



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *FOOT BOWLING*
DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

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

oleh

Hamid Fa'izun

6101411032

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

ABSTRAK

Hamid Fa'izun. 2015. Pengembangan Model Permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd

Kata kunci: Pengembangan, *Foot Bowling*, Sepakbola, Sekolah Menengah Pertama

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah kurangnya kesiapan guru menjadi seorang guru penjasorkes terutama dalam melakukan pengembangan permainan saat pembelajaran sepakbola di sekolah. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana bentuk pengembangan model permainan *Foot Bowling* dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model permainan *Foot Bowling* dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu: 1) melakukan analisis kebutuhan, 2) mengembangkan bentuk produk awal, 3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli penjasorkes sepakbola dan satu ahli pembelajaran penjasorkes, 4) uji coba skala kecil (10 siswa), 5) revisi produk pertama, 6) uji coba skala besar (25 siswa), 7) revisi produk akhir, 8) hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner evaluasi para ahli, kuesioner siswa, hasil pengamatan ahli pembelajaran, hasil observasi dan wawancara dengan guru penjasorkes maupun siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli, penelitian uji coba skala kecil yaitu 79% sedangkan hasil persentase skala kecil yaitu 91,33% (korelasi sempurna). Hasil uji coba skala besar didapat persentase 91,67% (korelasi sempurna) dengan hasil evaluasi ahli sebesar 87%. Hasil penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan uji coba skala besar meningkat dengan selisih 0,34%. Berdasarkan hasil tersebut, maka permainan *Foot Bowling* ini telah memenuhi kriteria korelasi sempurna.

Disimpulkan bahwa pengembangan model permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola dapat digunakan di sekolah menengah pertama. Saran dari peneliti yaitu: 1). Bisa dijadikan sebagai alternatif guru penjasorkes dalam pengembangan permainan sepakbola. 2). Bagi pembaca, penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model permainan sepakbola lainnya.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Model Permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”

Disusun oleh:

Nama : Hamid Fa'izun

NIM : 6101411032

Jurusan/Prodi : PJKR/PJKR

Telah disahkan oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Semarang,2015



Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.

NIP. 196109031988031002

Menyetujui,
Pembimbing

Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198101292003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Hamid Fa'izun
NIM : 6101411032
Prodi : PJKR
Fakultas : FIK
Judul Skripsi : **Pengembangan Model Permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (*plagiat*) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai 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,1.....9.....2015

Yang Menyatakan



Hamid Fa'izun
NIM. 6101411032

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Hamid Fa'izun, NIM 6101411032, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Pengembangan Model Permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal, 2015.

Panitia Ujian,



Dr.H.Harry Pramono, M.Si

NIP.195910191985031001



PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs.Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 196109031988031002

Dewan Penguji :

1. (Drs.Tri Rustiadi, M.Kes)

NIP.196410231990021001

(Penguji I)

2. (Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd)

NIP.197511052005011002

(Penguji II)

3. (Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd)

NIP. 198101292003121001

(Penguji III)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Kesalahan-kesalahan dibalaskan kebahagiaan untuk mereka (keluarga). (Hamid Fa'izun)
2. Bahagiakan yang selalu menyayangimu, dan do'akan selalu yang terbaik untuk yang jauh darimu. (Hamid Fa'izun)

PERSEMBAHAN

1. Kedua kakek nenek, Bapak Dwijo dan Ibu Alfiyah.
2. Kedua orang tua, Bapak Wardi dan Ibu Siti Rismiyati, serta Kakak saya Ika Dhurotul Ilmiyah,
3. Seluruh keluarga besar dan sahabat-sahabatku.
4. Liliani dan keluarga,
5. Seluruh Pendidik yang sudah memberikan ilmu kepada saya.
6. Teman-teman PJKR angkatan Tahun 2011,
7. Almamater Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Model Permainan *Foot Bowling* dalam Pembelajaran Sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama**” dengan baik. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas 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. Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd selaku dosen ahli pendidikan jasmani (sepakbola) yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Sukija, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
7. Sunaryo, A.Ma, Pd selaku ahli pembelajaran di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang,1 - 9 -2015

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large circular flourish on the left and a series of connected loops and lines extending to the right, ending in a horizontal stroke.

Hamid Fa'izun

NIM. 6101411032

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	13
1.3. Tujuan Penelitian	13
1.4. Spesifikasi Produk.....	13
1.5. Manfaat Penelitian	14
1.6. Pentingnya Pengembangan	15
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1. Kajian Pustaka	16
2.1.1. Pendidikan	16
2.1.1.1. Pengertian Pendidikan	16
2.1.1.2. Pengertian Pendidikan Jasmani	17
2.1.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani	17
2.1.1.4. Fungsi Pendidikan Jasmani.....	18
2.1.2. Model Pembelajaran	22
2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran	22
2.1.3. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak.....	23
2.1.3.1. Pengertian Gerak.....	23
2.1.3.2. Kemampuan Gerak Dasar.....	24
2.1.3.3. Belajar Gerak	24
2.1.3.4. Klasifikasi Keterampilan Gerak.....	25
2.1.3.5. Karakter Anak SMP.....	27
2.1.3.6. Perkembangan Gerak Anak SMP.....	28

2.1.4.	Prinsip- prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.....	28
2.1.4.1.	Pengertian Modifikasi.....	28
2.1.4.2.	Klasifikasi Modifikasi	29
2.1.4.3.	Landasan Pengembangan dan Modifikasi Olahraga	29
2.1.4.4.	Keuntungan Pembelajaran Permainan dan Olahraga	30
2.1.4.5.	Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga	30
2.1.4.6.	Klasifikasi Permainan dan Olahraga.....	31
2.1.4.7.	Struktur Modifikasi Permainan Olahraga	31
2.1.4.8.	Strategi Modifikasi Permainan dan Olahraga	32
2.1.5.	Permainan.....	32
2.1.6.	Permainan Sepakbola	34
2.1.6.1.	Pengertian Sepakbola	34
2.1.6.2.	Teknik-teknik Sepakbola	35
2.1.6.3.	Tujuan Sepakbola	41
2.1.6.4.	Perlengkapan Sepakbola	42
2.1.7.	Karakteristik Permainan <i>Bowling</i>	44
2.1.7.1.	Deskripsi Permainan <i>Bowling</i>	44
2.1.7.2.	Peraturan <i>Bowling</i>	45
2.1.7.2.1.	Peraturan Umum.....	45
2.1.7.2.2.	Peraturan Peralatan	45
2.1.7.2.3.	Peraturan Pertandingan	46
2.1.7.2.4.	Penulisan Score	46
2.1.7.2.5.	Peraturan Robohnya Pin Yang Sah.....	46
2.1.7.2.6.	Peraturan Robohnya Pin Yang Tidak Sah	47
2.1.7.2.7.	Peraturan Letak Pin	47
2.1.7.2.8.	Peraturan Lintasan.....	48
2.1.7.3.	Sarana dan Prasarana <i>Bowling</i>	48
2.1.7.3.1.	Pin.....	48
2.1.7.3.2.	Lintasan	49
2.1.7.3.3.	Bola.....	50
2.1.7.4.	Cara Bermain <i>Bowling</i>	51
2.1.7.5.	Peraturan dan Permainan	51
2.1.8.	Teori Warna	52
2.1.8.1.	Deskripsi Warna.....	52
2.1.8.2.	Roda Warna.....	53
2.1.8.2.1.	Warna Primer.....	53
2.1.8.2.2.	Warna Sekunder	53
2.1.8.2.3.	Warna Tersier	53
2.1.8.2.4.	Gabungan	54
2.1.9.	Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran	54
2.1.9.1.	Guru.....	54
2.1.9.2.	Siswa	54
2.1.9.3.	Sarana dan Prasarana	55
2.1.9.4.	Lingkungan	56
2.1.10.	Inovasi Pendidikan	56
2.1.10.1.	Pengertian Inovasi Pendidikan	56
2.1.10.2.	Faktor Yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan	57
2.1.10.3.	Masalah-masalah Yang Perlu	

	Dipecahkan Melalui Inovasi.....	58
2.1.10.4.	Karakteristik Inovasi	58
2.2.	Kerangka Berfikir.....	59

BAB III METODE PENGEMBANGAN

1.1.	Model Pengembangan	61
1.2.	Prosedur Pengembangan	62
1.2.1.	Analisis Kebutuhan	63
1.2.2.	Pembuatan Produk Awal.....	64
1.2.2.1.	Validasi Ahli	64
1.2.2.2.	Uji Coba Skala Kecil.....	65
1.2.3.	Revisi Produk Pertama.....	65
1.2.4.	Uji Coba Lapangan	65
1.2.5.	Revisi Produk Akhir	65
1.2.6.	Produk Akhir	65
1.3.	Uji Coba Produk.....	65
1.3.1.	Desain Uji Coba	66
1.3.1.1.	Uji Coba Skala Kecil.....	66
1.3.1.2.	Revisi Produk.....	67
1.3.1.3.	Uji Coba Skala Besar	67
3.3.2	Subjek Uji Coba	67
1.4.	Rancangan Produk	67
1.4.1.	Deskripsi Permainan <i>Foot Bowling</i>	67
1.4.2.	Peraturan Permainan <i>Foot Bowling</i>	68
1.4.3.	Sarana dan Prasarana Permainan <i>Foot Bowling</i>	73
1.4.3.1.	Lapangan.....	73
1.4.3.2.	Bola.....	74
1.4.3.3.	Pin <i>Bowling</i> Modifikasi.....	75
1.4.3.4.	Gawang.....	76
1.5.	Jenis Data	76
1.6.	Instrumen Pengumpulan Data.....	77
1.7.	Teknik Analisis Data.....	81

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1.	Penyajian Data Hasil Uji Coba I	82
4.1.1.	Analisis Kebutuhan	82
4.1.2.	Pembuatan Produk Awal.....	83
4.1.2.1.	Validasi Ahli	93
4.1.2.2.	Uji Coba Skala Kecil.....	96
4.1.2.3.	Data Uji Coba Skala Kecil	97
4.2.	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	101
4.2.1.	Aspek Psikomotor	101
4.2.2.	Aspek Afektif	102
4.2.3.	Aspek Kognitif	102
4.3.	Revisi Produk Awal	103
4.4.	Penyajian Data Uji Coba Skala Besar	103
4.4.1.	Data Uji Coba Skala Besar.....	104
4.5.	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	109
4.5.1.	Aspek Psikomotor	109

4.5.2.	Aspek Afektif	109
4.5.3.	Aspek Kognitif	109
4.6.	Prototipe Produk	112
4.6.1.	Sarana	112
4.6.1.1.	Kostum.....	112
4.6.1.2.	Bola Sepak.....	112
4.6.1.3.	Modifikasi Pin <i>Bowling</i> Sebagai Target	113
4.6.1.4.	Gawang Modifikasi dari Pralon.....	114
4.6.1.5.	Pengunci Gawang.....	115
4.6.1.6.	Bendera	116
4.6.2.	Prasarana	117
4.6.2.1.	Lapangan Sepakbola yang Dimodifikasi.....	117
4.6.2.2.	Lapangan Tampak dari Depan	118
4.6.2.3.	Penempatan Pin.....	118
4.6.3.	Peraturan Permainan	119
4.6.4.	Kelemahan Permainan.....	122
4.6.5.	Kelebihan Permainan.....	122
4.7.	Kelemahan Penelitian	123

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1	Kajian Prototipe Produk.....	124
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan lebih lanjut.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....		128
LAMPIRAN-LAMPIRAN		130

