



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *GATHER BALL* DALAM  
PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII  
SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**SKRIPSI**

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

**oleh**

**Nabella Faradilla NN  
6101411128**

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

## ABSTRAK

NabellaFaradillaNoorNoveminaila.2015.*Pengembangan model permainan gather ball dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Supriyono S. Pd, M.Or.

Kata Kunci : Pengembangan, Renang, Pengenalan air, dan “*Gather Ball*”

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana. Pengembangan model permainan *Gather ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan model permainan *Gather ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu; 1)melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi dan wawancara 2)mengembangkan draf produk awal, 3) validasi ahli (satu ahli Renang dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP), 4) perbaikan draf produk awal, 5) uji coba skala kecil(20 siswa), 6)revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil 7)uji coba lapangan (32siswa/satu kelas), 8)revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, 9)hasil akhir berupa produk ”model permainan *Gather ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”.

Dari penelitian ini diperoleh data evaluasi ahli Renang 88,89%, ahli pembelajaran penjasorkes 91,30%, rata-rata persentase sebesar 90,09% sehingga memenuhi kriteria “sangat baik”. Sedangkan data uji coba skala kecil didapat persentase 81,06% dan uji coba lapangan 86,37%, memenuhi kriteria “baik”. Sehingga dari data tersebut “Pengembangan model permainan *gather ball* dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas VII sekolah menengah pertama”.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa “model permainan *Gather ball* dalam pembelajaran renang dapat digunakan sebagai pengembangan model permainan *Gather ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”.Saran bagi guru penjasorkes dapat menggunakan media pembelajaran ini di sekolah sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Renang, serta dapat mengembangkan model pembelajaran ini dengan materi yang berbeda-beda dalam ruang lingkup penjasorkes.

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul pengembangan model permainan *Gather Ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, Agustus 2015

Menyetujui,  
Pembimbing



Supriyono, S.Pd., M.Or

NIP. 19720127 199802 1 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mulya Hartono, M. Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabella Faradilla NN

NIM : 6101411128

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi/PJKR

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan *Gather Ball* Dalam Pembelajaran Renang Untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015

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

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

Semarang, *Agustus*...2015

Peneliti



Nabella Faradilla NN  
NIM. 6101411128

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Nabella Faradilla NN NIM 6101411128 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi judul Pengembangan Model Permainan Gather Ball dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 21 September 2015.



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

Panitia Ujian



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

Dewan Penguji:

1. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd  
NIP. 19530411 198303 1 001
2. Dr. Sulaiman, M.Pd  
NIP. 19620612 198901 1 001
3. Supriyono, S.Pd, M.Or  
NIP. 19720127 199802 1 001

v

v

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Sukses menurut saya adalah melihat orang tua saya bahagia
2. Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu untuk dirinya sendiri. (*Surat Al-Ankabut Ayat 6*)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Bambang Suharto S.E dan Ibu Naila Rokhmah yang selalu memberikan doa, kasih sayang, yang telah mendidik saya dan selalu memberikan nasehatnya untuk kesuksesan anak-anaknya.
2. Adik saya Zakwan Yumna Dhuha Pahlavi yang selalu mendoakan dan memberikan semangatnya.
3. Sahabat-sahabat saya Mita Ayu, Windy Yuli Astuti, Theresia Ambar, Rindu Ningati yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
4. Teman-teman jurusan PJKR 2011 dan teman-teman kos tercinta

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan model Permainan *Gather Ball* dalam pembelajaran renang untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015

Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati 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 PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Suprioyono, S.Pd, M.Or selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bhayu Biliandri, S.Pd, M.Pd selaku dosen ahli Renang yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Agus Triyono, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMP N 2 Ambarawa yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Mirza Sulaiman, S.Pd.i selaku ahli pembelajaran sekaligus guru penjasorkes SMP N 2 Ambarawa yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Siswa siswi kelas VII SMP N 2 Ambarawa yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

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

Semarang, Agustus 2015  
Penulis

Nabella Faradilla NN  
NIM. 6101411128



## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| LEMBAR JUDUL .....   | i       |
| ABSTRAK.....   | ii      |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                                    | iii     |
| PERNYATAAN .....   | iv      |
| PENGESAHAN .....   | v       |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                                  | vi      |
| KATA PENGANTAR .....   | vii     |
| DAFTAR ISI .....   | ix      |
| DAFTAR TABEL .....   | xii     |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xiv     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xv      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                     |         |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                             | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                    | 5       |
| 1.3 Tujuan Pengembangan.....                                 | 5       |
| 1.4 Manfaat Pengembangan .....                               | 5       |
| 1.5 Spesifikasi Produk.....                                  | 7       |
| 1.6 Pentingnya Pengembangan .....                            | 7       |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>           |         |
| 2.1 Kajian Teori.....  | 8       |
| 2.1.1 Pengertian Pengembnagan.....                           | 8       |
| 2.1.2 Pengertian Pendidikan .....                            | 9       |
| 2.1.3 ParadigmaPenjasorkes .....                             | 9       |
| 2.1.3.1 Pengertian Penjasorkes .....                         | 9       |
| 2.1.3.2 Tujuan Penjasorkes .....                             | 10      |
| 2.1.3.3Fungsi Penjasorkes.....                               | 11      |
| 2.1.4Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama .....       | 14      |
| 2.1.4.1 Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ... | 15      |
| 2.1.5 Pembelajaran.....                                      | 16      |
| 2.1.6 Tujuan Pembelajaran .....                              | 17      |
| 2.1.6.1 Model Pembelajaran .....                             | 18      |
| 2.1.6.2 Kelompok Model Pembelajaran .....                    | 18      |
| 2.1.7 Renang .....   | 19      |

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 2.1.7.1 | Fungsi Renang dalam Pendidikan.....                  | 20 |
| 2.1.7.2 | Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Berenang ..... | 21 |
| 2.1.7.3 | Teknik Dasar Renang Pemula.....                      | 25 |
| 2.1.8   | Permainan.....                                       | 26 |
| 2.1.8.1 | Pengertian Permainan.....                            | 26 |
| 2.1.8.2 | Fungsi Bermain.....                                  | 27 |
| 2.1.8.3 | Model Permainan Pengenalan Air .....                 | 29 |
| 2.2     | Kerangka Berpikir .....                              | 31 |

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

|         |                                  |    |
|---------|----------------------------------|----|
| 3.1     | Model Pengembangan .....         | 33 |
| 3.2     | Prosedur Pengembangan .....      | 34 |
| 3.2.1   | Analisis Kebutuhan .....         | 35 |
| 3.2.2   | Pembuatan Draf Produk Awal ..... | 35 |
| 3.2.3   | Validasi Ahli .....              | 35 |
| 3.2.4   | Perbaikan Draf Produk Awal ..... | 36 |
| 3.2.5   | Uji Coba Skala Kecil.....        | 36 |
| 3.2.6   | Revisi Produk Pertama.....       | 37 |
| 3.2.7   | Uji Coba Lapangan .....          | 37 |
| 3.2.8   | Revisi Produk Akhir.....         | 37 |
| 3.2.9   | Hasil Akhir .....                | 38 |
| 3.3     | Uji Coba Produk.....             | 38 |
| 3.3.1   | Desain Uji Coba .....            | 38 |
| 3.3.1.1 | Uji coba skala kecil.....        | 39 |
| 3.3.1.2 | Uji coba lapangan .....          | 39 |
| 3.3.2   | Subjek Uji Coba .....            | 40 |
| 3.4     | Rancang Produk .....             | 40 |
| 3.5     | Jenis Data .....                 | 40 |
| 3.6     | Instrumen Pengumpulan Data.....  | 41 |
| 3.7     | Analisis Data.....               | 47 |

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 4.1     | Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil .....  | 49 |
| 4.1.1   | Data Analisis Kebutuhan .....  | 49 |
| 4.1.2   | Deskripsi Draf Awal Produk.....  | 50 |
| 4.1.2.1 | Karakteristik pembelajaran pengenalan air menggunakan permainan <i>Gather ball</i> ..... | 51 |
| 4.1.2.2 | Validasi Ahli .....  | 54 |
| 4.1.2.3 | Perbaikan Draf Awal.....   | 73 |
| 4.1.3   | Data Uji Coba Skala Kecil .....  | 73 |
| 4.2     | Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil .....   | 74 |
| 4.2.1   | Aspek Psikomotor .....   | 74 |
| 4.2.2   | Aspek Afektif .....  | 75 |
| 4.2.3   | Aspek Kognitif .....   | 76 |
| 4.3     | Revisi Produk .....  | 79 |
| 4.3.1   | Revisi Produk Pertama.....   | 80 |

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 4.3.2 | Revisi Produk Akhir.....                | 81 |
| 4.4   | Penyajian Data Uji Coba Lapangan.....   | 81 |
| 4.4.1 | Data Uji Coba Lapangan .....            | 82 |
| 4.5   | Hasil Analisis Data Coba Lapangan ..... | 82 |
| 4.5.1 | Aspek Psikomotor .....                  | 82 |
| 4.5.2 | Aspek Afektif .....                     | 83 |
| 4.5.3 | Aspek Kognitif .....                    | 84 |
| 4.6   | Prototipe Produk .....                  | 87 |
| 4.6.1 | Kelemahan Produk.....                   | 88 |
| 4.6.2 | Kelebihan Produk.....                   | 89 |

## **BAB VKAJIAN DAN SARAN**

|     |                              |    |
|-----|------------------------------|----|
| 5.1 | Kajian Prototipe Produk..... | 90 |
| 5.2 | Saran .....                  | 91 |
|     | DAFTAR PUSTAKA.....          | 92 |
|     | LAMPIRAN .....               | 94 |

