
  - d. Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau seutuhan pihak penjaga.
  - e. Penjaga berusaha meyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas atau salah satu kaki berpijak diatas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
  - f. Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan, dan mengganggu jalanya permainan.
  - g. Setiap pemain membawa satu bola, yang nantinya akan dimasukkan ke dalam ring.
  - h. Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya) diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penyerang disentuh penjaga, kedua kaki pemain keluar garis samping lapangan, mengganggu jalannya
  - i.

**Lanjutan Lampiran 21**

permainan dan tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit.

- j. Pergantian pemain pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- k. Dikatakan poin apabila regu pemain mampu memasukkan bola ke dalam ring dan tidak disentuh oleh regu penjaga.
- l. jika seluruh pemain tidak dapat memasukkan bola ke dalam ring maka permainan berakhir untuk tim itu, permainan diganti dengan tim penjaga.
- m. Regu yang mendapatkan nilai yang paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.

**C. Kegiatan Akhir**

- 1. Memberi evaluasi tentang permainan gobok sodor persegi bola gosibol yang dilakukan.
- 2. Siswa diberi kuesioner atau angket untuk diisi.

**V. Alat Dan Sumber Belajar**

- Buku Penjasker Kelas V, permainan kecil (Soemitro).
- Lapangan.
- Bola plastik.
- Ring.
- Peluit.
- Jam/stopwatch.

Mengetahui  
Kepala SD Sanetan

Rembang,  
Praktikan

SUMMANGGIH,S.Pd.  
NIP.19630917 198304 1 001

RUSMA AYUNINGTYAS  
NIM.6101411133

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



**Gambar 1 Siswa saat melakukan doa bersama uji coba I**



**Gambar 2 Siswa saat melakukan pemanasan uji coba I**



**Gambar 3 Lapangan permainan gosibol uji coba I**



**Gambar 4 Peneliti saat menjelaskan permainan gosibol uji coba I**



**Gambar 5 Siswa saat melakukan penyerangan dan pertahanan dalam permainan gosibol uji coba I**



**Gambar 6 Siswa saat mencetak poin uji coba I**

Lanjutan Lampiran 22



**Gambar 7 Evaluasi permainan gosibol uji coba I**



**Gambar 8 Pengisian kuesioner kelompok kecil uji coba I**

Lanjutan Lampiran 22



**Gambar 9 Siswa melakukan Pemanasaan saat permainan gosibol kelompok besar uji coba II**



**Gambar 10 lapangan permainan gosibol uji coba II kelompok besar**

Lanjutan Lampiran 22



**Gambar 11 Siswa saat melakukan penyerangan dalam permainan gosibol uji coba II kelompok besar**



**Gambar 11 Siswa saat mengisi kuesioner uji coba II kelompok besar**

Lanjutan Lampiran 22



**Gambar 12 Foto bersama siswa dan guru**



**Gambar 13 Foto bersama siswa guru dan peneliti**

Lanjutan Lampiran 22



**Gambar 14 Foto siswa,peneliti dan pembantu peneliti**