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli 78
3.2	Skor Jawaban Kuesioner “ya” atau “tidak” 78
3.3	Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa 78
3.4	Kisi-kisi Instrumen Ahli..... 79
3.5	Aspek, Indikator dan Rubik Pengamatan Ahli 79
3.6	Klasifikasi Persentase..... 81
4.1	Data Hasil Validasi Produk ahli 95
4.2	Perbaikan Produk Dari Ahli..... 96
4.3	Hasil Pengisian Kuesioner Ahli 97
4.4	Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa dalam Skala Kecil 98
4.5	Hasil Pengamatan Afektif Siswa dalam Skala Kecil 99
4.6	Nilai Persentase Kognitif Siswa dalam Skala Kecil 100
4.7	Kriteria Nilai Kognitif Siswa dalam Skala Kecil 101
4.8	Perbaikan Produk Dari Ahli..... 103
4.9	Hasil Pengisian Kuesioner Para Ahli..... 104
4.10	Nilai Pengamatan Psikomotor Siswa dalam Skala Besar..... 106
4.11	Nilai Pengamatan Afektif Siswa dalam Skala Besar..... 107
4.12	Kriteria Nilai Kognitif dalam Skala Besar..... 108
4.13	Perbaikan Produk Dari Ahli..... 110
4.14	Nilai Rata-rata Persentase Skala Kecil dan Skala Besar 111
4.15	Kesimpulan Komentar Produk Dari Siswa 111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1` Aktivitas Menendang Bola dengan Kaki Bagian Dalam.....	36
2.2 Aktivitas Menendang Bola dengan Punggung kaki.....	36
2.3 Menghentikan Bola dengan Kaki Dalam	37
2.4 Mengentikan Bola dengan Kaki Luar	37
2.5 Menghentikan Bola dengan Telapak Kaki	38
2.6 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Dalam	39
2.7 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Luar	39
2.8 Menggiring Bola dengan Punggung Kaki	39
2.9 Lapangan Sepakbola	43
2.10 Bola Sepak	43
3.1 Prosedur Pengembangan Model Permainan <i>Foot Bowling</i>	63
3.2 Lapangan Tampak Depan.....	73
3.3 Lapangan Tampak dari atas	74
3.4 Bola	74
3.5 Pin Bowling Modifikasi	75
3.6 Gawang	76
4.1 Lapangan Permainan <i>Foot Bowling</i>	90
4.2 Bola	91
4.3 Gawang	91
4.4 Pin Bowling Modifikasi	92
4.5 Kostum	112
4.6 Bola Sepak	112
4.7 Modifikasi Pin <i>Bowling</i> sebagai Target.....	113
4.8 Gawang Modifikasi dari Pralon.....	114
4.9 Pengunci Gawang.....	115
4.10 Bendera	116
4.11 Lapangan <i>Foot Bowling</i>	117
4.12 Lapangan <i>Foot Bowling</i> Tampak dari Depan	118
4.13 Penempatan Pin	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik	131
2. Surat Keputusan Pembimbing	133
3. Surat Observasi Skripsi	134
4. Surat Ijin Penelitian	137
5. Lembar Evaluasi Ahli Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	138
6. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Pra Uji Coba Skala Kecil	141
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Pra Uji Coba Skala Kecil	145
8. Hasil Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Skala Kecil	148
9. Lembar Evaluasi Ahli Penjas Uji Skala Kecil	149
10. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Uji Skala Kecil	153
11. Hasil Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Skala Kecil	156
12. Lembar Evaluasi Ahli Pendidikan Jasmani Uji Skala Besar	157
13. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Uji Skala Besar	160
14. Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Skala Besar	163
15. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa	164
16. Hasil Pengamatan Psikomotor Skala Kecil	166
17. Hasil Pengamatan Psikomotor Skala Besar	167
18. Hasil Pengamatan Afektif Skala Kecil	168
19. Hasil Pengamatan Afektif Skala Besar	169
20. Lembar Kuesioner Siswa	170
21. Hasil Jawaban Kuesioner Skala Kecil	172
22. Hasil Jawaban Kuesioner Skala Besar	172
23. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Skala Kecil	173
24. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Skala Besar	174
25. Saran dan Komentar Produk Permainan dari Siswa	175
26. Kisi-kisi Observasi dan Wawancara	175
27. Hasil Observasi dan Wawancara	176
28. Dokumentasi	180
29. RPP	188

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses bantuan dan pertolongan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik atas pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohaninya secara optimal. Langeveld seorang ahli pedagogik pendidikan dari Negeri Belanda mengemukakan batasan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. (Achmad Munib, 2009:26)

Dalam GBHN 1973, dikemukakan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup (Achmad Munib, 2009:26).

Tujuan pendidikan merupakan suatu gambaran dari falsafah hidup atau pandangan hidup manusia, baik secara perorangan maupun secara kelompok (bangsa dan negara). Tujuan pendidikan disuatu negara akan berbeda dengan tujuan pendidikan di negara lainnya, sesuai dengan dasar negara, falsafah hidup bangsa, dan ideologi negara tersebut (Achmad Munib, 2009:29).

Ada 2 jalur pendidikan yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu jalur pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Pendidikan formal dilakukan disetiap jenjang pendidikan atau melalui sistem persekolahan.

Sedangkan pendidikan non-formal dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang tanpa melalui sistem persekolahan. (Sugiyanto, 2008:7.3)

Olahraga merupakan proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniyah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan atau pertandingan, dan kegiatan jasmani intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. (Cholik Mutohir, 1992) dalam Samsudin (2008:2)

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Di dalam buku pedoman oleh Samsudin (2008:2) pendidikan jasmani merupakan 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.

Tujuan pendidikan jasmani meliputi a) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani, b) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan

toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama, c) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar Pendidikan Jasmani, d) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani, e) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, f) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, g) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, h) Mengetahui dan mamahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat, i) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif (Samsudin, 2008:3).

Dalam fokus program pendidikan jasmani untuk siswa sekolah menengah pertama kelas VII-IX harus diakaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Program pendidikan jasmani harus lebih dari sekedar mengembangkan tubuh, tetapi juga mengembangkan pikiran dan mempersiapkan siswa untuk bekerja pada masa yang akan datang. Pada usia tingkat ini program pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat untuk belajar *fair play* dan jiwa sportivitas yang baik. Siswa juga ingin belajar aktivitas dimana membuktikan pemanfaatan waktu luang. Sebagian besar siswa juga menginginkan bermain dalam suatu tim (Bucher, 1979:44 dalam Samsudin, 2008:8).

Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, siswa dapat melakukan kegiatan berupa permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek

kompetisi dan prestasi di dalamnya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Jasmani berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, yang menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sportivitas dan kesadaran hidup sehat, (Depdiknas, 2006).

Kelengkapan sarana dan prasarana dalam aktivitas jasmani dapat berupa media dan alat bantu pembelajaran. Karena tanpa adanya dukungan media dan alat bantu tersebut, maka proses pembelajaran pendidikan jasmani akan menjadi kurang maksimal. Pada kenyataannya sarana dan prasarana media pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah kurang memadai untuk terselenggaranya proses pembelajaran pendidikan jasmani secara optimal.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah menuntut guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan suatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran penjasorkes yang diberikan. Seperti halnya halaman sekolah, taman, ruangan kosong, parit, selokan dan sebagainya yang ada di lingkungan sekolah, sebetulnya dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakter program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang

disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1).

Menurut Asep Suharta (2007:147-148) menjelaskan bahwa usaha untuk meningkatkan kualitas dan keterbatasan sekolah adalah melakukan modifikasi permainan. Modifikasi permainan dalam penjas dan olahraga memiliki karakteristik sebagai berikut 1) Sesuai dengan kemampuan anak (umur, kesegaran jasmani, status kesehatan, tingkat keterampilan, dan pengalaman sebelumnya), 2) Aman dimainkan, 3) Memiliki beberapa aspek alternatif seperti ukuran berat dan bentuk peralatan, lapangan permainan, waktu bermain atau pajangnya permainan, peraturan, jumlah pemain, rotasi atau posisi pemain, 4) Mengembangkan pemain dan keterampilan olahraga yang relevan yang dapat dijadikan dasar pembinaan selanjutnya (*Australian sports commission*, 1996).

Pada kenyataannya, pembelajaran penjas di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga serta bertahap dan “DAP” sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa. Untuk itu para guru hendaknya memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur permainan yang sangat berguna untuk meningkatkan optimalisasi belajar siswa.

Permainan merupakan bagian daripada bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya pada kegiatan olahraga pada

umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan-perkembangan jasmani koordinasi gerak, kejiwaan, dan sosial.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kali kita menggunakan alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Menurut pandangan ahli John Dewey seorang tokoh filosof pendidikan mengartikan bermain adalah suatu pandangan atau sikap hidup yang dapat dilakukan dalam segala situasi. Sedangkan menurut pandangan seorang pengarang dan pendidik dari Inggris bernama Lawrence Jacks mengartikan bahwa kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau umur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan.

Ahli-ahli pendidikan seperti Gutsmuths, Montessori dan Frobel menganjurkan supaya permainan itu menjadi alat pendidikan yang utama, untuk menuntun pertumbuhan jasmani dan rohani. Umumnya anak-anak bermain dalam suasana jiwa bebas, lepas dari segala rintangan dan tekanan. Adapun kegunaan permainan itu 1) Permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sifat sosial untuk hidup bermasyarakat, karena dengan bermain, anak dapat mengenal bermacam-macam aturan dan macam-macam tingkah laku, 2) Permainan merupakan alat untuk mengembangkan fantasi, bakat dan kreasi, 3) Permainan dapat mendatangkan berbagai macam perasaan, antara lain perasaan senang dalam melakukan permainan, 4) Permainan bersama dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena harus mentaati peraturan-peraturan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Ngadirejo dan SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo Kabupaten Temanggung dapat menyimpulkan permasalahan yaitu kurangnya kesiapan guru menjadi seorang guru penjasorkes terutama dalam melakukan pengembangan permainan saat pembelajaran sepakbola di sekolah. Hal tersebut dapat diketahui ketika guru penjasorkes di sekolah melakukan suatu pengembangan permainan sepakbola, misalnya dalam hasil observasi dan wawancara guru penjasorkes, guru mengembangkan permainan dimana siswa bermain dengan menggunakan setengah dari lapangan standar sepakbola dengan hanya memodifikasi jumlah pemain dengan membagi menjadi dua tim dalam satu kelas dan mengganti prasarananya saja. Guru penjasorkes membuat permainan dengan target yaitu bola sebagai pengganti gawang untuk menambah poin yang akan didapatkan oleh siswa dengan meletakan di tengah gawang yang menggunakan potongan *bamboo* kecil sebagai pengganti gawang standar sepakbola dengan ukuran yang lebih kecil. Jika dalam permainan bola berhasil masuk ke gawang dan mengenai bola yang berada di tengah gawang maka tim tersebut akan mendapatkan bonus poin satu dan dalam mengembangkan permainan guru tidak membuatkan garis tepi lapangan sehingga sulit mengetahui jika bola keluar dari lapangan permainan.

Berdasarkan kesimpulan permasalahan yang didapatkan di sekolah-sekolah tersebut maka peneliti memberikan alasan mengapa dari permasalahan tersebut perlu diteliti dengan mengembangkan model permainan *Foot Bowling* di sekolah menengah pertama, yaitu:

1. Pemilihan subyek penelitian di sekolah menengah pertama karena mempunyai alasan yaitu:

Karena dalam usia anak kelas VII-IX merupakan masa transisi dari anak besar ke anak remaja dimana dalam kondisi tersebut perkembangan usia mereka sangat pesat baik dari segi psikis, sosial maupun fisik. Jika dalam usia remaja siswa diberikan materi tentang gerak seperti pengembangan permainan tersebut maka pemahaman siswa dan peningkatan kulaitas fisik siswa juga akan semakin kuat.

2. Pemilihan tempat peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMP Islam Ngadirejo dan SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo Kabupaten Temanggung mempunyai alasan yaitu:

Karena menurut peneliti sekolah tersebut mempunyai lapangan rumput sepakbola dan siswa-siswa di sekolah tersebut rata-rata menggemari olahraga sepakbola. Selain itu karena sekolah tersebut mengadakan ekstrakurikuler sepakbola. Dalam bermain sepakbola membutuhkan lapangan yang berumput dan luas dan tidak membahayakan kondisi fisik dari pemain. Tetapi jika lapangan dengan ukuran standar digunakan oleh siswa sekolah menengah pertama dengan kondisi fisik bukan seorang atlet tanpa mengembangkan dengan baik maka akan menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran sepakbola di sekolah.

Berdasarkan permasalahan pengembangan yang dilakukan oleh guru penjasorkes di sekolah tersebut dapat dipecahkan melalui pengembangan permainan yang dikemas kembali agar lebih menarik melalui *Foot Bowling* dengan cara memodifikasi dari segi peraturan serta sarana dan prasarana yang akan digunakan yaitu menggunakan barang atau bahan yang mudah untuk didapatkan di daerah sekitar sekolah agar

pengembangan permainan tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan di sekolah menengah pertama karena permainan yang bagus serta sarana prasarana yang digunakan *relative* mudah didapatkan, misalnya untuk membuat gawang dapat menggunakan pipa pralon dan untuk membuat target bisa menggunakan botol-botol bekas maupun menggunakan potongan kayu karena mudah didapatkan dan murah.