## DAFTAR TABEL

| Tabel |   | Halaman |
|-------|---|---------|
| 1     | Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Renang....   | 43      |
| 2     | Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran.....  | 45      |
| 3     | Skor Jawaban Kuesioner Untuk Peserta Didik .....  | 47      |
| 4     | Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Peserta Didik .....  | 47      |
| 5     | Klasifikasi Persentase .....  | 48      |
| 6     | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Efektivitas dan Efisiensi dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran.....                | 56      |
| 7     | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk Pada Pembelajaran .....                | 57      |
| 8     | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Tujuan Pembelajaran.....                                  | 58      |
| 9     | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Kesesuaian Produk Terhadap Kebutuhan Peserta Didik .....                           | 59      |
| 10    | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Materi Pembelajaran.....                                  | 60      |
| 11    | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Peserta Didik.....                           | 61      |
| 12    | Hasil Penilaian Ahli Renang Terhadap Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk .....                                  | 62      |
| 13    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Afektif.....       | 63      |
| 14    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Kognitif.....      | 65      |
| 15    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Psikomotorik ..... | 65      |
| 16    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk Pada Pembelajaran .....          | 66      |
| 17    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran .....                      | 67      |
| 18    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran .....                           | 67      |
| 19    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Terhadap Kebutuhan Peserta Didik .....                     | 68      |
| 20    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Materi Pembelajaran.....                            | 69      |
| 21    | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Peserta Didik .....                    | 70      |

|    |  |    |
|----|--|----|
| 22 | Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk ..... | 71 |
| 23 | Hasil Evaluasi Ahli .....  | 72 |
| 24 | Kekurangan atau Kendala Dalam Uji Coba Skala Kecil.....                                      | 80 |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar |   | Halaman |
|--------|---|---------|
| 1      | Kaca Mata Renang .....                              | 22      |
| 2      | Pelampung.....                                      | 23      |
| 3      | Baju Renang .....                                   | 23      |
| 4      | Prosedur Pengembangan .....                         | 34      |
| 5      | Tempat Sampah Plastik .....                         | 24      |
| 6      | Kolam Renang .....                                  | 24      |
| 7      | Bola Plastik .....                                  | 25      |
| 8      | Diagram Presentase Hasil Uji Coba Skala Kecil.....  | 78      |
| 9      | Diagram Presentase Hasil Uji Coba Skala Besar ..... | 86      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran   | Halaman |
|--|---------|
| 1 Usulan Tema dan Judul Skripsi.....   | 94      |
| 2 Surat Penetapan Dosen Pembimbing .....   | 95      |
| 3 Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas .....  | 96      |
| 4 Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian.....                                 | 97      |
| 5 Lembar Evaluasi untuk Ahli Renang .....  | 98      |
| 6 Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran .....                                    | 103     |
| 7 Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Untuk Peserta Didik .....                        | 108     |
| 8 Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif .....   | 111     |
| 9 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil.....                              | 112     |
| 10 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Uji Lapangan .....                           | 113     |
| 11 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Afektif Dalam Penelitian<br>Skala Kecil .....  | 114     |
| 12 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Skala Kecil.....                  | 115     |
| 13 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba<br>Skala Kecil ..... | 116     |
| 14 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Afektif Dalam Uji Coba<br>Lapangan.....        | 117     |
| 15 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Lapangan .....                    | 119     |
| 16 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba<br>Lapangan.....     | 121     |
| 17 Dokumentasi.....  | 123     |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Olahraga adalah segala kegiatan yang yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan; 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi (UU No 3 Tahun 2005 pasal 17).

Dalam UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 11 dijelaskan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).



Salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah memberikan keterampilan gerak pada peserta didik dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimilikinya dapat dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai dengan potensi, kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pendidikan jasmani dilakukan secara teratur, bertahap, dan berkesinambungan dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (UU No 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 5).

Program pendidikan jasmani di SMP harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Pendidikan jasmani pada tingkat usia SMP berorientasi pada kegiatan yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah diperoleh pada masa anak-anak (Sugiyanto,2008:5.27).

Pendidikan jasmani di sekolah tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani saja, akan tetapi proses pembelajarannya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif

(Samsudin, 2008:3). Sedangkan menurut Adang Suherman (2000: 22-23) tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak dan perkembangan mental. Dari dua pengertian tersebut pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik peserta didik saja, namun pembelajaran penjas dapat mengembangkan seluruh ranah pembelajaran yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran penjas seorang pelaksana pembelajaran harus memperhatikan bagaimana pelaksanaan pembelajarannya agar dapat berjalan secara efektif. Oleh karena itu ketika akan melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, seperti pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran mana yang akan digunakan, yang tentunya sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Hal itu tentunya didukung dalam UU No 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 2 bahwa olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru/ dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana yang memadai.

Berdasarkan pengamatan selama praktek pengalaman lapangan atau PPL di SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang masih ada anak yang cenderung takut dengan air, dalam hal ini adalah pembelajaran renang. Karena kadang anak tersebut belum pernah melakukan aktivitas tersebut atau trauma pada aktivitas tersebut. Dalam hal ini faktor utamanya adalah orangtua, karena orangtua adalah orang terdekat anak sewaktu kecil. Orang tua kurang atau bahkan tidak pernah mengenalkan air dalam hal ini adalah renang. Seharusnya orangtua mengenalkan air (renang) sejak kecil, walaupun hanya sekedar bermain-main dalam kolam renang, tetapi paling tidak anak pernah merasakan atau

mencoba aktivitas dalam air. Sehingga dikemudian hari mendapatkan pembelajaran renang anak mudah beradaptasi dengan aktivitas yang dilakukannya.

Pengembangan model pembelajaran renang menggunakan permainan *Gather Ball* dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar merupakan dasar salah satu upaya menyelesaikan masalah yang ada di sekolah. Pembelajaran dengan permainan pada anak sekolah menengah pertama merupakan sumber belajar yang efektif dan efisien, selama ini belum dioptimalkan oleh guru penjasorkes dalam pembelajaran. Sehingga melalui pengembangan model pembelajaran dengan bentuk permainan tersebut akan dapat membantu para guru dalam peningkatan pembelajaran penjasorkes yang inovatif, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih mengeksplorasi gerak-gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup fisik didalam sekolah.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut diatas, maka penting adanya pengembangan pembelajaran penjasorkes yang perlu dilakukan SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang, bahwa pembelajaran dalam bentuk permainan akan lebih memotivasi anak dalam melakukan gerak. Penulis akan mengembangkan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Gather Ball* di dalam kolam renang, yang semua aktivitas geraknya sangat erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu fisik, afektif, kognitif, dan psikomotorik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pengembangan model permainan *Gather Ball* dalam pembelajaran renang untuk Siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun ajaran 2014/2015.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model permainan *Gather Ball* dalam pembelajaran renang untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun ajaran 2014/2015.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti adalah :

1. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bekal dalam mempersiapkan diri dalam profesi keguruan, selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

### **1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes**

Manfaat bagi guru penjasorkes adalah :

1. Sebagai pedoman dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan variasi mengajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat diserap lebih mendalam oleh peserta didik serta membuat peserta didik tidak bosan dan lebih aktif dalam bergerak.

2. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada umumnya dan pembelajaran renang khususnya.

#### **1.4.3 Bagi Siswa**

Manfaat bagi siswa adalah :

1. Peserta didik akan dapat mempelajari mata pelajaran olahraga yang menyenangkan.
2. Siswa akan termotifasi dalam mempelajari mata pelajaran olahraga karena dengan media yang berbeda yaitu permainan
3. Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran penjasorkes

#### **1.4.4 Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah adalah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.
2. Dapat dijadikan motivasi guru bidang lain dalam model pembelajaran pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa guru dan sekolah.

#### **1.4.5 Bagi Lembaga ( PJKR FIK )**

Manfaat bagi lembaga atau PJKR FIK adalah :

1. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran renang pada Sekolah Menengah Pertama.
2. Sebagai dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa, kemudian

dapat mengembangkan semua aspek yaitu dari aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif, serta dapat meningkatkan derajat kesegaran jasmani dapat terwujud.

Produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan, manfaat produk: (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjas khususnya. (2) mengatasi pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi siswa pada saat proses pembelajaran serta mengatasi sarana dan prasarana di sekolah.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan renang yang sesuai karakteristik siswa sekolah menengah, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, dan komponen kondisi fisik) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran permainan olahraga. Efektif yaitu sesuai dengan produk yang diinginkan, dan efisien yaitu sesuai dengan yang seharusnya dilakukan/sesuai dengan yang ingin dicapai.

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Pengembangan

Menurut Punaji Setyosari (2010:197) pengembangan dalam arti umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Penelitian dan pengembangan biasa disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Penelitian ini sedang meningkat penggunaannya dalam penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setiyosari (2010:194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selanjutnya disebutkan bahwa pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Gay dalam Wasis Dwiwogo (2004:4) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran, dan lain-lain.

### **2.1.2 Pengertian Pendidikan**

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

### **2.1.3 Paradigma Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

#### **2.1.3.1 Pengertian Penjasorkes**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap positif dan kecerdasan emosi (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006:1).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Dari pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan melalui aktifitas jasmani untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh ranah yang meliputi jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif pada peserta didik.



### 2.1.3.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Adang Suherman (2000:22-23) tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, maka tidak jarang kita menemukan rumusan tujuan jasmani yang penuturan dan pengklasifikasiannya beraneka ragam. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak selalu hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Secara umum tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diklasifikasikan dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik

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

2. Perkembangan gerak

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

3. Perkembangan mental

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

4. Perkembangan sosial

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

### 2.1.3.3 Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Fungsi pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:3-5) meliputi beberapa aspek, yaitu:

#### 1. Aspek Organik

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
- 3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau sekelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

#### 2. Aspek *neuromuskuler*

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
- 2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti: berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap/mencongklang, bergulir dan menarik.
- 3) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti: mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, mergang, menekuk, menggantung, membongkok.

- 4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti: memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli.
  - 5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti: ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
  - 6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti: sepak bola, *soft ball*, bola voli, bolabasket, *baseball*, atletik, tenis, beladiri dan lain sebagainya.
  - 7) Mengembangkan keterampilan reaksi, seperti: menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.
3. Aspek perseptual
- 1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
  - 2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya.
  - 3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengkoordinasi pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki.
  - 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis) yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
  - 5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.
  - 6) Mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.

- 7) Mengembangkan *image* tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

#### 4. Aspek kognitif

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
- 5) Menghargai kinerja tubuh: penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
- 6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

#### 5. Aspek sosial

- 1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
- 2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
- 3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
- 4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok.
- 5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.

- 6) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.
- 7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
- 8) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
- 9) Mengembangkan sifat yang mencerminkan karakter moral yang baik.

#### 6. Aspek emosional

- 1) Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
- 2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
- 3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
- 4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
- 5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

#### **2.1.4 Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bukan berisi materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik, atau mata pelajaran yang membaginya menjadi pengetahuan tentang kesehatan dan keterampilan berolahraga. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga, dan sadar kesehatan (Kemendikbud, 2014:iii).

Pendidikan jasmani sekolah menengah pertama (SMP) adalah suatu proses pembelajaran dengan aktivitas gerak yang dilakukan pada jenjang

pendidikan sekolah menengah perama (SMP), yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga, dan sadar kesehatan.

#### **2.1.4.1 Materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan**

Materi mata pelajaran penjasorkes SMP meliputi: 1. pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, 2. aktivitas pengembangan, 3. uji diri atau senam, 4. aktivitas ritmik, 5. Atletik, 6. Akuatik (aktivitas air), dan 7. pendidikan luar kelas (*out door*). Disajikan untuk membantu peserta didik agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya peserta didik diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif (Samsudin, 2008:5-6).

Dari pengertian diatas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memusatkan perhatiannya kepada perubahan psikomotoriknya yang harus dilakukan melalui berbagai bentuk gerakan fisik, khususnya dalam pembelajaran renang. Namun dalam proses pembelajaran di lapangan masih ditemukan masalah dalam pelaksanaanya, sehingga sebelum masuk ke materi renang siswa diajak untuk ke materi pengenalan air. Bertujuan agar siswa tidak takut lagi

dengan air, sehingga kompetensi dasar dalam renang melalui permainan pengenalan air dapat sesuai dengan yang diharapkan.