3. Pemilihan materi penelitian permainan sepakbola di sekolah menengah pertama karena mempunyai alasan yaitu:

Dalam kurikulum pendidikan nasional sepakbola merupakan salah satu dari materi yang harus dipelajari oleh siswa-siswi di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjasorkes dan siswa di sekolah-sekolah tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan permainan sepakbola yang dilakukan oleh guru penjasorkes di sekolah belum bisa memenuhi kebutuhan siswa saat pembelajaran sepakbola karena kurangnya kesiapan guru saat akan mengajar di sekolah.

4. Pemilihan prasarana yang digunakan dalam permainan ini mempunyai alasan yaitu:

Sarana dan prasarana yang digunakan terutama untuk targetnya awal mulanya peneliti menggunakan barang bekas berupa botol air mineral yang berukuran 600ml dan mencoba kembali memakai botol air mineral berukuran 1,5l yang dicobakan sebagai target dengan maksud untuk mendaur ulang limbah botol tersebut dengan cara diberi warna menggunakan cat kayu dan diberi beban di dalam botol tersebut menggunakan air berukuran 100ml. Tetapi berdasarkan uji coba hal tersebut kurang efektif dan peneliti mengganti botol air mineral tersebut

menggunakan kayu dengan kualitas yang bagus yaitu menggunakan kayu jati yang mempunyai karakteristik keras tidak mudah patah.

Pada dasarnya di daerah peneliti melakukan penelitian di Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung adalah daerah yang masih banyak dijumpai pepohonan milik pribadi maupun milik pemerintah yang diperjualbelikan ke pengusaha kecil seperti pembuatan pintu rumah, meja, kursi dan kebutuhan rumah tangga maupun dijual ke pabrik kayu lapis di daerah Temanggung maupun ke luar daerah Temanggung. Hal tersebut peneliti memanfaatkan kayu-kayu tersebut sebagai pengganti botol air mineral untuk dijadikan target dalam produk permainan peneliti. Namun kayu tersebut peneliti modifikasi bentuknya sehingga menyerupai bentuk pin *bowling* asli dengan cara memakai bagian dalam dari kayu dan mengupas bagian kulit-kulit kayu tersebut sampai membentuk pin *bowling* dengan diameter 10cm dan dengan ketinggian 38cm dengan menggunakan alas dasar persegi dengan ukuran 10cm.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan permainan ini adalah dengan cara mempertimbangkan kondisi lingkungan sekitar daerah penelitian tersebut yaitu kaya dengan hasil kayu-kayunya yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan permainan. Selain itu, dari segi modifikasi gawang peneliti menggunakan pipa pralon karena berdasarkan uji coba untuk pemakaian pipa pralon lebih aman untuk digunakan dalam permainan dibandingkan menggunakan kayu atau *bamboo* karena permukaan yang keras dan berbahaya jika terjadi siswa berkontak langsung dengan kayu/*bamboo*.

Berdasarkan data fakta tersebut peneliti ingin mengembangkan kembali pengembangan permainan sepakbola yang sudah dilakukan oleh guru penjasorkes di sekolah sehingga hasil produk tersebut dapat digunakan kembali oleh guru penjasorkes di sekolah menengah pertama agar siswa-siswi bisa memahami materi sepakbola melalui permainan *foot bowling* dengan adanya pengembangan permainan tersebut peneliti berharap dapat menarik antusias siswa untuk bermain dan memotivasi siswa agar menggemari permainan sepakbola serta agar siswa dapat mempraktikkan dengan baik teknik sepakbola secara tidak langsung karena sudah merasa senang, merasa nyaman, aman dan agar siswa dapat lebih aktif lagi saat bermain dengan bekerjasama dengan rekan satu tim.

Dengan permasalahan tersebut di atas maka peneliti membuat pengembangan model permainan sepakbola kembali. Peneliti mengadakan penelitian ini sebagai penemuan pengembangan model permainan baru dalam pembelajaran sepakbola agar dapat digunakan sebagai bahan masukan peneliti, guru maupun pihak-pihak yang berkompeten melaksanakan proses pembelajaran penjasorkes di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *FOOT BOWLING* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA”**.

Permainan *Foot Bowling* merupakan pengembangan model baru permainan sepakbola yang dimodifikasi oleh peneliti dengan permainan *bowling*. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari 10 pemain. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan ini yaitu lapangan rumput sepakbola dengan ukuran 40m x 25m. Permainan *Foot Bowling* menggunakan

gawang 4 dengan bahan pipa pralon dengan ukuran tinggi 80cm dan lebar 1m. Gawang terdiri dari dua jenis yaitu gawang berjaring dan gawang bertarget yang di dalamnya terdapat Pin *bowling* berwarna merah, kuning, dan hijau yang tertata dengan jarak antar pin yang sudah ditentukan menyerupai *pyramid* di dalam gawang yang berada di ujung-ujung lapangan.

Peraturan permainan ini masih seperti sepakbola sebenarnya tetapi masih ada sedikit perbedaannya yaitu dalam memulai permainan dengan *kick off*, durasi permainan, jumlah pemain, permainan ini tidak memakai *system off side*, jika bola keluar garis samping lapangan tidak menggunakan teknik *throw in* tetapi dengan cara tendangan ke dalam dan tidak ada penjaga gawang.

Cara bermain permainan ini adalah bekerjasama dengan rekan tim, dimana permainan ini membatasi pemain menguasai bola dengan 5 kali sentuhan untuk menghindari permainan pemain yang individual dan untuk melatih kerjasama dalam tim. Selain itu, cara mendapatkan poin dalam permainan ini adalah dengan cara memasukkan bola ke gawang berjaring maupun gawang bertarget dengan merobohkan target yang ada di dalam gawang. Kemudian gawang bertarget boleh ditata kembali setelah 2 tembakan ke target dan poinnya dihitung dari berapa jumlah pin yang roboh maupun dan yang masuk ke gawang berjaring. Jika warna merah maka poinnya 2, warna kuning poinnya 4, dan warna hijau poinnya 6 untuk setiap 1 Pinnya. Kemudian yang bertanggungjawab menata kembali Pin *bowling* tersebut adalah tim yang kemasukan bola gawangnya.

Dalam permainan ini ketika pemain penyerang ingin memasukkan bola ke gawang bertarget maka semua pemain penyerang harus berada di daerah

lawan yang bertujuan agar semua pemain aktif bergerak saat bermain, tetapi ketika ingin memasukkan bola ke gawang berjaring pemain penyerang boleh tidak di daerah lapangan lawan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama.

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama.

1.4. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah berupa model pembelajaran permainan sepakbola yang sudah dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik dari siswa SMP, yang mengembangkan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor, serta siswa agar dapat melakukan olahraga dengan senang, aktif bergerak tanpa rasa jenuh, serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud maupun tujuan dari pendidikan jasmani dapat tercapai dengan baik.

Permainan *foot bowling* merupakan permainan bola besar sepakbola modifikasi yang dikombinasikan dengan *bowling* dimana jumlah pemain setiap tim terdiri dari 5 pemain, sarana dan prasarana yang telah dimodifikasi, dan

peraturannya dikurangi serta ditambah. Cara bermain permainan ini adalah dengan cara bekerjasama dengan rekan tim yang dibatasi 5 kali sentuhan setiap pemain yang saling memperebutkan bola untuk dimasukkan ke dalam gawang yang terdapat Pin *bowling* yang berada di masing-masing ujung lapangan maupun gawang biasa yang berada di tengah lapangan. Kemudian gawang yang terdapat Pin *bowling* berwarna hanya boleh ditata kembali pinnya setelah terjadi 2 kali tembakan ke target dan poinnya dihitung dari berapa jumlah pin yang roboh maupun bola yang masuk ke gawang lawan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama adalah:

1.5.1. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai salah satu pertimbangan sekolah untuk mengupayakan peningkatan kualitas dari guru penjasorkes di sekolah maupun kualitas dari sarana dan prasarana khususnya pendidikan jasmani di sekolah.

1.5.2. Guru Pendidikan Jasmani

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah inspirasi, pengetahuan dan sebagai alternatif bagi guru pendidikan jasmani dalam memberikan materi permainan sepakbola kepada siswa di sekolah melalui sebuah pengembangan permainan.

1.5.3. Siswa

Dengan peneliti mengembangkan model permainan sepakbola ini diharapkan siswa dapat merasa lebih senang dan lebih menikmati suatu permainan sepakbola dengan cara yang baru, dapat meningkatkan minat siswa

untuk mengikuti olahraga, memberikan pengetahuan baru tentang modifikasi permainan olahraga.

1.5.4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, dapat menambah inspirasi mengembangkan permainan lagi dan menjadikan bekal dalam mempersiapkan diri dalam profesi keguruan, dan juga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan landasan dan inspirasi bagi peneliti lain untuk mengadakan pengembangan penelitian.

1.6. Pentingnya Pengembangan

1.6.1. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman peneliti dalam melakukan perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menarik kepada siswa di sekolah.

1.6.2. Bagi Guru Penjas

Sebagai inspirasi dan motivasi guru penjasorkes untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan kreativitasnya dan berinovasi dalam pembelajaran penjasorkes untuk menarik antusias siswa dalam belajar penjasorkes.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1. Pendidikan

2.1.1.1. Pengertian Pendidikan

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Achmad Munib, 2009:142).

Langeveld seorang ahli pedagogik pendidikan dari Negeri Belanda mengemukakan batasan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. (Achmad Munib, 2009:26)

Dalam GBHN 1973, dikemukakan pengertian pendidikan, bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Sedangkan menurut UUSPN No.2 Tahun 1989 pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan bagi peranannya dimasa depan.

2.1.1.2. Pengertian Pendidikan Jasmani

Di dalam buku pedoman oleh Samsudin (2008:2) pendidikan jasmani merupakan 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.

Definisi pendidikan jasmani yang dilontarkan pada Lokarya Nasional tentang Pembangunan Olahraga pada tahun 1981 (Abdul Gafur, 1983: 8-9). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. (Cholik Mutohir, 1992).

Pendidikan jasmani merupakan suatu bentuk pendidikan yang tidak terlepas dari pendidikan secara menyeluruh. Seperti yang diungkapkan Charles A. Bucher (1972) menyatakan bahwa pendidikan jasmani bagian integral dari proses pendidikan secara total, yang bertujuan untuk mengembangkan warga negara menjadi segar fisik, mental, emosional, dan sosial melalui aktivitas fisik.

2.1.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani menurut Samsudin (2008:3) mempunyai beberapa tujuan diantaranya:

- a. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani.

- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar Pendidikan Jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.1.4. Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Samsudin (2008:3-5), bahwa fungsi pendidikan jasmani dibagi menjadi enam aspek, yaitu:

1. *Aspek Organic*
 - a. Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan,

- b. Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot,
- c. Meningkatkan daya tahan, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu lama,
- d. Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.
- e. Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2. Aspek *Neomuskuler*

- a. Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
- b. Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, malompat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap atau mencongklang, bergulir dan menarik.
- c. Mengembangkan keterampilan *non-locomotor*, seperti mengayun, mengelok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung
- d. Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, merubah arah, mementukan, bergulir, memvoli.
- e. Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
- f. Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, atletik, beladiri dan lainnya.

- g. Mengembangkan ketrampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek *Perceptual*

- a. Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
- b. Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali obyek yang didepan, belakang bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri.
- c. Mengembangkan koordinasi gerak visual yaitu, kemampuan mengkoordinasi pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh dan kaki.
- d. Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis) yaitu, kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
- e. Mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu konsistensi dengan menggunakan tangan dan kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.
- f. Mengembangkan lateralitas (*laterality*) yaitu, kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
- g. Mengembangkan *image* tubuh (*body image*) yaitu, kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4. Aspek Kognitif

- a. Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
- b. Meningkatkan pengetahuan permainan, keselamatan dan etika.

- c. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisir.
 - d. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
 - e. Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, ruang, waktu, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dalam dirinya.
 - f. Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problema-problema perkembangan melalui gerak.
5. Aspek Sosial
- a. Menyesuaikan diri dengan orang lain dan dimana berada.
 - b. Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
 - c. Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
 - d. Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok.
 - e. Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.
 - f. Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima dalam masyarakat.
 - g. Mengembangkan sifat-sifat yang positif.
 - h. Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
 - i. Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek Emosional

- a. Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
- b. Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
- c. Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
- d. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
- e. Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.2. Model Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran

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

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:35). Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran berisi strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Ada empat kelompok model pembelajaran yaitu:

1. Kelompok Model Informasi

Kelompok model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi.

2. Kelompok Model Personal

Kelompok model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian siswa. Melalui kelompok pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan jati dirinya.

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya.

4. Kelompok Model Perilaku

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang teratur. Dalam mengubah tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Menurut pandangan ahli, Winataputra (2001), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

2.1.3. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak

2.1.3.1. Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor digunakan khusus pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*)

ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah *motor* (gerak), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektronik dari pusat otot besar.(Amung Ma'mun, 2000:20).

2.1.3.2. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori yaitu: 1) Kemampuan Lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat atau loncat, berjalan, berlari, 2) Kemampuan Non_Lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemampuan Non_Lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, 3) Kemampuan Manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek.

Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item; berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan *manipulative* terdiri dari gerakan mendorong, menerima (menangkap obyek), dan gerakan menggiring bola (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20).

2.1.3.3. Belajar Gerak

Menurut Keogh dalam Amung Ma'mun (2000:5), perkembangan gerak dapat didefinisikan sebagai perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai masa bayi (*infancy*) sampai masa dewasa (*adulthood*) serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan gerak dan aspek perilaku yang ada pada manusia ini mempengaruhi perkembangan gerak dan perkembangan gerak itu sendiri mempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia.

2.1.3.4. Klasifikasi Keterampilan gerak

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:249), menyatakan keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak ketrampilan, maka pelaksanaannya akan semakin efisien. Dengan kata lain bahwa efisiensi pelaksanaannya diperlukan untuk melakukan gerakan ketrampilan. Efisiensi pelaksanaannya dapat tercapai apabila secara mekanis gerakan dilakukan dengan benar.

Gerakan ketrampilan dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut, 1) **Klasifikasi berdasarkan kecermatan gerakan.** Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:250), Keterampilan gerak bisa dikaji berdasarkan kecermatan pelaksanaannya. Kecermatan pelaksanaan gerak bisa ditentukan antara lain oleh jenis otot-otot yang terlibat. Ada gerakan yang melibatkan otot-otot besar, dan ada yang melibatkan otot-otot halus. Berdasarkan kecermatan gerakan atau jenis otot-otot yang terlibat, keterampilan gerak bisa dikategorikan menjadi 2 yaitu a) **Keterampilan gerak agal** (*gross motor skills*) adalah gerakan yang di dalam pelaksanaannya melibatkan otot-otot besar sebagai basis utama gerakan. Contohnya antara lain adalah keterampilan gerak loncat tinggi dan lempar lembing, b) **Keterampilan gerak halus** (*fine motor skills*) adalah gerakan yang di dalam pelaksanaannya melibatkan otot-otot halus sebagai basis utama gerakan. Contohnya antara lain adalah keterampilan gerak menarik pelatuk senapan dan pelepasan busur dalam memanah. 2) **Klasifikasi berdasarkan perbedaan titik awal dan akhir gerakan,** apabila diperlukan, gerakan keterampilan ada yang mudah bisa diketahui bagian awal dan bagian akhir gerakannya; tetapi ada yang sukar untuk bisa diketahui. Dengan karakteristik seperti itu, keterampilan gerak bisa dibedakan menjadi 3

kategori, yaitu: a) **Keterampilan gerak diskret** (*discrete motor skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya bisa dibedakan secara jelas titik awal dan titik akhir dari gerakan. Contohnya adalah gerakan mengguling kedepan satu kali. Awal gerakannya adalah pada saat pelaku berjongkok dan meletakkan kedua telapak tangan dan tengukunya pada matras, sedangkan titik akhirnya adalah pada saat pelaku sudah dalam posisi jongkok kembali. b) **Keterampilan gerak serial** (*serial motor skill*) adalah keterampilan gerak diskret yang dilakukan beberapa kali secara berlanjut. Contohnya adalah gerakan mengguling kedepan beberapa kali, c) **Keterampilan gerak kontinyu** (*continuous motor skill*) adalah keterampilan gerak yang tidak bisa dengan mudah ditandai titik awal atau titik akhir gerakannya. Contohnya adalah keterampilan gerak bermain tenis atau permainan olahraga yang lain. Disini titik awal dan titik akhir gerakan tidak mudah untuk diketahui karena merupakan rangkaian dari bermacam-macam gerakan. Dalam hal ini pelakulah yang menentukan titik awal dan titik akhir dari keterampilan tersebut (Sugiyanto dan Sujarwo, 1993:250).

3) **Klasifikasi berdasarkan stabilitas lingkungan**, menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:251) di dalam melakukan suatu gerak keterampilan, ada kalanya pelaku menghadapi kondisi lingkungan yang tidak berubah dan ada yang berubah-ubah. Berdasarkan keadaan kondisi lingkungan seperti itu, gerakan keterampilan bisa dikategorikan menjadi 2 yaitu: a) **Keterampilan gerak terbuka** (*open skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya terjadi pada kondisi lingkungan yang berubah-ubah, dan pelaku bergerak menyesuaikan dengan stimulus yang timbul dari lingkungannya. Perubahan kondisi lingkungannya bersifat temporal dan bisa bersifat spasial. Contohnya adalah dalam melakukan gerakan memukul bola yang dilambungkan. Dalam gerakan ini

pelaku memukul bola dengan menyesuaikan dengan kondisi bolanya agar pukulannya tepat sasaran. Pelaku dipaksa untuk mengamati kecepatan, arah, dan jarak bola, kemudian menyesuainya, b) **Keterampilan gerak tertutup** (*closed skill*) adalah keterampilan gerak dimana pelaksanaannya terjadi pada kondisi lingkungan yang tidak berubah, dan stimulus gerakannya timbul dari dalam diri si pelaku sendiri. Contohnya adalah dalam melakukan gerakan guling pada senam lantai. Dalam gerakan ini pelaku memulainya setelah siap untuk melakukannya, dan bergerak berdasarkan apa yang direncanakannya

2.1.3.5. Karakter Anak Sekolah Menengah Pertama

Usia siswa SMP adalah sekitar 12 sampai dengan 16 tahun dalam psikologi perkembangan, usia tersebut dinamakan usia remaja. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. Setiap tahap usia manusia pasti ada tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui.

Perkembangan fisik pada anak besar cenderung berbeda dengan masa sebelum dan sesudahnya. Pertumbuhan tangan dan kaki lebih cepat dibandingkan pertumbuhan togok. Pada tahun-tahun awal masa anak besar pertumbuhan jaringan tulang lebih cepat dibanding pertumbuhan jaringan otot dan lemak, dengan demikian pada umumnya anak menjadi tampak kurus. Pada tahun-tahun terakhir masa anak besar perkembangan jaringan otot mulai menjadi cepat, hal ini berpengaruh pada peningkatan kekuatan yang menjadi cepat juga. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar, selain kekuatan juga *fleksibilitas* dan keseimbangan (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993: 115).

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 100), sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula

kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai.

2.1.3.6. Perkembangan Gerak Anak SMP

Tahap perkembangan anak pada masa sekolah menengah pertama masuk dalam pertumbuhan tahap IV, yaitu dengan karakteristik:

1. Karakteristik Jasmani yaitu a) laki-laki ataupun putri ada pertumbuhan yang memanjang, b) membutuhkan pengaturan istirahat yang baik. Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik yang sering diperlihatkan, c) merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tidak terbatas, d) mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan, e) mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, f) anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik dari pada putri, g) kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.
2. Karakteristik *Psikis* atau Mental yaitu a) banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya, b) ingin menentukan pandangan hidupnya, c) mudah gelisah karena keadaan yang remeh.
3. Karakteristik Sosial yaitu a) ingin diakui oleh kelompoknya, b) mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya, c) persekawanannya yang tetap makin berkembang (Sukintaka, 1992:45).

2.1.4. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga

2.1.4.1. Pengertian Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya "*body sacling*" atau ukuran tubuh siswa, yang harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus

mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak biasa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman, 2000:1).

2.1.4.2. Klasifikasi Modifikasi

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:7-8), modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi belajar

2.1.4.3. Landasan Pengembangan dan Modifikasi Olahraga

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Adang Suherman (2000: 11-15), dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga ini merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk didalamnya "*close skill, open skill* dan *kombinasi skill*" dan bahkan bisa jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan dan modifikasi sangat penting dilakukan.

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan, namun makin banyak pula para pendidik yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya, misalnya: apakah permainan olahraga bermanfaat bagi anak-anak?, apakah yang seharusnya tujuan permainan olahraga bagi anak-anak?, bagaimana permainan olahraga diterapkan dan dikembangkan bagi anak-anak? Sehubungan dengan itu, berikut ini dipaparkan

beberapa kritik terhadap permainan olahraga yang melandasi perlunya modifikasi dan pengembangan permainan dan olahraga.

2.1.4.4. Keuntungan Pembelajaran Permainan dan Olahraga

Beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara DAP ini diungkapkan dalam istilah “*physically educated person*” (seorang yang terdidik fisiknya), beberapa diantaranya adalah sebagai berikut, 1) menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan *manipulative, locomotor, dan non-locomotor* baik dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain, 2) menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani, 3) menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani, 4) memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya memperelajari keterampilan baru, 5) menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak, 6) mengetahui aturan, strategi dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang terpilih, 7) memahami bahwa aktivitas jasmani member peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi, dan berkomunikasi, 8) menghargai hubungan baik dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani.

2.1.4.5. Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga

Menurut Samsudin, pada hakikatnya pembelajaran penjas disekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi pembelajaran dalam bentuk olahraga atau permainan hendaknya diberikan secara bertahap dan “DAP” sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa. Untuk itu para guru hendaknya memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur permainan yang sangat berguna untuk meningkatkan optimalisasi belajar siswa.

2.1.4.6. Klasifikasi Permainan dan Olahraga

Permainan dan olahraga banyak jumlah cabangnya dan ragam *skill* yang terdapat di dalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar per cabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya.

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

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

- a. Permainan sentuh (*tag games*)
- b. Permainan target (*target games*)
- c. Permainan net dan dinding (*net and wall games*)
- d. Permainan serangan (*invasion games*)
- e. Permainan lapangan (*fielding games*)

2.1.4.7. Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

Menurut Yoyo Bahagia (2000:31-32) menyatakan bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap

struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya ukuran lapangan, bentuk ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, jenis skill yang digunakan, aturan, jumlah pemain, organisasi permainan, tujuan permainan.

2.1.4.8. Strategi Modifikasi Permainan dan Olahraga

Dalam buku panduan Samsudin (2008:35), strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran *skill*, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau mengembangkan agar sesuai dengan prinsip DAP dan *body scalling* (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik). Pada kenyataannya, seringkali guru kurang dapat membedakan penekanan tujuan pembelajaran *skill* dan permainan.

Selama pembelajaran permainan, seringkali guru memfokuskan pembelajarannya pada bagaimana siswa menampilkan *skill* dalam permainan (belajar *skill*), akan lebih baik apabila guru memfokuskan pembelajarannya pada bagaimana siswa menampilkan strategi dalam permainan (belajar strategi bermain).

Berdasarkan penjelasan dan manfaat tentang modifikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi atau meniadakan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam penjas di sekolah.

2.1.5. Permainan

Permainan merupakan bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak

mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang membentuk kepribadiannya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11-12).

Bermain mempunyai peranan dalam aspek jasmani pribadi manusia. Sasaran jasmani tersebut sebagai berikut:

1. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi lebih baik. Disamping itu bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik. (Sukintaka, 1992:12).

2. Kemampuan gerak

Kemampuan gerak sering juga disebut gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak itu merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak yang spesifik yang agak luas terhadap keterampilan gerak (*motor skill*) yang banyak. Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun gerak dasar itu adalah, kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot setempat dan daya tahan kardiovaskuler. (Sukintaka, 1992:16).

3. Kesegaran jasmani

Anak yang bermain secara terus menerus, dalam jangka waktu yang lama, merupakan keadaan yang dapat diharapkan berkembang kesegaran jasmaninya. Sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang (Sukintaka, 1992:27).

4. Kesehatan

Dalam batasan kesegaran jasmani, dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain tidak menjadi sakit, yang berarti bahwa mereka bahkan menjadi baik. Kegiatan jasmani yang dilakukan anak dengan rasa senang ini, akan menjadikan anak lebih tahan dari beberapa penyakit. (Sukintaka, 1992:27).

2.1.6. Permainan Sepakbola

2.1.6.1. Pengertian Sepakbola

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2008:2) Sepakbola adalah permainan dan olahraga yang disukai oleh banyak orang diseluruh dunia, bahkan olahraga ini paling banyak diminati mulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa, usia tua, bahkan laki-laki dan perempuan sehingga tidak sah olahraga

satu ini menjadi bagian dari gaya hidup (*life style*) masyarakat. Menurut Sucipto, dkk (2000:7) Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan dan di dalam ruangan tertutup.