### **2.1.5 Pembelajaran**

Beberapa definisi pembelajaran yang disampaikan beberapa ahli dalam Hosnan (2014:4) antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman (Slavin).
2. Pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku (Woolfolk).
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Achjar Chailil).

Dari pengertian-pengertian pembelajaran diatas maka belajar melibatkan tiga hal pokok, yaitu:

- 1) Adanya perubahan tingkah laku. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
- 2) Sifat perubahan relatif permanen. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- 3) Perubahan yang bersifat aktif. Perubahan yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan atau perubahan kondisi fisik yang temporer sifatnya.

Menurut Permendikbud No 81A Tahun 2013 Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya dimana di dalamnya terdapat adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen dan bersifat aktif.

#### **2.1.6 Tujuan Pembelajaran**

Menurut Muhammad Rohman dan Sofan Amri (2013:110) berbicara tentang perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli pada umumnya sepakat menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo,2005) sebagai tujuan pembelajaran. Bloom mengklasifikasikan perilaku individu ke dalam tiga ranah atau kawasan, yaitu:

1. Kawasan Kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).
2. Kawasan afektif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di



dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

3. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari: kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaption*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

#### **2.1.6.1 Model Pembelajaran**

Menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000:35) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

#### **2.1.6.2 Kelompok model pembelajaran**

Menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000:38) berdasarkan hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut :

1. Kelompok model informasi

Kelompok ini bertujuan mengembangkan intelektual peserta didik dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi. Dengan cara seperti ini, diharapkan peserta didik mampu mengakomodasi berbagai macam

inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi masa depan, dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain

#### 2. Kelompok model personal

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

#### 3. Kelompok model interaksi sosial

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

#### 4. Kelompok model perilaku

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

### **2.1.7 Renang**

Renang adalah salah satu cabang olahraga perorangan dari kelompok olahraga aquatik. Orang yang menekuninya secara teknis dan fisiologis harus memiliki keterampilan-keterampilan tertentu. Beberapa ahli menyatakan bahwa renang merupakan olahraga aquatik dengan gerakan utama lengan dan tungkai untuk menghasilkan tenaga dorong supaya tubuh secara keseluruhan bergerak dan meluncur maju. Gerak maju ditentukan oleh anggota tubuh atas berupa gerakan ayunan lengan (*stroke*) dan gerakan tubuh bawah berupa gerakan menendang (*kick*) dengan koordinasi yang tepat (Tri Tunggal Setiawan 2004:8). Dalam belajar renang akan berhubungan dengan media air, hal ini berbeda

dengan cabang-cabang yang lain, dimana medianya adalah tanah (lapangan) atau udara disekitarnya. Olahraga tahanan (hambatan) yang dihadapinya adalah udara (angin), maka tahanan dalam renang lebih berat dari pada atletik, perenang yang dapat memperkecil hambatan yang dihadapinya akan menimbulkan gerakan yang semakin cepat.

#### **2.1.7.1 Fungsi Permainan Dalam Pendidikan**

Dalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang sangat baik untuk anak dan sangat penting untuk orangtua memahami setiap aspek yang berkembang dalam diri anak yang dapat ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai- nilai tersebut adalah :

##### **2.1.7.1.1 Nilai Mental**

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah olahraga baik individu maupun berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan dapat mengukur dan membandingkan tingkat kepandaiannya, tingkat ketangkasan, tanggung jawabnya, dan kejujurannya. Hal ini menumbuhkan percaya diri pada masing-masing individu. Rasa percaya diri tinggi selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik dalam perlombaan maupun dalam pergaulan dimasyarakat.

##### **2.1.7.1.2 Nilai Fisik**

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung didalam permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak.

Gerakan meluncur, menendang, mengayuh tangan, gerakan kaki dan lainnya dalam sebuah olahraga akan berpengaruh terhadap darah dan sistem

pernafasaan karena adanya koordinasi organ tubuh (Thomas, 2000:13). Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung lebih kuat dan frekuensinya semakin cepat. Disamping itu pernafasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan udara menjadi semakin luas memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak. (Soemitro, 1992:5)

#### 2.1.7.1.3 Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam berhubungan atau bergaul dalam masyarakat. Pertemuan antara individu yang memiliki sifat karakteristik berbeda, membutuhkan cara bergaul yang baik supaya bisa saling mengerti dan memahami, sikap toleran, menghargai, sopan santun, rela berkorban dan berani mengakui kesalahan adalah sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam masyarakat.

#### **2.1.7.2 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berenang**

Aspek penting yang berkenaan dengan langkah awal, ketika kita akan mengajak siswa belajar renang adalah etika atau tata karma. Hal tersebut erat kaitannya dengan masalah keselamatan dan kebersihan siswa ketika berada dikolam renang. Keselamatan siswa adalah faktor utama yang diperhatikan guru. Untuk itu langkah-langkah yang dilakukan guru adalah sebagai berikut :

- 1) Mengajari siswa tata cara masuk kolam.
- 2) Menghitung jumlah siswa yang akan belajar renang dan setelah berenang.
- 3) Pengawasan selama pembelajaran berlangsung.

- 4) Mengingatkan siswa bagaimana menyimpan dan mengamankan pakaian dan barang berharga lainnya dikolam renang.
- 5) Guru menunjukan kedalaman kolam yang digunakan untuk belajar.
- 6) Mengingatkan siswa ketika akan melompat kedalam kolam renang agar memperhatikan teman atau orang yang sedang berenang.
- 7) Siswa tidak boleh berlarian sepanjang kolam renang karena biasanya tepian kolam basah dan licin.
- 8) Siswa juga tidak boleh saling mendorong sesama temannya, karena selain mengganggu temannya, juga bisa membahayakan temannya.

#### 2.1.7.2.1 Sarana dan Prasarana Olahraga Renang

#### 2.1.7.2.2 Sarana dan prasana yang dibutuhkan dalam olahraga renang yaitu :2

1. Perlengkapan pribadi ( pakaian renang, pakaian ganti, handuk, shampo, sabun)
2. Perlengkapan latihan yaitu :  
Kaca mata renang penting digunakan saat latihan renang, karena dengan kaca mata renang mata tidak mengalami irtasi atau perih saat berenang.



Gambar 2.1 Kaca mata renang

Papan pelampung biasanya terbuat dari plastik yang bisa mengapung di air, papan pelampung banyak digunakan untuk melatih kaki gaya dada atau gaya bebas. Penggunaan papan pelampung pelampung untuk belajar renang tahap awal tidak wajib, karena tanpa papan pun kita tetap dapat belajar renang.

Papan pelampung paling sering digunakan untuk melatih ketahanan dan kekuatan kaki gaya bebas



Gambar 2.2 Pelampung

Baju renang biasanya terbuat dari bahan *lycra* atau *spandec*, penting sekali memakai baju renang saat berenang, karena baju renang yang digunakan akan melindungi dari sengatan sinar matahari yang membakar kulit. Bahan yang digunakan untuk baju renang sangat elastis jadi memudahkan untuk bergerak didalam air. Sekarang ini banyak model baju renang yang menarik, ada juga baju renang untuk muslimah yang terlalu ketat dan tidak membentuk tubuh saat terkena air.



Gambar 2.3 Baju renang

### 3. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan *Gather Ball*

Gawang yang digunakan dalam permainan *gather ball* menggunakan tempat sampah dari plastik yang terbuat dari bahan plastik. Diameter  $\pm 10$  cm dan tinggi  $\pm 25$  cm. Gawang dapat diganti dengan benda yang lain misalkan

kardus dsb. Gawang yang digunakan dalam permainan ini harus memiliki diameter lebih besar dari pada bola yang digunakan saat bermain.



Gambar 3.4.2.1 Tempat sampah Plastik

Kolam renang yang digunakan dalam permainan *gather ball* memiliki kedalaman  $\pm 100$  cm dan lebar  $\pm 20$  meter. Alasan menggunakan kolam ini karena peneliti menggunakan sampel siswa kelas VII SMP yang sebagian baru belajar renang, sehingga peneliti menggunakan kolam yang dangkal, di sisi lain juga untuk mengenalkan anak terhadap air, sehingga anak nyaman berada di dalam kolam renang. Ada juga anak yang masih takut dengan air sehingga dalam penelitian ini peneliti berharap agar anak tidak takut lagi berada di dalam kolam renang dan anak merasa nyaman berada di dalam kolam renang.



Gambar 3.4.2.2 Kolam renang

Bola yang digunakan dalam permainan *garther ball* menggunakan bola plastik yang berukuran seperti bola tenis lapangan dan berwarna warni untuk menari perhatian siswa dalam bermain. Bola yang digunakan dalam permainan ini berjumlah 50 buah, dengan 5 warna yang berbeda.



Gambar 3.3 Bola Plastik

- 1) Sebelum masuk kolam renang, siswa tidak boleh dalam keadaan sakit, baik penyakit kulit yang bisa menular ke temannya maupun sakit flu/batuk, sakit gigi atau dilarang dokter.

### **2.1.7.3 Teknik Dasar Renang Pemula**

#### **2.1.7.3.1 Pengenalan Air**

Sebelum memulai mempelajari gaya-gaya renang, hendaknya kita terlebih dahulu memahami bentuk-bentuk pengenalan air. Hal ini sangat diperlukan terutama bagi mereka yang kurang berani masuk air atau anak-anak yang berumur di bawah 10 tahun. Dari pengalaman telah membuktikan bahwa cara ini ternyata dapat menolong yang mempelajari gaya-gaya renang pertandingan untuk dapat menguasai gerakan-gerakan dasarnya, pada saat pengenalan air, dapat diberikan 3 hal penting yaitu :

- 1) Permainan kecil
- 2) Lataihan Fisik



### 3) Mengapung

Ketiga hal tersebut di atas, bila dijadikan landasan untuk membimbing anak untuk belajar renang agar tidak takut terhadap air dan anak senang saat berada di air.

#### 2.1.7.3.2 Permainan Kecil

Latihan pengenalan air bertujuan untuk mempersiapkan dan membiasakan siswa pada sifat-sifat air atau kondisi air ketika akan melakukan aktivitas di dalam air. Latihan ini dapat dilakukan di kolam dangkal maupun dalam tergantung pada usia siswa yang akan melakukan kegiatan tersebut. Siswa diharapkan berpartisipasi aktif sehingga secara tidak sengaja mereka telah melakukan suatu latihan di air dengan berbagai bentuk permainan yang memacu mereka mengenal, merasakan sifat-sifat air. Permainan-permainan dipilih merupakan bentuk permainan yang digunakan yaitu permainan yang bertujuan untuk peregangan otot sebelum pengenalan air.