Sepakbola berkembang dengan pesat dikalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan; anak-anak, dewasa, dan orang tua. Bukti nyata permainan dapat dilakukan wanita yaitu diselenggarakan sepakbola wanita pada kejuaraan Dunia 1999. Dalam final hasil tim AS melawan China, sungguh tidak kalah menarik dengan partai final World cup 1998 antara Prancis lawan Brasil. Permainan sepakbola adalah bentuk kegiatan fisik yang memberikan manfaat pada kebugaran tubuh dan mental serta sosial, bahkan lebih dari itu dalam skala yang lebih luas, yakni prestasi.

2.1.6.2. Teknik-teknik Sepakbola

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2008:53), Permainan sepakbola merupakan permainan regu atau tim yang menggunakan bola besar dengan peraturan yang sudah baku. Untuk memainkan permainan ini sangatlah mudah karena teknik-teknik dasar yang ada dalam permainan sepakbola tidak sulit untuk dipraktikkan. Teknik dasar permainan ini, antara lain:

a. Teknik dasar menendang bola

Menendang bola adalah salah satu komponen teknik dasar utama yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan

menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Beberapa teknik dasar menendang bola dalam permainan sepakbola sebagai berikut:

1) Menendang bola dengan kaki bagian dalam

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpan jarak pendek (*short passing*).



Gambar. 2.1 Aktivitas Menendang Bola dengan Kaki Bagian Dalam
Sumber : Buku PJOK (2014:4)

2) Menendang bola dengan kaki bagian luar

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengumpan jarak pendek (*short passing*).

3) Menendang bola dengan punggung kaki

Pada umumnya menendang dengan punggung kaki digunakan untuk menembak ke gawang (*shooting at the goal*).



Gambar. 2.2 Aktivitas Menendang Bola dengan Punggung kaki

Sumber : Buku PJOK (2014:5)

b. Teknik dasar memberhentikan bola

Meneghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik

menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk *passing*.

1) Menghentikan bola dengan kaki dalam

Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha.



Gambar. 2.3 Menghentikan Bola dengan Kaki Dalam
Sumber : Hasil Penelitian 2015

2) Menghentikan bola dengan kaki luar

Menghentikan bola dengan kaki luar pada umumnya untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha.



Gambar. 2.4 Mengentikan Bola dengan Kaki Luar
Sumber : Hasil Penelitian 2015

3) Menghentikan bola dengan punggung kaki

Menghentikan bola dengan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola di udara sampai paha.

4) Menghentikan bola dengan telapak kaki

Menghentikan bola menggunakan telapak kaki pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola pantul dari tanah.



Gambar. 2.5 Menghentikan Bola dengan Telapak Kaki

Sumber : Hasil Penelitian 2015

5) Menghentikan bola dengan paha

Menghentikan bola dengan paha pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola di udara sampai setinggi paha.

6) Menghentikan bola dengan dada

Menghentikan bola dengan dada pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola di udara sampai setinggi dada.

c. Teknik dasar menggiring bola

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

1) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam

Pada umumnya menggiring bola dengan kaki bagian dalam digunakan untuk melewati atau mengecoh lawan.



Gambar. 2.6 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Dalam
Sumber : Buku PJOK (2014:10)

2) Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Pada umumnya menggiring bola dengan kaki bagian luar digunakan untuk melewati dan mengecoh lawan.



Gambar. 2.7 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Luar
Sumber : Buku PJOK (2014:10)

3) Menggiring bola dengan kaki bagian punggung

Menggiring bola dengan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk mendekati jarak dan paling cepat.



Gambar. 2.8 Menggiring Bola dengan Punggung Kaki
Sumber : Buku PJOK (2014:11)

d. Teknik dasar menyundul bola

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

1) Menyundul bola sambil berdiri

Menyundul bola sambil berdiri pada umumnya dilakukan manakala datangnya bola maksimal setinggi kepala.

2) Menyundul bola sambil meloncat

Menyundul bola sambil meloncat pada umumnya dilakukan manakala datangnya bola diluar jangkauan, baik secara *vertical* maupun secara *horinsontal*.

e. Merampas bola

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri dan sambil meluncur.

1) Merampas bola sambil berdiri pada umumnya dilakukan jika bola masih dalam jangkauan kaki. Merampas bola sambil berdiri dapat dilakukan dari arah samping dan arah depan.

2) Merampas bola sambil meluncur pada umumnya dilakukan jika bola di luar jangkauan kaki. Merampas bola sambil meluncur dapat dilakukan dari arah samping dan arah depan.

f. Teknik dasar melempar bola ke dalam

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

1) Lemparan ke dalam tanpa awalan

Lemparan ke dalam tanpa awalan dapat dilakukan manakala sasaran jaraknya dekat.

2) Lemparan ke dalam dengan awalan

Lemparan ke dalam dengan awalan dilakukan manakala sasaran jaraknya jauh.

g. Menjaga gawang

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi, menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang. Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Untuk menendang bola dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tendangan *volley* dan *half volley*.

1) Menangkap bola sambil berdiri

Menangkap bola sambil berdiri dilakukan manakala datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang dalam posisi berdiri, baik dari arah *vertical* maupun *horizontal*.

2) Menangkap bola sambil meloncat

Menangkap bola sambil meloncat dapat dilakukan manakala bola keluar jangkauan penjaga gawang dalam posisi berdiri, baik dari arah *vertical* maupun *horizontal*.

2.1.6.3. Tujuan Sepakbola

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2008:4) setiap cabang olahraga mempunyai tujuan dari permainannya. Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan

berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri atau *draw*.

Tujuan dari permainan tersebut diatas hanya merupakan tujuan sementara saja atau tujuan antara dari permainan sepakbola. Selain itu, melalui permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) dan pendidikan moral (*moral education*).

2.1.6.4. Perlengkapan Sepakbola

2.1.6.4.1. Lapangan Sepakbola

Menurut Abdul Rohim (2008:4), dalam Buku Sepakbola, Dalam permainan sepakbola yang sebenarnya, permainan sepakbola dilakukan pada sebuah lapangan persegi empat dengan ukuran sebagai berikut:

- a. Panjang lapangan: 100-110m
- b. Lebar lapangan : 64-74m
- c. Daerah gawang : 18,32m x 5,5m
- d. Daerah hukuman : 40,39m x 16,5m
- e. Jari-jari tengah : 9,15m
- f. Jarak titik tendangan hukuman pinalti dengan gawang : 11m

Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44m dan lebar 7,32m. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang, daerah ini dibatasi dengan dua garis yang dibuat pada sudut-sudut yang tepat ke arah garis gawang. Garis ini diperpanjang 6m ke arah lapangan permainan dan bergabung dengan garis yang paralel dengan garis gawang.

Penalty area (daerah *penalty*) merupakan kotak segi empat pada garis gawang, dibatasi dengan dua garis yang dibuat pada sudut-sudut yang tepat kearah garis gawang, jaraknya 18m dari masing-masing bagian tengah gawang.

Garis ini diperpanjang sejauh 18m ke arah lapangan permainan dan bergabung dengan garis yang paralel dengan garis gawang. Di daerah penalti terdapat *penalty spot* (titik penalti) yang berjarak 11m dari depan pertengahan garis gawang.

Daerah sudut terdapat pada setiap sudut gawang lapangan. Tendangan sudut dilakukan dari bagian dalam daerah sudut.



Gambar. 2.9 Lapangan Sepakbola
Sumber : Wikipedia.com

2.1.6.4.2. Bola

Bola sepakbola berbentuk bundar dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 27-28cm dan beratnya antara 14-16ons.



Gambar. 2.10 Bola Sepakbola
Sumber : Wikipedia.com

2.1.6.4.3. Kostum

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk pemain sepakbola selain penjaga gawang diantaranya baju, kaos, atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki,

sepatu, dan pelindung tulang kering. Penjaga gawang menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna lain, pada siku dan pinggul untuk membedakannya dari pemain lain dan wasit.

Para pemain tidak diperbolehkan menggunakan pelengkap pakaian lainnya yang dianggap wasit dapat membahayakan pemain lainnya, seperti jam tangan, kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya.

2.1.7. Karakteristik Permainan *Bowling*

2.1.7.1. Deskripsi permainan *Bowling*

Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola boling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike*. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Bilamana pada *lemparan* kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut *spare*. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. Pin akan kembali disusun seperti semula untuk *frame* selanjutnya. Cara perhitungan angka untuk olahraga ini adalah : 1). Setiap permainan mempunyai 10 *frame*. 2). Setiap *frame* mempunyai 2 kotak yang melambangkan dua kali kesempatan lemparan. 3). Khusus pada *frame* ke 10 ada 3 kotak yang artinya bisa mempunyai kesempatan 3 kali lemparan. 4). Skor tertinggi dalam setiap permainannya adalah 300 yang disebut *perfect game*. Setiap *frame strike* akan mendapatkan tambahan angka dari 2 lemparan selanjutnya, sedangkan untuk *spare* mendapat tambahan angka dari 1 lemparan selanjutnya.

Sumber : (<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Boling&oldid=7632962>)

Menurut Robert H.Strickland dalam Buku *Bowling* (1999:1) *Bowling* telah berusia sedikitnya 7000 tahun dan dapat diketahui ditelusuri di Mesir, dimana para arkeologis menemukan bola batu dan 9 pin dalam kuburan anak kecil. 5000 tahun kemudian dari sejarah *bowling* tidak diketahui.

Pada abad ke-3 Jerman, *bowling* merupakan suatu ritual keagamaan. Pada saat itu, bangsa jerman menggunakan tongkat yang disebut kegel sebagai pelindung. Selama ribuan tahun berikutnya, bangsa jerman menggerlindingkan bola pada 3 hingga 17 kelompok pin, 9 menjadi jumlah yang paling populer. Permainan biasanya dimainkan di permukaan lantai yang berbeda-beda, seperti tanah lempung, batu tulis, dan batu arang.

Di Inggris *bowling* merupakan olahraga bagi masyarakat umum, pendirian gelanggang *bowling* pertama dibuka di London pada abad ke-15. Istilah *alley* menjadi istilah yang dikaitkan dengan arena pin *bowling*, dan *bowling* menjadi lebih diidentikkan dengan kehidupan tempat minum.

2.1.7.2. Peraturan *Bowling*

2.1.7.2.1. Peraturan Umum Permainan

Merupakan sistem standar yang memberikan penilaian angka tertinggi (perfect game 300) atas dasar permainan 10 *frame* (kotak besar), yang selalu mengacu kepada peraturan umum permainan FIQ/WTBA edisi terakhir.

2.1.7.2.2. Peraturan Peralatan

Semua peralatan *bowling* termasuk perlengkapan *bowling* lainnya yang dimainkan diatas suatu lintasan, harus mengikuti peraturan peralatan FIQ/WTBA edisi terakhir.

2.1.7.2.3. Peraturan Pertandingan

Permainan sepuluh pin terdiri dari sepuluh kotak besar (*frame*). Peboling melakukan proses langkah ayun bola dua kali di setiap *frame* dari sembilan

frame pertama, kecuali jika merobohkan sepuluh pin pada lemparan pertama (*strike*). Pada *frame* kesepuluh, peboling melakukan proses langkah-ayun bola sebanyak tiga kali bila *strike* atau *spare*. Setiap *frame* harus diselesaikan oleh peboling sesuai urutannya.

2.1.7.2.4. Penulisan Score

Kecuali *strike*, setiap pin yang roboh pada proses langkah-ayun bola pertama dicantumkan pada kotak kecil sebelah kiri atas dari kotak besar, dan sisa pin yang dirobokan pada langkah-ayun bola kedua dicantumkan pada kotak kecil sebelah kanan atas, bila tidak ada satupun pin yang dirobokan pada langkah-ayun bola kedua pada *frame* itu, maka *scoresheet* diberi tanda (-), penghitungan angka pada kedua langkah-ayun di *frame* tersebut dapat langsung dicatat.

2.1.7.2.5. Peraturan Robohnya Pin yang Sah

Langkah ayun bola yang sah terjadi ketika bola dilepas oleh peboling melewati garis lintang menuju daerah pemain. Setiap langkah ayun itu dihitung kecuali terjadi pernyataan pelanggaran (*dead ball*). Langkah-ayun harus terjadi semata-mata dari hasil peboling. Tidak boleh ada alat otomatis yang membantu melekat di bola selama langkah-ayun. CATATAN: Peboling boleh menggunakan peralatan khusus untuk membantu genggamannya jika itu ditaruh di tangan atau pada bagian anggota tubuh yang hilang karena amputasi atau oleh sebab lain. Pin – pin yang dihasilkan oleh peboling dari langkah-ayun yang sah adalah: 1). Setiap pin yang roboh oleh bola atau oleh sentuhan pin yang lain. 2). Setiap pin yang roboh oleh sentuhan pin lain akibat pantulan dari dinding samping atau tabir belakang. 3). Setiap pin yang roboh akibat pantulan dari batang penyapu belum bekerja menyapu semua pin yang roboh (*dead wood*). 4). Setiap pin yang cara berdirinya bersandar di dinding samping atau tabir belakang, dianggap sebagai

pin yang roboh. Semua pin yang roboh ini (*dead wood*) dan harus disingkirkan sebelum langkah-ayun berikutnya.

2.1.7.2.6. Peraturan Robohnya Pin yang Tidak Sah

Berlaku untuk langkah ayun yang dihitung tetapi hasil pin yang roboh tidak dihitung, hal ini disebabkan:

1. Bola meninggalkan lintasan sebelum menyentuh pin.
2. Bolanya memantul dari tabir belakang (*rear cushion*).
3. Pin memantul setelah bersentuhan dengan badan, tangan atau kaki dari petugas peletak pin.
4. Terdapat pin roboh akibat pekerjaan mesin peletak pin.
5. Adanya pin roboh pada saat pembersihan pin oleh batang penyapu.
6. Adanya pin roboh akibat sentuhan petugas peletak pin.
7. Peboling dinyatakan melakukan pelanggaran (*foul*).
8. Langkah-ayun bola dilakukan ketika pin roboh (*dead wood*) masih berada di lintasan atau di got, dan bola tersebut bersentuhan dengan *dead wood* tersebut sebelum meninggalkan lintasan. Jika robohnya pin tidak sah terjadi, dan peboling berhak melakukan langkah-ayun tambahan pada frame tersebut, maka pin-pin yang roboh tersebut harus didirikan kembali sesuai posisi pin sebelum roboh

2.1.7.2.7. Peraturan Letak Pin

Sebelum melakukan langkah-ayun bola pertama (*pin foul setup*) atau langkah-ayun kedua (melakukan *spare*), adalah kewajiban peboling untuk memeriksa posisi peletakan pin, apakah ketika itu terdapat pin salah posisi. Peboling boleh memaksa untuk melakukan posisi ulang (*respotted*) bila diketahuinya ada pin salah posisi. Setelah itu, bila bukan karena alasan pin kurang dari 10, semua posisi pin dianggap sudah disetujui oleh peboling dan

semua pin hasil langkah-ayun tersebut harus dihitung. Bila pada posisi ulang ternyata mesin peletak pin melakukan perihal salah posisi yang sama maka peboling tridak boleh merubah posisi pin secara manual (dengan tangan petugas).

2.1.7.2.8. Peraturan Lintasan

Termasuk yang tercatat pada pasal 116 dimana bola dinyatakan batal, maka satu peboling atau lebih diwajibkan bermain ulang pada lintasan yang benar jika; 1). jika 1 (satu) peboling bermain pada lintasan yang salah. 2). 1 (satu) peboling dari tiap team bermain salah giliran di sepasang lintasan tersebut. Jika lebih dari 1 (satu) peboling dari tiap tim bermain salah giliran, maka dalam 1 (satu) game tersebut diselesaikan tanpa ada sesuai. Setelah itu, pada game berikutnya, kembali pada urutan yang sebenarnya.

Sumber: (Peraturan-peraturan permainan, pertandingan, peralatan, *league*, ranking, anggota, penghargaan dan hukuman tahun 2007, PBI (Persatuan Bowling Indonesia)

2.1.7.3. Sarana dan Prasarana *Bowling*

2.1.7.3.1. Pin

Dalam **Pasal 803.11** dijelaskan bahwa :

Semua tanda tempat pin, tempat dimana pin harus ditaruh, harus ditera secara jelas sepanjang umur peletakan pin tersebut. Tanda tersebut berdiameter $2 \frac{1}{4}inch$ *plus/minus* $1/16inch$ (57,2 +/- 1,6mm) dan posisi pin harus dikenal dengan susunan angka sebagai berikut:

7	8	9	10
4	5	6	
2	3		

1

Tidak boleh ada bertambahnya jarak yang sedikit demi sedikit dari *12inch plus/minus* (304,8 +/- 1,6mm) pada segitiga sama sisi. Sedangkan dalam **Pasal 805** dijelaskan bahwa :

Prosedur saat ini memakai pin yang disahkan oleh Departemen spesifikasi teknis ABC/WIBC, WTBA dengan sendirinya memberikan pengesahan semua pin yang telah disahkan oleh ABC/WIBC.

Kemudian dalam **Pasal 805.1** dijelaskan tentang bahan Pin sebagai berikut: Pin-pin yang sah harus dibuat bersuara nyaring, terbuat dari kayu *maple* yang keras. Setiap pin terbuat dari satu atau dilapisi dua atau lebih bagian, asalkan pin-pin tersebut memenuhi syarat spesifikasi. Seluruh pelapisan harus diproses parallel dengan sumbu *vertical* pin. Kayu baru atau Kayu bekas dipergunakan asalkan yang baru dan/atau yang diperbaharui itu semuanya diproduksi sesuai dengan spesifikasi yang dikeluarkan oleh WTBA.

Sementara itu berat Pin dijelaskan dalam **Pasal 805.2** yaitu Setiap pin yang dilapisi *plastic* harus mempunyai berat tidak kurang dari *3pound 6ounce* (1.531grams) dan tidak lebih dari *3pound 10ounce* (1.645grams). Pin – pin dalam setiap perangkat harus sama penampilannya termasuk konstruksi, bahan, label, tanda pita leher pin sebagaimana standar pemakaian yang ada.

2.1.7.3.2. Lintasan

Dalam **Pasal 803.5** dijelaskan tentang panjang lintasan sebagai berikut :

Ketetapan panjang lintasan seluruhnya termasuk daerah peletakan pin mempunyai ukuran referensi *62feet 10 3/6inch* (19.159mm), diukur dari garis tilang menuju ujung letakan pin, tidak termasuk ujung papan (*tail plank*). Hal tersebut di atas mempunyai ukuran *60feet, plus/inus 1/2inch* (18.288 +/- 13mm), diukur dari pinggir garis tilang menuju peletakan pin No.1 Hal tersebut diatas

mempunyai ukuran $34.3/16$ inches, *plus/minus* $1/16$ inch (868,5 +/- 1,5mm), diukur dari pusat peletakan No.1 menuju ujung peletakan pin, tidak termasuk ujung papan (*tail plank*). Dan untuk lebar lintasan dijelaskan dalam **Pasal 803.6** sebagai berikut: Lebar lintasan harus $4 \frac{1}{2}$ inch, *plus/minus* $\frac{1}{2}$ inch (1.054 +/- 12.7mm)

2.1.7.3.3. Bola

Dalam **Pasal 806** dijelaskan tentang spesifikasi bola *bowling* sebagai berikut : **Pasal 806.1 dan Pasal 806.2** Tentang bahan, berat dan ukuran dari bola *bowling* sebagai berikut: Ketetapan bola boling pada bahan pembuatan bola adalah dari bahan bukan komposisi logam dan harus mengikuti spesifikasi untuk berat, ukuran keseimbangan. Tidak boleh ada alat yang dapat bergerak di bola boling kecuali alat yang dipakai pada saat pengukuran bentangan jari dan pelubangan bola untuk jari dan lubang jempol mungkin dimasukkan alat untuk membantu pegangan tangan dimana konstruksinya tertanam kuat di bola dan tidak lepas dari bola kalau tidak dirusak. Dilarang untuk mempergunakan barang metal atau material lain yang tidak sesuai dengan material asli dari bola.

Demikian juga dilarang merubah bola boling sedemikian rupa dengan menambah berat sehingga keseimbangan bola menjadi diluar aturan yang berlakudan mempergunakannya di kejuaraan WTBA. Keliling bola boling tidak boleh lebih dari 27 inch (686mm), dan beratnya tidak boleh lebih dari 16pound (7,25kg). Diameter bola harus konstan. Permukaan bola harus bebas dari kesengajaan membuat alur dengan pola tertentu, kecuali untuk lubang-lubang yang dipergunakan untuk alat pegang bola, cap pabrik, nomor seri, inisial pemilik, lubang sistem keseimbangan atau alur karena pemakaian.

2.1.7.4. Cara Bermain *Bowling*

Menurut Robert H. Strickland dalam Buku *Bowling* (1999:5) Permainan tenpin *bowling* adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan lingkaran 27inci (diameter kira-kira 8 ½inci) pada *alley* (lorong) atau lane selebar 42inci. Bola menggelinding sejauh 60 kaki ke arah formasi sepuluh buah pin. Pin tersebut, masing-masing tingginya 15inci, diatur dalam formasi segitiga sama sisi, bagian tengah satu pin berjarak 12inci dari pin berikutnya. Sasaran utama menjatuhkan semua pin atau *strike* dengan satu gelindingan bola. Jika *strike* tidak terjadi, sasaran kedua adalah melakukan *spare* atau menjatuhkan semua pin yang masih berdiri setelah gelindingan pertama dengan bola kedua.

Pemain *bowling* melakukan *approach* atau gerakan melemparkan bola di dalam daerah berukuran 15kaki dan 42inci yang juga disebut dengan *approach* atau *runway*. Saat melemparkan bola, pemain tidak boleh melewati garis pelanggaran, yaitu garis yang memisahkan *approach* dari *lane*. Jika garis tersebut terlewat, lemparan akan dianggap ilegal, dan setiap pin yang jatuh tidak dihitung. Pemain juga tidak boleh menggelindingkan bola ke dalam salah satu *gutter* (selokan) atau *chanel* selebar 9inci yang terdapat pada kedua sisi *lane*.

2.1.7.5. Peraturan dan Penilaian

Menurut Robert H.Strickland dalam Buku *Bowling* (1999:7) satu set permainan *bowling* dengan sepuluh pin terdiri dari sepuluh *frame*. Masing-masing dari sembilan *frame* pertama memperoleh dua lemparan: *frame* kesepuluh memperoleh lemparan ketiga, jika pemain melakukan *strike* atau *spare*. Lemparan yang legal merupakan lemparan dimana bola meninggalkan tangan pemain dan menyentuh *lane*.

Pin jatuh yang legal didapat dari elmparan bola yang legal. Pin dapat dijatuhkan dengan bola atau pin lain yang memantul dari *kick-board* (dinding

samping dari rak pin): dari *rear cushin* (bantalan dibelakang rak): atau dari *sweep bar* (tiang *horizontal* yang menyapu pin yang jatuh dari *dek*, yaitu bagian *lane* dimana rak pin dipasang).

Pin jatuh yang tidak legal dikarenakan oleh lemparan bola yang tidak legal. Pin tersebut tidak dihitung dan mencangkup pin yang terjatuh karena bola yang telah meninggalkan *lane* sebelum mengenai pin, pin yang jatuh karena bola yang memantul dari *rear cushion*, atau pin yang terkena pengatur pin sebelum jatuh.

Penilaian dalam permainan *bowling* bersifat kumulatif, yaitu pin yang jatuh pada *frame* saat itu ditambahkan dengan skor pada *frame* sebelumnya. Skor maksimal adalah 300 yang merupakan hasil pin bonus yang diberikan untuk *strike* dan *spare*, (jika skor yang dikumpulkan hanya merupakan penambah skor berikutnya, skor maksimum yang didapat adalah antara 100 dan 240, tergantung pada apakah skor 10 atau 20 diberikan untuk *strike* dan apakah hantaran 10,11, atau 12 diperbolehkan).

2.1.8. Teori Warna

2.1.8.1. Deskripsi Warna

Menurut Eko Nugroho dalam Buku Pengenalan Teori Warna (2008:1), Warna memiliki banyak kegunaan selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang, dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta bisa membangun suasana atau kenyamanan untuk semua orang.

Warna adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan *respons* dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatannya juga. Seperti warna putih dalam

budaya Barat memberi kesan suci dan dingin karena diasumsikan dengan salju. Sementara itu, warna putih memberi kesan kesedihan di banyak Negara Timur.

Ilmu tentang warna seringkali juga disebut *Chormatics*. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490). Tetapi teori warna mulai mendapat perhatian serius setelah dikembangkan oleh Sir Isaac Newton yang juga ahli fisika melalui tulisannya *Opticks* pada tahun 1704. Pada awalnya teori warna dikembangkan dengan warna dasar merah, kuning, dan biru.