### **2.1.8 Permainan**

#### **2.1.8.1 Pengertian Permainan**

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau bentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Menurut Huizinga, (1950:6), permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, dengan kata lain permainan mempunyai makna pendidikan

praktis. Sedangkan menurut Drijarkara, (1955:1) mengatakan bahwa permainan seusia umurnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia disana pasti ada permainan.

Bermain mempunyai sifat dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, dilakukan untuk memperoleh kesenangan, sehingga kadang menimbulkan perlunya berlatih, perlunya bekerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, mematuhi peraturan, mengetahui kemampuan dirinya sendiri, (Sukintaka:1992:7).

Berdasarkan penjelasan di atas permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang mendatangkan kesenangan bagi orang atau individu dalam melakukan permainan. Sehingga tercipta suasana kondusif. Namun rasa senang itu akan semakin terpenuhi bila yang bermain melakukannya dengan sungguh-sungguh. Bila ada orang bermain dengan tidak sungguh-sungguh berarti orang itu sedang tidak senang bermain atau mungkin orang itu sedang tidak sehat. Permainan selalu dipilih sendiri oleh mereka yang akan bermain, jadi dalam bermain tidak ada paksaan, (Sukintaka, 1992)

### **2.1.8.2 Fungsi Bermain**

Menurut Sukintaka, (1992:12) dalam bukunya yang berjudul "Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes" dijelaskan fungsi bermain bagi anak, diantaranya:

#### **2.1.8.2.1 Pertumbuhan dan perkembangan anak**

Pertumbuhan dan perkembangan menurut Papalia dan Olds, (1979:1 dan 2) mengatakan yang dimaksud dengan pertumbuhan ialah perubahan kuantitatif dari organ tubuh yang dapat diukur dalam sentimeter, atau dalam kilogram, sedang perkembangan merupakan proses perubahan menuju kearah yang lebih baik. Dalam hal ini dapat merupakan perubahan jasmaniah maupun psikis, atau menjadi semakin baiknya fungsi organ tubuh untuk melakukan tugas gerak atau untuk melakukan kegiatan.

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani yang sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Dengan bermain tanpa disadari gerak mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan *kardiovaskular* menjadi semakin baik, dan pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh kondisi alam sekitar, (Sukintaka 1992:12).

#### 2.1.8.2.2 Kemampuan gerak

Yang dimaksud kemampuan gerak adalah berapa banyak orang mampu melakukan tugas gerak. Henry Baumgartner dan Jakson (1975:124) mengatakan bahwa sebenarnya tidak ada kemampuan gerak umum yang benar-benar umum. Yang ada ialah bahwa individu itu mempunyai kemampuan gerak spesifik yang banyak.

Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh dasar gerak yang baik. Artinya organ tubuh berfungsi dengan baik dalam melakukan gerak (Sukintaka, 1992:16).

#### 2.1.8.2.1 Kesegaran jasmani

Menurut Clarke (Baumgartner dan Jackson 1975:1975), kesegaran jasmani merupakan kemampuan melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti, dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang, dan dapat mengatasi bila menjumpai keadaan darurat yang tidak disangka-sangka.

#### 2.1.8.3 .Kesehatan

Anak yang bermain tidak menjadi sakit karena kegiatan jasmani yang dilakukan anak dengan rasa senang ini, akan menjadikan anak menjadi lebih tahan terhadap beberapa penyakit, hal ini disebabkan permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

##### 2.1.8.3.1 Peningkatan kemampuan akademik

Piaget (Gambbard, Leblanc, dan Lowy, 1987:6) mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada anak-anak.

##### 2.1.8.3.2 Budi pekerti

Menurut Hurlock (1987:292) bermain banyak memberikan iuran dalam pembentukan pribadi dan rasa social anak. Dalam permainan yang sehat, terkandung kemungkinan untuk mendidik kemauan anak, karena dalam permainan kesadaran diri akan menjadi semakin kuat.

#### **2.1.8.3 Model Permainan Pengenalan Air**

Model permainan pengenalan air yang digunakan sebagai permainan untuk pemanasan sebelum masuk dalam permainan inti yaitu :

##### 2.1.8.4.1 *Run Water*

Permainan *run water* adalah permainan yang dibuat untuk pemanasan sebelum kegiatan inti, permainan ini dilakukan didalam kolam renang yang berkedalaman 50cm atau kolam yang dangkal.

Permainan lomba lari di dalam air, siswa di bariskan 2 berbanjar sesuai dengan kelompok masing-masing setiap siswa diberi bola yang berwarna sama dalam satu timnya dan juga di beri pita untuk membedakan antara kelompok yang satu dengan yang lain, kemudian siswa melakukan balap lari secara estafet yaitu dengan cara berlari bergantian dengan kelompoknya. Peraturan permainan ini adalah siswa tidak boleh menjatuhkan atau menyentuh bola kedalam air jika hal tersebut terjadi, maka siswa harus memulai dari garis awal siswa tersebut lari.

#### 2.1.8.4.2 Permainan Hijau Hitam

Permainan Hijau Hitam merupakan permainan pemanasan sama seperti permainan *Run Water* yaitu anak masih dibariskan di kolam namun dalam pelaksanaannya berbeda. Permainan ini dilakukan sebelum melakukan permainan inti, hal ini bertujuan agar anak lebih senang dan tertarik pada model pembelajaran air, disisi lain agar anak terbiasa dan tidak merasa takut lagi sehingga peneliti melakukan pemanasan di dalam kolam.

Tahap berikutnya anak-anak dibariskan di tengah-tengah kolam menjadi dua syaf. Masing-masing syaf berhadapan, sehingga masing-masing anak punya pasangan dari syaf lainnya. Regu yang berada di sebelah kanan diberi nama hijau dan yang berada di sebelah kiri di beri nama hitam. Tugas dari masing-masing regu mendengarkan regu yang mana yang disebut oleh guru. Bila regunya dipanggil, maka segera berdiri dan lari meninggalkan tempat agar tidak

tertangkap oleh pasangan regu lainnya. Regu yang tidak disebut bergegas segera berdiri dan berusaha mengejar dan menangkap pasangannya untuk mengambil bola yang berada di tangan dari regu pelari. Permainan dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan. Regu yang menang adalah regu yang paling sedikit tertangkap anggotanya selama permainan.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Dalam rangka membantu pencapaian tujuan penjasorkes di sekolah tentunya seorang guru harus benar-benar merencanakan bagaimana penyajian pembelajarannya. Seorang guru penjas dituntut untuk kreatif mungkin dalam memberi dan menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga

anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna.

Berdasarkan kompetensi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII, peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan gerak renang. Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini maka perlu adanya suatu pengembangan atau modifikasi model pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes merasa senang, antusias, dan tingkat kebugaran jasmani siswa meningkat. Oleh karena itu, diperlukan suatu stimulus baru agar perkembangan dalam ranah psikomotorik, afektif dan kognitif peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai tujuan yang diharapkan.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan pengembangan model pembelajaran renang melalui permainan *gather ball*, diharapkan peserta didik berani dengan air dan mengalahkan ketakutannya dengan air secara mudah, sedangkan melalui permainan *gather ball* diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Dengan kata lain, pengembangan ini diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif bergerak dan berkembang baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilannya dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran ren





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Sugiyono (2009 : 412) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode pendidikan buku ajar, modal dll.

Menurut Borg dan Gall (1983) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa permainan *gather ball* untuk pembelajaran renang bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa.

Langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Borg dan Gall, 1983) adalah sebagai berikut:

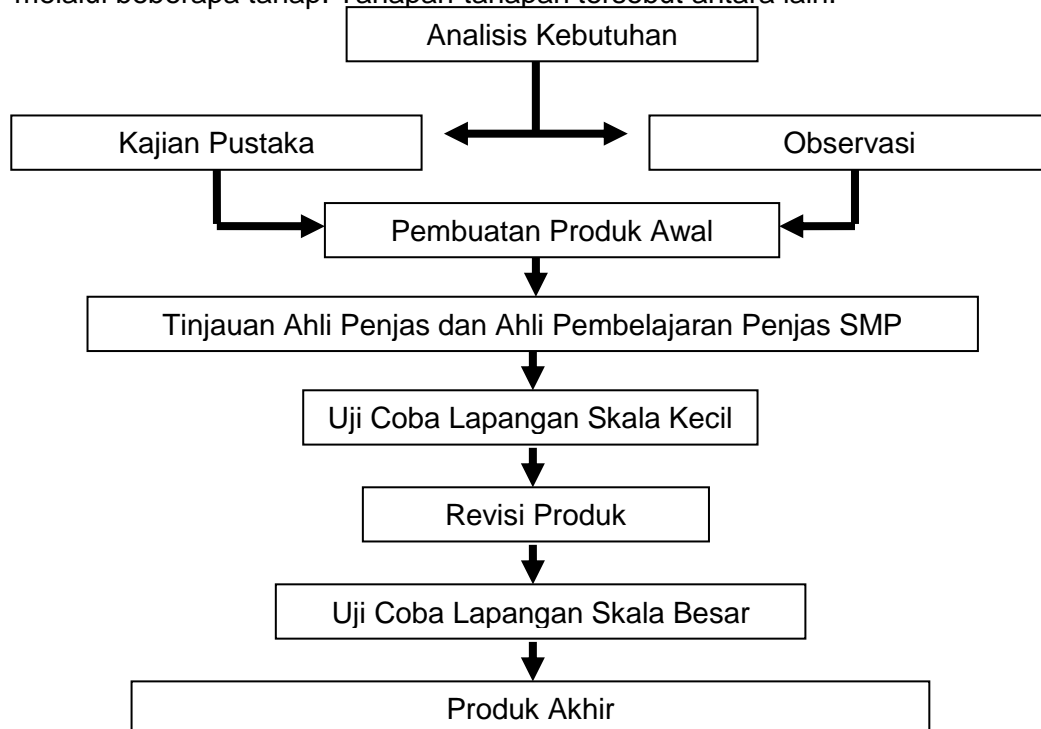
1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi pengamatan atau observasi lapangan, dan kajian pustaka.
2. Pengembangan format produk awal (berupa langkah-langkah pembelajaran renang melalui variasi gerak dalam permainan agar anak tidak takut dengan air).

3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan wawancara, konsultasi dan evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk awal, revisi produk dilakukan berdasarkan uji coba kelompok kecil dan evaluasi dari para ahli penjas dan pembelajaran. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan skala besar.
6. Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model permainan *gather Ball* ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:



### **Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Model permainan *Gather Ball***

#### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini, analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menentukan apakah model permainan *gather ball* ini dibutuhkan atau tidak bagi pembelajaran renang di sekolah tersebut. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 2 Ambarawa Kabupaten Semarang mengenai pelaksanaan pembelajaran penjas dan melakukan wawancara dengan guru penjasorkes serta mengamati sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

#### **3.2.2 Pembuatan Draf Produk Awal**

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti merancang produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut yang berupa draf produk awal media pembelajaran pengenalan air menggunakan permainan *gather ball*. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori, hasil observasi dan wawancara serta pelaksanaan pembelajarannya.

#### **3.2.3 Validasi Ahli**

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan, maka produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh ahli renang dan ahli pembelajaran penjasorkes yang kemudian divalidasi untuk mengetahui layak atau tidak layaknya produk untuk diujicobakan. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Penilaian terhadap produk dilakukan dengan lembar kuesioner dengan pernyataan bentuk

*checklist* menggunakan skala pengukuran *Likert* dengan skala 1 sampai dengan 4. Penilaian ini bersifat penilaian rasional karena belum fakta lapangan atau belum diujicobakan.

#### **3.2.4 Perbaikan Draf Produk Awal**

Setelah draf produk awal divalidasi oleh ahli renang dan ahli pembelajaran penjasorkes maka selanjutnya draf produk awal diperbaiki sesuai dengan saran dari para ahli untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan.

#### **3.2.5 Uji Coba Skala Kecil**

Setelah membuat produk awal kemudian divalidasi dan produk telah diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Subjek dalam uji coba kelompok kecil berjumlah 20 siswa yang terdiri dari siswa putra dan putri kelas VII SMP N 2 Ambarawa tahun ajaran 2014/ 2015. Uji coba skala kecil dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Selain kuisisioner untuk ahli, pengumpulan data uji coba skala kecil untuk peserta didik menggunakan teknik observasi (untuk memperoleh data afektif dan psikomotor), kuesioner (untuk memperoleh data kognitif), serta dokumentasi (untuk memperoleh foto dan video penelitian). Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik, dilakukan dengan teknik pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik, dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

### **3.2.6 Revisi Produk Pertama**

Revisi produk pertama dilakukan setelah uji coba skala kecil. Revisi produk diperoleh dari hasil evaluasi ahli Renang dan ahli pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan kuesioner, serta melihat kendala-kendala yang terjadi pada proses uji coba skala kecil. Setelah mendapat saran perbaikan dari ahli pada proses uji coba skala kecil kemudian produk diperbaiki sesuai dengan saran ahli dan kondisi dilapangan ketika uji skala kecil. Produk yang direvisi merupakan produk akhir yang akan digunakan pada uji coba lapangan.

### **3.2.7 Uji Coba Lapangan**

Setelah produk diujicobakan pada skala kecil serta sudah direvisi, maka produk akhir ini di uji coba lapangan menggunakan subjek uji coba 32 siswa (putra dan putri) kelas VII SMP N 2 Ambarawa tahunajaran 2014/ 2015. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, observasi digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik, serta dokumentasi untuk memperoleh foto dan video penelitian. Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik dilakukan dengan pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

### **3.2.8 Revisi Produk Akhir**

Setelah produk diuji coba lapangan, kemudian produk direvisi berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Revisi produk ini dapat digunakan

untuk mengetahui kelemahan maupun kelebihan dari produk yang dikembangkan setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3.2.9 Hasil Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model permainan *gather ball* dalam pembelajaran renang.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu; 1) dosen (ahli Renang), 2) guru Penjasorkes SMP (ahli pembelajaran penjasorkes), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil) dan peserta didik (uji coba lapangan). Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli renang (Bhayu Biliandri, S.Pd, M.Pd), dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP (Mirza Sulaiman, S.Pd.i), dengan kualifikasi; 1) Bhayu Biliandri, S.Pd, M.Pd adalah dosen kontrak di FIK UNNES, 2) Mirza Sulaiman, S.Pd.i adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ambarawa.

Aspek yang dievaluasi oleh ahli meliputi; 1) efektivitas dan efisiensi, 2) relevansi, 3) produktivitas produk sebagai media pembelajaran, dengan cara

memberikan draf produk awal dengan disertai lembar evaluasi. Hasil evaluasi dari para ahli dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

Rancangan uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahap yaitu:

#### **3.3.1.1 Uji coba skala kecil**

Uji coba skala kecil digunakan untuk mematangkan produk sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. Dalam tahap ini uji coba dilakukan di kelas VII dengan menggunakan 20 subyek penelitian (putra dan putri). Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel. Dalam pengambilan data pada uji coba skala kecil yaitu menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi.

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik. Pengamatan pada aspek afektif dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung yaitu dari awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap aspek psikomotorik dilakukan pada saat peserta didik sedang mengaplikasikan permainan *gather ball*. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil foto dan video penelitian.

#### **3.3.1.2 Uji coba lapangan**

Dalam tahap ini uji coba dilakukan di kelas VII dengan menggunakan 32 subjek penelitian (putra dan putri). Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel.

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik. Pengamatan pada aspek afektif dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung yaitu dari awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap aspek psikomotorik dilakukan pada saat peserta didik sedang mengaplikasikan permainan *gather ball*. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil foto dan video penelitian.

### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SMP kelas VII SMP N 2 Ambarawa kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/ 2015. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VII menggunakan 20 subyek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan menggunakan 32 subyek penelitian. Selain itu yang terlibat dalam uji coba yaitu satu ahli pembelajaran penjasorkes.

### **3.4 Rancangan Produk**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan rancangan keseluruhan produk dari model pengembangan, yang dirancang atau dibuat peneliti dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran pengenalan airmenggunakan permainan *gather ball* melalui, yang diharapkan dapat menjadi alternatif penyampaian materi kepada peserta didik dan menambah variasi mengajar yang dapat mengurangi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam pembelajaran Renang.

### **3.5 Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan kuisisioner yang



berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi atau pengamatan aspek afektif dan psikomotor peserta didik, dan kuesioner untuk mengambil data kognitif peserta didik.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Riduwan (2007:24) instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

#### **1. Observasi (pengamatan)**

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana pembelajaran renang serta pelaksanaan pembelajaran Renang di SMP Negeri 2 Ambarawa yang dilakukan pada awal penelitian. Observasi juga digunakan pada pengambilan data dalam penilaian sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) peserta didik dengan menggunakan pedoman pengamatan dalam uji coba. Pengamatan psikomotorik dilakukan ketika peserta didik sedang mengaplikasikan teknik dasar renang. Sedangkan pengamatan afektif dilakukan pada awal sampai pembelajaran berakhir dalam uji coba.

Tabel pedoman observasi pembelajaran renang SMP N 2 Ambarawa

| No | Indikator                | Sub Indikator  |
|----|--------------------------|--|
| 1  | Pelaksanaan pembelajaran | 1. Sudah ada modifikasi atau belum dalam sarana prasarana maupun pelaksanaan pembelajarannya |
|    |                          | 2. Pembelajaran menarik atau tidak   |
|    |                          | 3. Siswa aktif bergerak atau tidak   |
|    |                          | 4. Proses pembelajaran efektif atau tidak  |

## 2. Kuisisioner

Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli, dan peserta didik. Kuisisioner yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuisisioner ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Sedangkan kuisisioner untuk peserta didik digunakan dalam mengukur kemampuan pengetahuan (kognitif) yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Pengisian kuisisioner untuk peserta didik dilakukan pada akhir pembelajaran.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian.

Butir kuisioner yang digunakan untuk ahli mengukur produk terhadap efektif dan efisiensi, relevansi, dan produktivitas terhadap pengembangan media pembelajaran pengenalan air menggunakan permainan *gather ball*, serta komentar dan saran umum. Pengukuran penilaian menggunakan skala pengukuran *Likert*, dengan skala 1 sampai 4, dimana pernyataannya berbentuk daftar *checklist* yang diungkapkan dengan kata-kata. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi orang ataupun kelompok (Riduwan, 2007:12). Berikut adalah penjabaran dari kriteria penilaian untuk ahli:

- 1: Tidak baik/ tidak tepat/ tidak jelas/ tidak mudah
- 2: Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas/ kurang mudah
- 3: Baik/ tepat/ jelas/ mudah
- 4: Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas/ sangat mudah

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen evaluasi ahli yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli renang:

**Tabel 1. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Renang**

| Aspek                     | Indikator   | Sub Indikator   |
|---------------------------|---|---|
| Efektivitas dan efisiensi | 1. Efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran | a. Mengembangkan aspek afektif pada peserta didik<br>b. Mengembangkan aspek kognitif pada peserta didik<br>c. Mengembangkan aspek psikomotorik pada peserta didik |
|                           | 2. Efektivitas dan efisiensi penggunaan produk pada pembelajaran  | a. Memberikan motivasi pada peserta didik<br>b. Menyajikan informasi pada peserta didik<br>c. Memberikan kemudahan pada   |

|               |  | peserta didik  |
|---------------|--|--|
| Relevansi     | 3. Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran        | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian dengan perkembangan aspek afektif peserta didik</li> <li>b. Kesesuaian dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik</li> <li>c. Kesesuaian dengan aspek psikomotorik peserta didik</li> </ul>                   |
|               | 4. Kesesuaian produk dengan kebutuhan peserta didik    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik</li> <li>b. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi</li> <li>c. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk menyalurkan minat</li> </ul>          |
|               | 5. Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran        | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian dengan materi pembelajaran renang</li> </ul>  |
|               | 6. Kesesuaian produk dengan perkembangan peserta didik | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian dengan perkembangan perseptual peserta didik</li> <li>b. Kesesuaian dengan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik</li> <li>c. Kesesuaian dengan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik</li> </ul> |
| Produktivitas | 7. Penggunaan sumber daya pembuatan produk             | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan sarana pembuatan produk</li> <li>b. Kemudahan pembuatan produk</li> </ul>   |

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen lembar evaluasi ahli pembelajaran yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli pembelajaran:

**Tabel 2. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran**

| Aspek                     | Indikator  | Sub Indikator  |
|---------------------------|--|--|
| Efektifitas dan efisiensi | <p>1. Efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ranah afektif</p> <p>2. Efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ranah kognitif</p> <p>3. Efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ranah psikomotorik</p> <p>4. Efektivitas dan efisiensi penggunaan produk dalam pembelajaran</p> | <p>a. Dapat mendorong peserta didik untuk jujur</p> <p>b. Dapat mendorong peserta didik untuk disiplin</p> <p>c. Dapat melatih peserta didik untuk bertanggungjawab.</p> <p>d. Dapat melatih peserta didik untuk bertoleransi</p> <p>e. Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama</p> <p>a. Dapat memberikan pengetahuan tentang konsep teknik dasar renang</p> <p>a. Memberi pengalaman didalam air</p> <p>a. Dapat memberikan motivasi pada peserta didik</p> <p>b. Dapat menyajikan informasi pada peserta didik</p> <p>c. Dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran pada peserta didik</p> |
| Relevansi                 | <p>5. Kesesuaian produk dengan standar isi pembelajaran</p> <p>6. Kesesuaian</p>   | <p>a. Sesuai atau tidaknya produk dengan KI dan KD</p> <p>a. Meningkatkan ranah afektif</p>  |

|               |  |   |
|---------------|--|---|
|               | <p>produk dengan tujuan pembelajaran</p> <p>7. Kesesuaian produk dengan kebutuhan peserta didik</p> <p>8. Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran</p> <p>9. Kesesuaian produk dengan perkembangan peserta didik</p> | <p>peserta didik</p> <p>b. Meningkatkan ranah kognitif peserta didik</p> <p>c. Meningkatkan ranah psikomotorik peserta didik</p> <p>a. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik</p> <p>b. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi</p> <p>c. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk menyalurkan minat</p> <p>a. Kesesuaian dengan materi pembelajaran Renang.</p> <p>a. Kesesuaian dengan perkembangan perseptual peserta didik</p> <p>b. Kesesuaian dengan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik</p> <p>c. Kesesuaian dengan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik</p> |
| Produktifitas | 10. Penggunaan sumber daya dan pembuatan produk  | <p>a. Penggunaan sarana pembuatan produk</p> <p>b. Kemudahan dalam pembuatan produk</p>   |