2.1.8.2. Roda Warna

Menurut Eko Nugroho dalam Buku Pengenalan Teori Warna, Roda warna dikembangkan oleh Newton. Roda warna merupakan lingkaran yang dibuat dengan menghubungkan ujung merah dan ujung ungu dari *spectrum*.

2.1.8.2.1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna-warna yang paling kuat. Ia merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya. Warna pokok terdiri dari 3 yaitu, merah, biru, hijau.

2.1.8.2.2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer. Tiga warna sekunder tersebut adalah kuning, cyan, magenta.

2.1.8.2.3. Warna Tersier

Campuran satu warna primer dengan warna sekunder disebelahnya. Warna tersier terdiri dari 6 warna.

2.1.8.2.4. Gabungan

Warna gabungan merupakan warna gabungan dari warna tersier, sekunder dan tersier.

2.1.9. Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Menurut Muhammad Rohman dan Sofan Amri dalam Buku Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran (2013:4-7) menyampaikan beberapa *factor* yang dapat berpengaruh terhadap suatu *system* pembelajaran di sekolah diantaranya: guru, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan di sekitarnya.

2.1.9.1. Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa adanya guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi jika tanpa adanya guru, strategi tersebut tidak dapat di implikasikan, karena guru merupakan suatu pekerjaan professional, sehingga jabatan ini memerlukan suatu keahlian khusus yang menuntut seseorang guru menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran serta ilmu-ilmu lainnya, dengan harapan akan dapat melaksanakan tugas-tugasnya dengan baik secara otomatis akan mampu menghasilkan *output* yang baik pula.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model/teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas/ kemampuan guru.

2.1.9.2. Siswa

Barnadila (1983) memberikan kriteria tentang seseorang dapat disebut sebagai siswa (kesiswaan) manakala telah lulus ujian seleksi, maupun latar belakang *cultural/akademis* yang kuat, wawasan yang luas dan cukup mendalam, integritas kepribadian yang dewasa, dan memiliki sifat-sifat ilmuwan : objektif, kritis, analitis, *integrative*, dan komprehensif dengan daya logika yang tinggi untuk jenjang sarjana.

Siswa dan organisme yang unik berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Sikap dan penampilan siswa dalam kelas juga bisa mempengaruhi proses pembelajaran, ada kalanya ditemukan siswa yang sangat aktif dan ada juga siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar. Semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas.

2.1.9.3. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat-alat dan media pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana adalah fasilitas yang tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan/pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika memanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sekaligus lapangan olahraga. Kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar dan dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

2.1.9.4. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor dari proses pembelajaran adapun pembagian faktor lingkungan menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor organisasi kelas, yang di dalamnya meliputi siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Faktor iklim sosial-psikologi. Maksudnya keharmonisan hubungan antar orang yang satu dengan yang lain yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial dapat terjadi secara internal yang ditunjukkan oleh kerjasama antar guru, saling menghargai dan saling membantu, sehingga iklim belajar menjadi sejuk dan tenang. Sedangkan eksternal karena hubungan tidak harmonis, iklim belajar akan mempengaruhi psikologi siswa dalam belajar.

2.1.10. Inovasi Pendidikan

2.1.10.1. Pengertian Inovasi Pendidikan

Di dalam Kamus Bahasa Indonesia, Inovasi diartikan pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru: penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.

Maksud pengertian inovasi pendidikan disini adalah suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari hal yang sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu dalam pendidikan. Hasbullah (2008:189)

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan dan diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang baik berupa invensi atau diskoveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Ibrahim (1988:51)

Inovasi merupakan suatu ide, barang, kejadian, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi masyarakat, baik itu berupa hasil invensi maupun rekovery. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah tertentu. Ibrahim (1988:40)

2.1.10.2. Faktor Yang Mempengaruhi Inovasi Pendidikan

Inovasi pendidikan merupakan perubahan pendidikan yang didasarkan atas usaha-usaha sadar, terencana, berpola, dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan, sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi dan tuntutan zamannya.

Menurut Hasbullah (2008:193) faktor yang mempengaruhi inovasi pendidikan adalah visi terhadap pendidikan, faktor penambahan penduduk, perkembangan ilmu pengetahuan, dan tuntutan adanya proses pendidikan yang relevan.

Sedangkan menurut Ibrahim (1988:161) motivasi yang mendorong perlunya diadakannya inovasi pendidikan jika dilacak biasanya bersumber pada dua hal yaitu: kemauan sekolah untuk mengadakan respon terhadap tantangan kebutuhan masyarakat, dan adanya usaha untuk menggunakan sekolah untuk memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat. Kebutuhan adanya inovasi pendidikan dapat kita gali dari tiga hal yang sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan di sekolah yaitu: kegiatan belajar mengajar, faktor internal dan eksternal, dan sistem pendidikan.

2.1.10.3. Masalah-masalah Yang Perlu Dipecahkan Melalui Inovasi

Menurut Hasbullah (2008:201) masalah-masalah pendidikan yang perlu dipecahkan melalui inovasi tersebut adalah :

- a. Kurang meratanya pelayanan pendidikan
- b. Kurang serasinya kegiatan belajar dengan tujuan
- c. Belum efisien dan ekonomisnya pendidikan
- d. Belum efektif dan efisiennya *system* penyajian
- e. Kurang lancar dan sempurnanya *system* informasi kebijakan
- f. Kurang dihargainya unsur kebudayaan nasional
- g. Belum kokohnya kesadaran, identitas dan kebanggaan nasional
- h. Belum tumbuhnya masyarakat tentang gemar belajar
- i. Belum tersebarnya paket pendidikan yang memikat
- j. Belum meluasnya kesempatan kerja

2.1.10.4. Karakteristik Inovasi

Menurut Ibrahim (1988:46) penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Misalnya penyebarluasan penggunaan kalkulator dan *blue jean*, dalam waktu kurang lebih 5 tahun sudah merata keseluruh Amerika Serikat, sedangkan penggunaan tali pengaman bagi pengendara mobil baru tersebar merata setelah memakan waktu beberapa puluh tahun. Rogers mengemukakan karakteristik inovasi dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi sebagai berikut (Everett M, Rogers, 1983 hal 14-16). Diantaranya sebagai berikut: *Keungutan relative, kempetibel, kompleksitas, trialabilitas*, dan dapat diamati. Sedangkan Zaltman, Duncan, dan Holbek mengemukakan bahwa cepat lambatnya diterimanya inovasi dipengaruhi oleh atribut sendiri. Suatu inovasi merupakan kombinasi dari berbagai macam atribut, (Zaltman, 1973, hal 32-50). Diantaranya sebagai berikut: pembiayaan,

balik modal, efisiensi, resiko dan ketidak pastian, mudah dikomunikasikan, *kompatibilitas*, *kompleksitas*, status ilmiah, kadar keaslian, dapat dilihat kemanfaatannya, keterlibatan, hubungan interpersonal, kepentingan umum atau pribadi, penyuluh inovasi.

Demikian berbagai macam atribut yang dapat mempengaruhi cepat lambatnya diterimanya suatu inovasi. Dengan memahami atribut tersebut para pendidik dapat menganalisa inovasi pendidikan yang sedang disebarluaskan, sehingga dapat memanfaatkan hasil analisa untuk membantu mempercepat proses penerimaan inovasi.

2.2. Kerangka Berfikir

Sesuai dengan Standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah, siswa diharapkan dapat mempraktekkan permainan sepakbola dengan peraturan yang sudah dikembangkan dengan memanfaatkan lahan kosong di lingkungan sekolah. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sepakbola di sekolah menengah pertama terdapat susatu permasalahan yaitu guru penjasorkes kurang memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia di sekolah untuk melakukan modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran sepakbola, siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sepakbola terutama siswa putri karena pengembangan permainan yang kurang menarik, siswa kurang memahami tentang permainan sepakbola, dan sumber daya manusia yang berbeda-beda tingkatannya.

Pengembangan model permainan *Foot Bowling* dalam pembelajaran sepakbola merupakan salah satu bentuk upaya yang harus diwujudkan di sekolah. Pengembangan model permainan ini merupakan pengembangan dari

permainan yang dilakukan oleh guru di sekolah tetapi terdapat suatu permasalahan sehingga peneliti harus melekaukan pengembangan permainan tersebut agar bisa diterima di lapangan. Permainan ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif antusias untuk bermain, lebih nyaman, lebih menyenangkan serta agar siswa aktif bergerak bermain dalam berbagai situasi dan kondisi lingkungan yang kurang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan sepakbola.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran penjasorkes khususnya materi sepakbola dengan model permainan *Foot Bowling* untuk siswa sekolah menengah pertama.

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R & D). Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010:194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey (1994) dalam Punaji Setyosari (2010:195) didefinisikan sebagai berikut: "Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

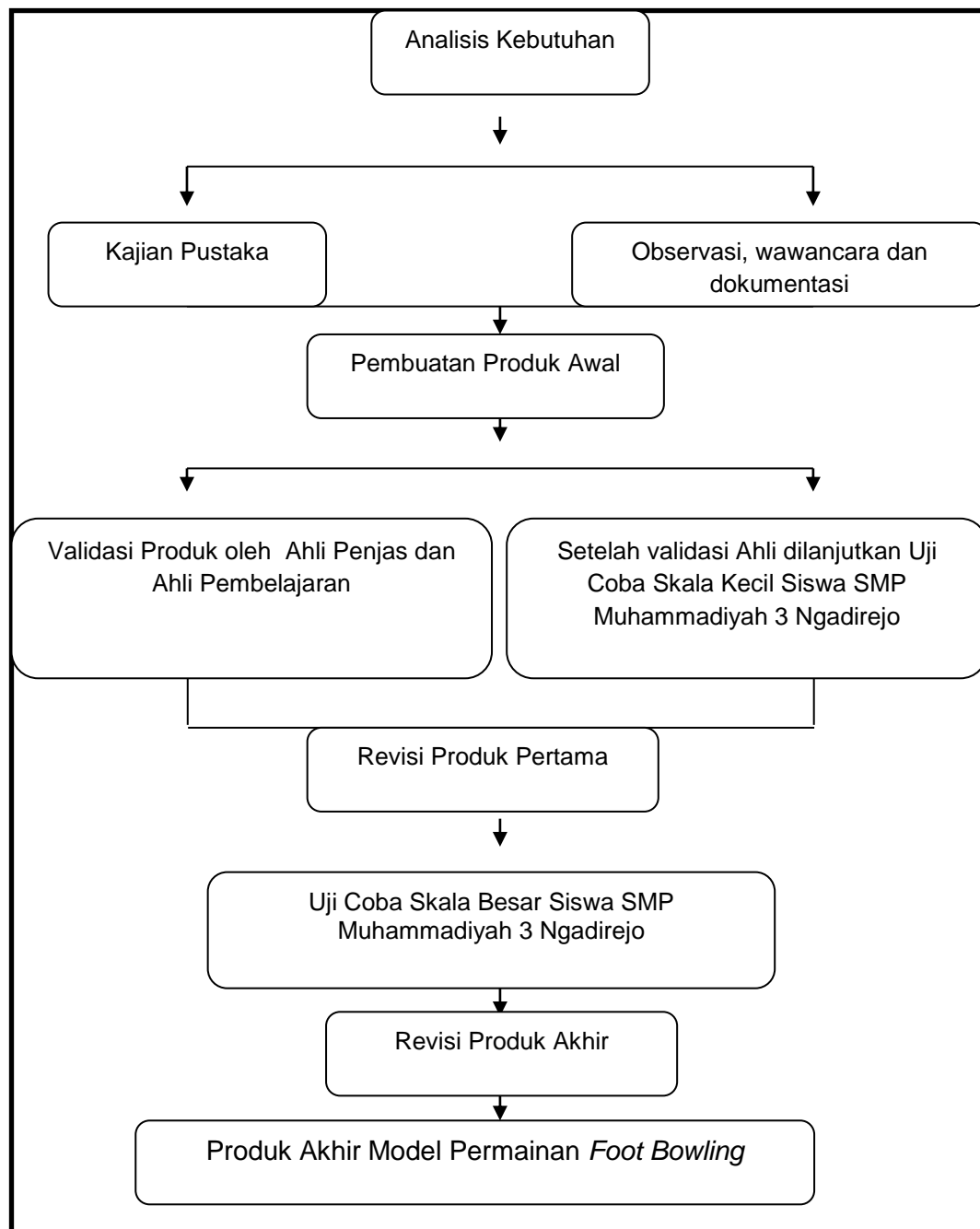
Menurut Sugiyono (2010:407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Borg & Gall, 1983) dalam (Punaji Setyosari, 2010:204-205) sebagai berikut:

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal, penelitian dan pengumpulan informasi yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal .Penelitian awal sangatlah penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.
2. Mengembangkan produk awal
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu Ahli Pembelajaran Sepakbola dan satu Ahli Pembelajaran Penjasorkes, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuisisioner dan konsultasi serta evaluasi ahli yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba skala besar (dilakukan berdasarkan hasil revisi produk pertama).
6. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala besar yang telah direvisi sesuai dengan hasil evaluasi dari para ahli dan siswa yang melakukan uji coba.
7. Implementasi, penyampaian hasil pengembangan kepada pengguna dan professional dalam bentuk laporan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk permainan *Foot Bowling* melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur pengembangan model permainan *Foot Bowling*

(Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari, 2010).