Pengukuran tingkat kemampuan pengetahuan peserta didik dilakukan dengan pemberian kuesioner yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban “YA” sampai “TIDAK”. Cara pemberian skor yaitu apabila jawaban satu item sesuai dengan kunci jawaban maka diberikan

skor 1, dan apabila jawabanya salah maka pada skornya 0. Berikut cara pemberian skor yang disajikan dengan tabel:

**Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner Untuk Peserta Didik**

| <b>Alternatif jawaban</b> | <b>Skor</b> |
|---------------------------|-------------|
| Benar                     | 1           |
| Salah                     | 0           |

Sedangkan pengukuran aspek afektif dan psikomotor menggunakan pengamatan. Lembar pengamatan yang digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor penilaian menggunakan skala *Likert* dengan skala 1 sampai 4. Dengan kategorimulai dari “sangat kurang baik” sampai “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Berikut adalah penjabaran kriteria dari penilaian pengamatan afektif dan psikomotor:

1: Sangat Kurang Baik

2: Kurang

3: Baik

4: Sangat baik

### **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, (2013:201), yaitu:

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

Keterangan:

% = Nilai dalam persen yang akan dicari

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 5 akan disajikan klasifikasi persentase.

**Tabel 5. Klasifikasi Persentase**

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

Sumber: Muhamad Ali, 2013:20



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=20) dan uji coba lapangan (N=32) pada siswa kelas VII SMP N 2 Ambarawa, Kabupaten Semarang tahun ajaran 2014/ 2015.

Faktor yang menjadikan pengembangan model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* dapat diterima oleh peserta didik kelas VII SMP N 2 Ambarawa antara lain berdasarkan hasil dari analisis sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil analisis data evaluasi ahli yaitu ahli renang mendapat persentase sebesar 88,89% dan ahli pembelajaran penjasorkes mendapat persentase sebesar 91,30% sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 90,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Ambarawa.
- 2) Berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil pada aspek psikomotorik didapat persentase sebesar 80,25%, aspek afektif sebesar 79,06% dan aspek kognitif sebesar 84,00%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 81,06% pada uji coba skala kecil. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan pada aspek psikomotorik didapat persentase

sebesar 84,53%, aspek afektif sebesar 84,47% dan aspek kognitif sebesar 87,71%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 83,37% pada uji coba lapangan. Dari hasil data uji coba skala kecil dan uji coba lapangan tersebut, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N Ambarawa.

## 5.2 SARAN

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk model pembelajaran renang menggunakan permainan *gather ball* ini adalah:

- 1) Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran renang, dan produk model pembelajaran ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.
- 2) Bagi peserta didik, permainan *gather ball* dapat digunakan untuk pembelajaran renang karena sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa di tingkat sekolah menengah pertama.
- 3) Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk permainan *gather ball* ini dapat dimanfaatkan disemua jenjang pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Borg, WR. & Gall, M.D. 1979. *Education research: An introduction*. 3rdEd London
- Depdiknas. 2003a. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Husdarta dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas
- KEMENDIKBUD. 2014. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan : buku guru*. Jakarta : KEMENDIKBUD
- , 2013c. *Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*
- M, Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintific dan Kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor : Ghaila Indonesia
- Muhammad, Rohman, dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Pedoman Penulisan Skripsi*. 2014. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono.2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta : Litera
- Sukirman, dkk. 2003. *Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tri Tunggal Setiawan, 2004, *Buku Ajar Renang 1*, semarang: FIK UNNES
- Thomas, G. David, 2000, *Renang Tingkat Mahir*. Diterjemahkan oleh alfons palangkaraya, Jakarta, PT. Raja GrafindoPersada Alat-Alat Tes.

Lampiran 1

**USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI**

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PJKR PRODI 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 : Nabella Faradilla NN  
NIM : 6101411128  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi ( PJKR )  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi ( PJKR )  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**  
Judul : **"PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GATHER BALL DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015 "**

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR

*Dr. Mugivo Hartono*  
**Dr. Mugivo Hartono, M. Pd.**  
NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang, 16 Maret 2015

Yang Mengajukan

*Nabella Faradilla NN*  
**Nabella Faradilla NN**  
NIM. 6101411128

*or dapat dilihat  
Pembimbing :  
supriyono*

*24/3/2015  
Hn*

Lampiran 2

## SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 653/FIK/2015

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

- Menimbang : Bahwa untuk memperancar 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 15 April 2015
- Menetapkan :  
PERTAMA : **MEMUTUSKAN**  
Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : SUPRIYONO, S.Pd., M.Or.  
NIP : 197201271998021001  
Pangkat/Golongan : III/C  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing  
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : NABELLA FARADILLA NOOR NOVEMINAILA  
NIM : 6101411128  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GATHER BALL DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 27 April 2015

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

Lampiran 3

**SURAT IJIN PENELITIAN DARI FAKULTAS**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

Nomor : 5762/UN.97.1.0/ISK/015  
 Lamp. :  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SMP N 2 Ambarawa Kab. Semarang  
 di SMP N 2 Ambarawa Kab. Semarang

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

Nama : NABELLA FARADILLA NOOR NOVEMINAILA  
 NIM : 6101411128  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GATHER BALL DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 12 Juni 2015

Dekan,

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

## Lampiran 4

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMP NEGERI 2 AMBARAWA**  
 Jalan Kartini 1A ☎ ( 0298 ) 591176 Fax. 596760 Ambarawa 📠 50611  
 E-mail : smp2ambarawa@gmail.com Website : http://www.smpn2ambarawa.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.4 / 283

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ambarawa, Kabupaten Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : NABELLA FARADILLA NOOR NOVEMINAILA  
 NIM : 6101411128  
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
 Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi S1  
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang ( UNNES )

benar-benar telah melaksanakan penelitian mulai 13 Mei 2015 sampai dengan 21 Mei 2015 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : " PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GATHER BALL DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015 ".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan sebagai bahan laporan pada Fakultas / Perguruan Tinggi terkait.

Ambarawa, 10 Agustus 2015

Kepala Sekolah,

Agus Triyono, S.Pd.M.Pd  
 19590830 198102 1 003



Lampiran 5

## LEMBAR EVALUASI UNTUK DOSEN

### PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *GATHER BALL* DALAM PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Materi pokok : Renang (Penenalan Air)  
Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama  
Nama lengkap : .....  
Pekerjaan : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Renang terhadap model Pengembangan Permainan Pengenalan Air *Gather Ball* yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran Renang bagi peserta didik SMP dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

- 1: Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2: Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas



3: Baik/tepat/jelas

4: Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

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

| No  | Pernyataan   | Alternatif Jawaban |   |   |   | Komentar |
|---|--|--------------------|---|---|---|----------|
|   |  | 1                  | 2 | 3 | 4 |          |
| <b>A. EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI PRODUK PEMBELAJARAN</b>               |  |                    |   |   |   |          |
| <b>Efektivitas dan Efisiensi dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran</b> |  |                    |   |   |   |          |
| 1   | Mendorong perkembangan aspek afektif pada peserta didik                |                    |   |   |   |          |
| 2   | Mendorong perkembangan aspek kognitif pada peserta didik               |                    |   |   |   |          |
| 3   | Mendorong perkembangan aspek psikomotorik pada peserta didik           |                    |   |   |   |          |
| <b>B. RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN</b>                               |  |                    |   |   |   |          |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran</b>                   |  |                    |   |   |   |          |
| 4   | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik      |                    |   |   |   |          |
| 5   | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik     |                    |   |   |   |          |
| 6   | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik |                    |   |   |   |          |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Kebutuhan</b>                             |  |                    |   |   |   |          |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| <b>Peserta Didik</b>                                       |  |  |  |  |  |
| 7  | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik                   |  |  |  |  |
| 8  | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk berinteraksi              |  |  |  |  |
| 9  | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menyalurkan minat         |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Materi Pembelajaran</b>        |  |  |  |  |  |
| 10   | Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran renang                                      |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Peserta Didik</b> |  |  |  |  |  |
| 11   | Kesesuaian produk dengan perkembangan perseptual peserta didik                           |  |  |  |  |
| 12   | Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik       |  |  |  |  |
| 13   | Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik |  |  |  |  |
| <b>C. PRODUKTIFITAS PRODUK PEMBELAJARAN</b>                |  |  |  |  |  |
| <b>Hasil yang dapat Dicapai pada Produk Pembelajaran</b>   |  |  |  |  |  |
| 14   | Produk dapat memotivasi belajar pada peserta didik                                       |  |  |  |  |
| 15   | Produk dapat menyajikan informasi  |  |  |  |  |

|   |   |  |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|--|
|   | pembelajaran pada peserta didik                                 |  |  |  |  |  |
| 16  | Produk dapat memberi penugasan pembelajaran pada peserta didik  |  |  |  |  |  |
| <b>Penggunaan Sumber Daya Pembuatan Produk Pembelajaran</b> |   |  |  |  |  |  |
| 17  | Penggunaan fasilitas dan alat sesuai untuk pembelajaran         |  |  |  |  |  |
| 18  | Penggunaan biaya pembuatan produk terjangkau untuk pembelajaran |  |  |  |  |  |

Saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran

Petunjuk:

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

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

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

#### Saran Umum

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

## Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan:

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

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

.....

Evaluator

Ahli

.....

Lampiran 6

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *GATHER BALL* DALAM**

**PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2**

**AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Materi pokok : Renang (Pengenalan Air)  
 Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama  
 Nama lengkap : .....  
 Pekerjaan : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Renang terhadap model Pengembangan Permainan Pengenalan Air *Gather Ball* yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran Renang bagi peserta didik SMP dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

Keterangan:

- 1: Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2: Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
- 3: Baik/tepat/jelas
- 4: Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

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

| No   | Pernyataan  | Alternatif Jawaban |   |   |   | Komentar |
|--|---|--------------------|---|---|---|----------|
|  |   | 1                  | 2 | 3 | 4 |          |
| <b>A. EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI PRODUK PEMBELAJARAN</b>  |   |                    |   |   |   |          |
| <b>Meningkatkan Ranah Sikap (Afektif)</b>                |   |                    |   |   |   |          |
| 1  | Dapat melatih peserta didik untuk sportif                         |                    |   |   |   |          |
| 2  | Dapat melatih peserta didik untuk disiplin                        |                    |   |   |   |          |
| 3  | Dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab               |                    |   |   |   |          |
| 4  | Dapat melatih peserta didik untuk bertoleransi                    |                    |   |   |   |          |
| 5  | Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama                     |                    |   |   |   |          |
| <b>Meningkatkan Ranah Pengetahuan (Kognitif)</b>         |   |                    |   |   |   |          |
| 6  | Memberi pengetahuan tentang konsep dasar gerak didalam air        |                    |   |   |   |          |
| <b>Meningkatkan Ranah Psikomotor</b>                     |   |                    |   |   |   |          |
| 7  | Memberi pengalaman pengenalan air dengan berbagai jenis permainan |                    |   |   |   |          |
| <b>B. RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN</b>                  |   |                    |   |   |   |          |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran</b> |   |                    |   |   |   |          |
| 8  | Kesesuaian produk dengan KI dan KD                                |                    |   |   |   |          |

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  | Renang   |  |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran</b>        |  |  |  |  |  |  |
| 9  | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik                 |  |  |  |  |  |
| 10   | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik                  |  |  |  |  |  |
| 11   | Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik             |  |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Kebutuhan Peserta Didik</b>    |  |  |  |  |  |  |
| 12   | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik             |  |  |  |  |  |
| 13   | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk berinteraksi        |  |  |  |  |  |
| 14   | Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menyalurkan minat   |  |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Materi Pembelajaran</b>        |  |  |  |  |  |  |
| 15   | Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran Renang                                |  |  |  |  |  |
| <b>Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Peserta Didik</b> |  |  |  |  |  |  |
| 16   | Kesesuaian produk dengan perkembangan perseptual peserta didik                     |  |  |  |  |  |
| 17   | Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik |  |  |  |  |  |



|   |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|
| 18  | Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik |  |  |  |  |  |
| <b>C. PRODUKTIFITAS PRODUK PEMBELAJARAN</b>   |  |  |  |  |  |  |
| <b>Hasil yang dapat dicapai dengan produk</b> |  |  |  |  |  |  |
| 19  | Produk dapat memotivasi belajar pada peserta didik                                       |  |  |  |  |  |
| 20  | Produk dapat menyajikan informasi pembelajaran pada peserta didik                        |  |  |  |  |  |
| 21  | Produk dapat memberi penugasan pembelajaran pada peserta didik                           |  |  |  |  |  |

Saran untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran

Petunjuk:

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

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

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

saran umum

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

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan:

1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan:

1) Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi

2) Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan

3) Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil

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

.....

Evaluator

Ahli

.....

Lampiran 7

**LEMBAR KUISIONER UNTUK PESERTA DIDIK**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *GATHER BALL* DALAM**

**PEMBELAJARAN RENANG UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2**

**AMBARAWA KABUPATEN SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

**PETUNJUK**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar
  2. Jawablah secara jelas dan runtut
  3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b
- Selamat mengisi dan terima kasih

**I. IDENTITAS PESERTA DIDIK**

Nama sekolah : .....

Nama peserta didik : .....

Kelas : .....

Jenis kelamin : .....

**II. PERTANYAAN**

**A. ASPEK KOGNITIF**

1. Apakah materi yang diberikan oleh guru bisa di terima oleh semua siswa ?

- a. Ya                                 b. Tidak
2. Apakah anak-anak kelas VII bisa memainkan model permainan *gather ball*?
- a. Ya                                 b. Tidak
3. Apakah anak-anak dapat memahami peraturan permainan *gather ball* ?
- a. Ya                                 b. Tidak
4. Apakah anak-anak bisa mengatur strategi agar tim bisa menang ?
- a. Ya                                 b. Tidak
5. Apakah dengan melakukan permainan *gather ball* membuat tubuh menjadi sehat ?
- a. Ya                                 b. Tidak
6. Apakah anak-anak bisa melakukan teknik meluncur dalam renang ?
- a. Ya                                 b. Tidak
- B. ASPEK AFEKTIF**
7. Apakah anak-anak bisa bekerjasama dengan teman dalam satu tim anda ?
- a. Ya                                 b. Tidak
8. Apakah anak-anak mengakui keunggulan lawan kamu dalam permainan ini ?
- a. Ya                                 b. Tidak
9. Apakah anak-anak bisa bermain secara sportif dalam permainan ini ?
- a. Ya                                 b. Tidak
10. Apakah anak-anak bisa mengikuti permainan dengan tertib ?
- a. Ya                                 b. Tidak
11. Apakah anak-anak bisaa bertanggung jawab apabila timnya harus menerima hukuman ?
- a. Ya                                 b. Tidak
12. Apakah anak-anak senang dalam melakukan permainan *gather ball* ?

a. Ya    b. Tidak

13. Apakah dalam melakukan permainan *gather ball* anak-anak bisa kompak ?

a. Ya    b. Tidak

### **C. ASPEK PSIKOMOTORIK**

14. Apakah permainan *gather ball* dapat mendorong anak-anak lebih aktif bergerak ?

a. Ya    b. Tidak

15. Apakah dengan melakukan permainan *gather ball* dapat meningkatkan keterampilan gerak meluncur ?

a. Ya    b. Tidak

## Lampiran 8

**Jawaban kuisioner**

1. A
2. A
3. A
4. A
5. A
6. B
7. A
8. A
9. A
10. A
11. A
12. A
13. A
14. A
15. B

## Lampiran 9

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK UJI COBA SKALA KECIL**

| <b>No</b> | <b>Nama</b>        | <b>Jenis Kelamin</b> | <b>Umur (Th)</b> |
|-----------|--------------------|----------------------|------------------|
| 1         | Abrilia Agnisa P   | P                    | 13               |
| 2         | Alia Novendri      | P                    | 13               |
| 3         | Baiqi Nilma SF     | P                    | 13               |
| 4         | Brama Apria        | L                    | 14               |
| 5         | Dewi Puspita Sari  | P                    | 13               |
| 6         | Dwi Apriono        | L                    | 13               |
| 7         | Fani Anjas S       | L                    | 13               |
| 8         | Fina Hidayati      | P                    | 13               |
| 9         | Igun Faedi         | L                    | 14               |
| 10        | Mohamad Zein       | L                    | 13               |
| 11        | Nur Aeni Aprilia R | P                    | 13               |
| 12        | Peni Tri Asih      | P                    | 13               |
| 13        | Putri Elianingsih  | P                    | 14               |
| 14        | Ratna Elsa P       | P                    | 13               |
| 15        | Rifqi Yanuar M     | L                    | 13               |
| 16        | Riska Agustina     | P                    | 13               |
| 17        | Rizki Mudiono      | L                    | 14               |
| 18        | Subhan Fajarrudin  | L                    | 13               |
| 19        | Syafiq Abawaih     | L                    | 13               |
| 20        | Zidna Izzal Haqqi  | L                    | 13               |



## Lampiran 10

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK UJI COBA LAPANGAN**

| No | Nama                 | Jenis Kelamin | Umur (Th) |
|----|----------------------|---------------|-----------|
|    |                      |               |           |
| 1  | Abrilia Agnisa P     | P             | 13        |
| 2  | Alia Novendri        | P             | 13        |
| 3  | Baiqi Nilma SF       | P             | 13        |
| 4  | Brama Apria          | L             | 14        |
| 5  | Dewi Puspita Sari    | P             | 13        |
| 6  | Dwi Apriono          | L             | 13        |
| 7  | Fani Anjas S         | L             | 13        |
| 8  | Fina Hidayati        | P             | 13        |
| 9  | Igun Faedi           | L             | 14        |
| 10 | Iko Prasetyo         | L             | 13        |
| 11 | Imam Saputra         | L             | 14        |
| 12 | Karina Alfa Tiska    | P             | 13        |
| 13 | Lutfi Safi Ramadhani | L             | 14        |
| 14 | Mahesa Aji Pangestu  | L             | 13        |
| 15 | Mohamad Zein         | L             | 13        |
| 16 | Nur Aeni Aprilia R   | P             | 13        |
| 17 | Oni Refa Febiati     | P             | 16        |
| 18 | Peni Tri Asih        | P             | 13        |

|    |                      |   |    |
|----|----------------------|---|----|
| 19 | Pilar Patrialis      | L | 14 |
| 20 | Putri Elianingsih    | P | 14 |
| 21 | Ratna Elsa P         | P | 13 |
| 22 | Riani Indra Safitri  | P | 13 |
| 23 | Rifqi Yanuar M       | L | 13 |
| 24 | Riska Agustina       | P | 13 |
| 25 | Rizki Mudiono        | L | 13 |
| 26 | Subhan Fajarrudin    | L | 13 |
| 27 | Syafiq Abawaih       | L | 13 |
| 28 | Tegar Arafach        | L | 14 |
| 29 | Tia Murti Lestari    | P | 13 |
| 30 | Vita Lutviana        | P | 14 |
| 31 | Yoga Catur Pamungkas | L | 13 |
| 32 | Zidna Izzal Haqqi    | L | 13 |

## Lampiran 11

**HASIL  
PENILAIAN  
PENGAMATA  
ASPEK  
AFEKTIF  
DALAM U  
COBA SKAL  
KECIL**

| No | Nama                    | Nomor<br>Aspek<br>yang<br>Dinilai | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----|-------------------------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
|    |                         | 1                                 |   |   |   |   |   |   |   |
| 1  | Abrilia<br>Agnisa P     | 3                                 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 |
| 2  | Alia<br>Novendri        | 3                                 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 3  | Baiqi<br>Nilma SF       | 3                                 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 4  | Brama<br>Apria          | 2                                 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 5  | Dewi<br>Puspita<br>Sari | 3                                 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 6  | Dwi<br>Apriono          | 3                                 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 7  | Fani Anjas<br>S         | 3                                 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 8  | Fina<br>Hidayati        | 2                                 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 9  | Igun Faedi              | 3                                 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 10 | Mohamad<br>Zein         | 2                                 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 11 | Nur Aeni                | 4                                 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |



## HASIL PENILAIAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF DALAM UJI COBA SKALA KECIL

| No                | Nama               | No Soal       |      |      |      |     |     |      |     |     |     |     |     |
|-------------------|--------------------|---------------|------|------|------|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|
|                   |                    | 1             | 2    | 3    | 4    | 5   | 6   | 7    | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  |
| 1                 | Abrilia Agnisa P   | 0             | 1    | 1    | 1    | 1   | 0   | 1    | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   |
| 2                 | Alia Novendri      | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 0   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 3                 | Baiqi Nilma SF     | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 4                 | Brama Apria        | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   |
| 5                 | Dewi Puspita Sari  | 1             | 1    | 1    | 1    | 0   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 6                 | Dwi Apriono        | 0             | 1    | 1    | 1    | 1   | 0   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 7                 | Fani Anjas S       | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 0   | 1    | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   |
| 8                 | Fina Hidayati      | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   |
| 9                 | Igun Faedi         | 0             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 0   | 0   | 1   | 1   | 0   |
| 10                | Mohamad Zein       | 1             | 1    | 1    | 1    | 0   | 0   | 1    | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   |
| 11                | Nur Aeni Aprilia R | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   |
| 12                | Peni Tri Asih      | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 13                | Putri Elianingsih  | 1             | 1    | 1    | 1    | 0   | 1   | 1    | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   |
| 14                | Ratna Elsa P       | 0             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   |
| 15                | Rifqi Yanuar M     | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   |
| 16                | Riska Agustina     | 0             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   |
| 17                | Rizki Mudiono      | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 18                | Subhan Fajarrudin  | 1             | 1    | 1    | 1    | 0   | 1   | 1    | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   |
| 19                | Syafiq Abawaih     | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| 20                | Zidna Izzal Haqqi  | 1             | 1    | 1    | 1    | 1   | 1   | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   |
| <b>Jumlah</b>     |                    | 15            | 20   | 20   | 20   | 16  | 15  | 20   | 15  | 16  | 15  | 15  | 15  |
| <b>Presentase</b> |                    | 75%           | 100% | 100% | 100% | 80% | 75% | 100% | 75% | 80% | 75% | 75% | 75% |
| <b>Rata-rata</b>  |                    | <b>84,00%</b> |      |      |      |     |     |      |     |     |     |     |     |

## Lampiran 13

**HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR DALAM UJI COBA SKALA KECIL**

| No | Nama               | Nomor Komponen Penampilan |   |   |   |   |   |   |   |   |  |
|----|--------------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
|    |                    | 1                         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |  |
| 1  | Abrilia Agnisa P   | 4                         | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |  |
| 2  | Alia Novendri      | 4                         | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |  |
| 3  | Baiqi Nilma SF     | 3                         | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 4  | Brama Apria        | 4                         | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |  |
| 5  | Dewi Puspita Sari  | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 6  | Dwi Apriono        | 3                         | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |  |
| 7  | Fani Anjas S       | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |  |
| 8  | Fina Hidayati      | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |  |
| 9  | Igun Faedi         | 3                         | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |  |
| 10 | Mohamad Zein       | 4                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 11 | Nur Aeni Aprilia R | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 12 | Peni Tri Asih      | 4                         | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |  |
| 13 | Putri Elianingsih  | 4                         | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |  |
| 14 | Ratna Elsa P       | 3                         | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 15 | Rifqi Yanuar M     | 3                         | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 16 | Riska Agustina     | 3                         | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |  |
| 17 | Rizki Mudiono      | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
| 18 | Subhan Fajarrudin  | 3                         | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |

|                   |                   |        |        |        |        |        |        |        |        |        |   |
|-------------------|-------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---|
| 19                | Syafiq Abawaih    | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      |   |
| 20                | Zidna Izzal Haqqi | 4      | 4      | 2      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      |   |
| <b>Jumlah</b>     |                   | 67     | 63     | 60     | 59     | 63     | 67     | 64     | 65     | 65     |   |
| <b>Presentase</b> |                   | 83,75% | 78,75% | 75,00% | 73,75% | 78,75% | 83,75% | 80,00% | 81,25% | 81,25% | 8 |

## Lampiran 14

**HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF DALAM UJI COBA LAPANGAN**

| No | Nama                 | Nomor Aspek yang Dinilai |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----------------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
|    |                      | 1                        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1  | Abrilia Agnisa P     | 3                        | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 2  | Alia Novendri        | 3                        | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 3  | Baiqi Nilma SF       | 3                        | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 4  | Brama Apria          | 3                        | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 5  | Dewi Puspita Sari    | 4                        | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 6  | Dwi Apriono          | 3                        | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 7  | Fani Anjas S         | 3                        | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 8  | Fina Hidayati        | 2                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 9  | Igun Faedi           | 3                        | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 10 | Iko Prasetyo         | 3                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 11 | Imam Saputra         | 4                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 12 | Karina Alfa Tiska    | 3                        | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 13 | Lutfi Safi Ramadhani | 3                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 14 | Mahesa Aji Pangestu  | 4                        | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 15 | Mohamad Zein         | 3                        | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 16 | Nur Aeni Aprilia R   | 4                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 17 | Oni Refa Febiati     | 3                        | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 18 | Peni Tri Asih        | 3                        | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 19 | Pilar Patrialis      | 2                        | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 |



|                   |                      |        |        |        |        |        |        |        |        |
|-------------------|----------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 20                | Putri Elianingsih    | 3      | 3      | 3      | 3      | 4      | 4      | 3      | 4      |
| 21                | Ratna Elsa P         | 3      | 4      | 3      | 4      | 3      | 3      | 3      | 4      |
| 22                | Riani Indra Safitri  | 4      | 3      | 4      | 3      | 4      | 3      | 4      | 4      |
| 23                | Rifqi Yanuar M       | 3      | 4      | 3      | 4      | 4      | 4      | 3      | 4      |
| 24                | Riska Agustina       | 3      | 4      | 4      | 3      | 4      | 3      | 4      | 4      |
| 25                | Rizki Mudiono        | 4      | 4      | 4      | 3      | 3      | 3      | 4      | 4      |
| 26                | Subhan Fajarrudin    | 3      | 3      | 4      | 4      | 4      | 3      | 4      | 4      |
| 27                | Syafiq Abawaih       | 4      | 3      | 3      | 3      | 3      | 4      | 4      | 3      |
| 28                | Tegar Arafach        | 3      | 3      | 3      | 4      | 3      | 3      | 3      | 3      |
| 29                | Tia Murti Lestari    | 3      | 4      | 3      | 3      | 4      | 4      | 4      | 4      |
| 30                | Vita Lutviana        | 4      | 3      | 4      | 4      | 4      | 3      | 4      | 4      |
| 31                | Yoga Catur Pamungkas | 3      | 3      | 3      | 4      | 3      | 4      | 4      | 4      |
| 32                | Zidna Izzal Haqqi    | 4      | 4      | 4      | 3      | 4      | 3      | 4      | 4      |
| <b>Jumlah</b>     |                      | 103    | 104    | 103    | 105    | 119    | 106    | 108    | 117    |
| <b>Prosentase</b> |                      | 80,47% | 81,25% | 80,47% | 82,03% | 92,97% | 82,81% | 84,38% | 91,41% |
| <b>Rata-rata</b>  |                      | 84,47% |        |        |        |        |        |        |        |



|                   |                     |               |        |         |         |        |        |         |        |        |
|-------------------|---------------------|---------------|--------|---------|---------|--------|--------|---------|--------|--------|
| 22                | Riani Indra Safitri | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 23                | Rifqi Yanuar M      | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 24                | Riska Agustina      | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 25                | Rizki Mudiono       | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 26                | Subhan Fajarrudin   | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 0      | 1       | 1      | 1      |
| 27                | Syafiq Abawaih      | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 28                | Tegar Arafach       | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 0      | 1       | 1      | 0      |
| 29                | Tia Murti Lestari   | 0             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 0      |
| 30                | Vita Lutviana       | 1             | 0      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 31                | Yoga Catur P        | 1             | 1      | 1       | 1       | 1      | 1      | 1       | 1      | 1      |
| 32                | Zidna Izzal Haqqi   | 0             | 1      | 1       | 1       | 1      | 0      | 1       | 1      | 1      |
| <b>Jumlah</b>     |                     | 25            | 31     | 32      | 32      | 31     | 25     | 32      | 30     | 28     |
| <b>Prosentase</b> |                     | 78,13%        | 96,88% | 100,00% | 100,00% | 96,88% | 78,13% | 100,00% | 93,75% | 87,50% |
| <b>Rata-rata</b>  |                     | <b>87,71%</b> |        |         |         |        |        |         |        |        |

## Lampiran 16

**HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR DALAM UJI COBA  
LAPANGAN**

| No | Nama                 | Nomor Komponen Penampilan |   |   |   |   |   |   |
|----|----------------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|
|    |                      | 1                         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1  | Abrilia Agnisa P     | 4                         | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 2  | Alia Novendri        | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3  | Baiqi Nilma SF       | 3                         | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 4  | Brama Apria          | 4                         | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5  | Dewi Puspita Sari    | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6  | Dwi Apriono          | 4                         | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 7  | Fani Anjas S         | 3                         | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 8  | Fina Hidayati        | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 9  | Igun Faedi           | 3                         | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | Iko Prasetyo         | 4                         | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 11 | Imam Saputra         | 3                         | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 12 | Karina Alfa Tiska    | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 13 | Lutfi Safi Ramadhani | 3                         | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 14 | Mahesa Aji Pangestu  | 4                         | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 15 | Mohamad Zein         | 4                         | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | Nur Aeni Aprilia R   | 3                         | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 17 | Oni Refa Febiati     | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 18 | Peni Tri Asih        | 4                         | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | Pilar Patrialis      | 3                         | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |

|                   |                     |               |        |        |        |        |        |        |
|-------------------|---------------------|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 20                | Putri Elianingsih   | 4             | 3      | 4      | 4      | 4      | 4      | 4      |
| 21                | Ratna Elsa P        | 4             | 3      | 3      | 4      | 3      | 3      | 3      |
| 22                | Riani Indra Safitri | 3             | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      | 3      |
| 23                | Rifqi Yanuar M      | 4             | 4      | 3      | 3      | 3      | 4      | 3      |
| 24                | Riska Agustina      | 3             | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      |
| 25                | Rizki Mudiono       | 3             | 4      | 3      | 3      | 4      | 3      | 4      |
| 26                | Subhan Fajarrudin   | 4             | 3      | 4      | 4      | 3      | 3      | 3      |
| 27                | Syafiq Abawaih      | 4             | 4      | 3      | 4      | 4      | 4      | 4      |
| 28                | Tegar Arafach       | 4             | 3      | 3      | 4      | 2      | 4      | 3      |
| 29                | Tia Murti Lestari   | 3             | 3      | 4      | 2      | 3      | 3      | 3      |
| 30                | Vita Lutviana       | 3             | 3      | 3      | 2      | 3      | 3      | 3      |
| 31                | Yoga Catur P        | 3             | 3      | 3      | 3      | 4      | 3      | 4      |
| 32                | Zidna Izzal Haqqi   | 4             | 4      | 4      | 3      | 3      | 4      | 3      |
| <b>Jumlah</b>     |                     | 110           | 107    | 108    | 105    | 104    | 110    | 105    |
| <b>Presentase</b> |                     | 85,94%        | 83,59% | 84,38% | 82,03% | 81,25% | 85,94% | 82,03% |
| <b>Rata-rata</b>  |                     | <b>84,53%</b> |        |        |        |        |        |        |

**DOKUMENTASI**

Proses menjelaskan permainan



Proses pemanasan



Proses pembagian kelompok



Proses persiapan permainan



Proses permainan



Proses penghitungan hasil permainan