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pembelajaran sepakbola melalui model permainan *Foot Bowling* ini dibutuhkan atau tidak di

Sekolah Menengah Pertama. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi dan wawancara guru penjasorkes dan siswa-siswi di SMP Islam Ngadirejo dan SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo Kabupaten Temanggung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah, peneliti menemukan adanya permasalahan yaitu kurangnya kesiapan guru menjadi seorang guru penjasorkes terutama dalam melakukan pengembangan permainan saat pembelajaran sepakbola di sekolah. Hal tersebut dapat diketahui ketika guru penjasorkes di sekolah melakukan suatu pengembangan permainan sepakbola. Maka perlunya dilakukan pengembangan model permainan kembali agar permainan lebih baik dan bisa digunakan di sekolah menengah pertama.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan *Foot Bowling* dalam pembelajaran sepakbola. Pembuatan produk yang dikembangkan peneliti adalah membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepakbola dan ahli pembelajaran.

3.2.2.1 Validasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diuji cobakan kepada subyek pada uji coba skala kecil, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh ahli sepakbola dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli tersebut yang berupa nilai dari permainan, komentar dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Kegiatan ahli dalam mengevaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sebelum melakukan uji coba skala kecil agar produk semakin baik dan mampu memecahkan masalah yang ada di sekolah menengah pertama.

3.2.2.2 Uji Coba Skala Kecil

Pelaksanaan uji coba I dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.3 Revisi Produk Pertama

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

3.2.4 Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta pada tahap ini dilakukan uji lapangan atau uji coba skala besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba 25 siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.

3.2.5 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba skala besar yang telah di uji cobakan oleh siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.

3.2.6 Produk Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model permainan *Foot Bowling*. Hal tersebut, dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam penyampaian materi dalam pembelajaran penjasorkes (sepakbola).

3.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang dapat dijadikan dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu:

1. Tahapan uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa untuk melakukan percobaan skala kecil, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala kecil ini dilakukan evaluasi oleh ahli dan untuk penyempurnaan seperlunya. Pelaksanaan uji coba skala kecil dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo pada hari Selasa tanggal 4 Agustus 2015.
2. Tahapan uji coba skala besar dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 14 Agustus 2015 di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo dengan melibatkan 25 siswa-siswi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba skala besar, dan selanjutnya hasil dari uji skala besar dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

3.3.1 Desain Uji Coba

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu Ahli Penjasorkes Sepakbola (Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd), dan satu Ahli pembelajaran (Sunaryo, A.Ma, Pd) di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi model permainan, fasilitas dan peralatan, perlengkapan pemain, peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.1 Uji coba skala kecil

Pada tahapan uji coba skala kecil ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan pada kelompok kecil yaitu 10 siswa SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo.

3.3.1.2 Revisi Produk

Hasil data dari evaluasi seorang ahli Penjasorkes dan seorang ahli Pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.3 Uji coba skala besar

Hasil analisis uji coba lapangan kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba pada skala besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada 25 siswa-siswi di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba pengembangan model permainan *Foot Bowling* adalah sebagai berikut:

1. Satu Ahli Pendidikan Jasmani Bidang Sepakbola
2. Satu Ahli Pembelajaran di sekolah
3. 10 Siswa dalam uji coba skala kecil
4. 28 Siswa-siswi dalam uji coba skala besar

3.4. Rancangan Produk

3.4.1. Deskripsi Permainan *Foot Bowling*

Permainan *foot bowling* merupakan pengembangan permainan bola besar sepakbola yang dimodifikasi dengan permainan *bowling* dimana jumlah pemain setiap tim terdiri dari 5 pemain, sarana dan prasarana yang telah dimodifikasi yaitu menggunakan gawang 4 dengan ukuran tinggi 80cm dan lebar 1 meter dengan di dalamnya terdapat Pin *bowling* berwarna (merah, kuning, dan hijau) yang tertata berbentuk menyerupai *pyramid* di dalam gawang yang berada di ujung-ujung lapangan, dan peraturannya dikurangi serta ditambah misalnya permainan ini tidak memakai system *off side*. Cara bermain permainan ini adalah dengan cara bekerjasama dengan rekan tim yang dibatasi 5 kali sentuhan setiap

pemain yang saling memperebutkan bola untuk dimasukkan ke dalam gawang yang terdapat Pin *bowling* yang berada di masing-masing ujung lapangan maupun gawang biasa yang berada di tengah lapangan. Kemudian gawang yang terdapat Pin *bowling* berwarna hanya boleh ditata kembali pinnya setelah terjadi 2 kali tembakan ke target dan poinnya dihitung dari berapa jumlah pin yang roboh maupun bola yang hanya masuk ke gawang lawan. Poin dalam permainan ini adalah dari berapa jumlah Pin yang roboh, jika warna merah maka poinnya 2, warna kuning poinnya 4, dan warna hijau poinnya 6 untuk setiap 1 Pin.

3.4.2. Peraturan Permainan *Foot Bowling*

Dalam permainan *foot bowling* ada perbedaannya dengan permainan sepakbola sesungguhnya dan permainan dari permainan *bowling*. Peraturan sepakbola tidak semua dimasukkan ke dalam permainan *foot bowling* diantaranya adalah tidak memakai *system off side*, *throw in*, tetapi ketika bola keluar garis samping lapangan dilakukan tendangan ke dalam. Kemudian permainan *foot bowling* tidak menggunakan penjaga gawang dan dalam memasukkan bola ke gawang harus dari luar garis tembak yaitu dengan jarak 3m. Selain itu, pemain atau siswa juga tidak boleh menguasai bola lebih dari 5kali sentuhan agar bisa bermain kerjasama dengan rekan tim. Sedangkan untuk peraturan permainan *bowling* tidak semua dimasukkan ke dalam permainan *foot bowling*. Peraturan yang dimasukkan ke dalam permainan ini adalah diperbolehkannya melakukan 2kali tembakan ke arah target, kemudian jika pin roboh semua maka mendapatkan bonus poin seperti dengan istilah *strike* dan *spare* dalam permainan *bowling*. Kemudian permainan ini melakukan tembakan ke gawang tanpa dihalangi orang lain secara tidak langsung seperti permainan *bowling* yang melemparkan bola ke gelanggang tanpa dihalangi. Selain itu

adalah dari segi penempatan pin atau target yaitu menyerupai pin yang ditata pada permainan *bowling* sebenarnya dengan jarak yang sudah ditentukan. Kemudian perturan lainnya adalah jatuhnya terakhir kaki melangkah tidak boleh melebihi garis yang sudah ditentukan, jika melebihi garis maka dianggap tidak sah.

1. Jumlah Pemain

Dalam pertandingan berjumlah 5 pemain untuk setiap timnya tanpa penjaga gawang.

2. Perlengkapan Pemain

- Pemain memakai kostum sepakbola yang berbeda.
- Pemain diharapkan memakai sepatu sepakbola atau futsal dan memakai kaos kaki.
- Pemain dilarang memakai perlengkapan yang dianggap membahayakan oleh wasit.

3. Durasi Dalam Permainan

Permainan *foot bowling* berlangsung 2x20menit dengan waktu istirahat 5-10menit.

4. Wasit dan Hakim Garis

- Wasit memakai kostum yang berbeda dengan pemain.
- Wasit memakai jam tangan dan membawa peluit.
- Wasit berwenang atas segala keputusan di lapangan.
- Wasit meniup peluit jika terjadi bola keluar lapangan, terjadi bola masuk ke gawang dan terjadi pelanggaran.
- Wasit mengikuti instruksi dari hakim garis jika terjadi bola keluar lapangan atau pelanggaran.

5. Pelanggaran

- Terjadi pelanggaran keras seperti membuat kerusuhan, mengacaukan pertandingan, melukai pemain lawan dengan sengaja, menjatuhkan pemain lawan dengan sengaja, protes yang berlebihan kepada wasit, memegang bola dengan sengaja di luar area melempar maka wasit memberikan sanksi dan tendangan bebas untuk lawan.
- Pemain menghalangi lawan yang melakukan tendangan ke target atau gawang dan mengganggu konsentrasi penendang bola maka lawan diberikan keuntungan tendangan *finalty*.
- Pemain yang menata target masuk lapangan tidak melewati garis tengah lapangan maka poin timnya akan dikurangi 5 poin dan kembali *kick off* untuk lawan.
- Pemain menata target tidak sesuai dengan penataan yang seharusnya maka poinnya akan dikurangi sesuai dengan nilai pin yang tidak tertata pada tempatnya.
- Pemain masuk ke area tembak dan menghalangi lawan.
- Pemain sengaja merobohkan target tanpa menendang bola ke target.
- Pemain menguasai bola lebih dari 5 sentuhan.
- Pemain yang menata target masuk ke dalam lapangan tidak melewati tengah lapangan.
- Pemain merusak sarana dan prasarana yang tersedia dalam pertandingan.

6. Tendangan Ke dalam

Bola yang keluar lapangan melewati garis samping lapangan dan pemain lawan tidak boleh menghalangi terlalu dekat pemain lawan (minimal 2m dari garis lapangan).

7. Tendangan Gawang

- Bola keluar lapangan melewati samping gawang oleh lawan.
- Bola mati di area tembakan.
- Terjadi pelanggaran oleh lawan di area tembakan.

8. Tendangan penalti

- Pemain lawan sengaja menangkap bola di area menembak.
- Pemain lawan melakukan pelanggaran keras di area menembak sehingga mengganggu pemain saat mau melakukan tembakan.
- Pemain lawan ketika masuk ke area menembak pada saat akan melakukan tembakan ke gawang dengan sengaja.

9. Kick Off

- *Kick off* dilakukan setelah mendengar peluit dari wasit setelah terjadi gol di gawang berjaring maupun di gawang bertarget..
- *Kick off* tendangan bola harus ke depan bukan ke belakang. Jika bola tersebut ke belakang maka *kick off* dianggap tidak sah dan bola untuk pemain lawan.

10. Cara Mencetak Poin

- Poin yang diraih adalah berapa jumlah pin yang roboh di dalam gawang dan bola masuk ke gawang jaring.
- Poin akan selalu ditambah jika berulang-ulang merobohkan target dan masuk ke gawang jaring. Jika pin berwarna merah maka poinnya 2, jika pin berwarna kuning maka poinnya 4, dan jika pin berwarna hijau maka poinnya 6. Penempatan target atau pin *bowling* berdasarkan dari penempatan pin pada olahraga sesungguhnya tetapi dengan jarak yang sudah dimodifikasi oleh peneliti yaitu 10cm ke samping dan 10cm ke

depan. Sedangkan untuk *system* persekoran setiap pin berdasarkan pertimbangan oleh peneliti dengan alasan jika pin merah poinnya 2 paling terkecil karena posisi pin merah berada di tempat paling terdepan dan kemungkinan besar akan terkena bola untuk yang pertama kali. Sedangkan pin warna hijau poinnya 6 yang paling besar karena peneliti menganggap posisi belakang tersebut jauh dari jangkauan bola dari depan dan terhalang oleh pin yang berada di depannya jadi kemungkinan bola mengenai pin hijau akan sulit daripada pin merah yang posisinya di depan.

- Pemain yang melakukan tembakan ke gawang tidak boleh melebihi garis batas menembak atau garis setengah lingkaran di depan gawang dengan jarak 3m ke depan dan 3m ke samping.
- Ketika salah satu pemain melakukan tembakan dan bola masuk ke gawang yang terdapat targetnya maka akan dianggap sah jika semua pemain penyerang dalam 1 tim tersebut ada di daerah lapangan lawan semua. Hal tersebut dengan maksud agar pemain atau siswa melakukan kerjasama dengan rekan tim dan tetap bergerak aktif mengikuti arah bola kemana berada. Jika ada salah satu pemain masih berada di area sendiri maka tembakan tersebut dianggap tidak sah.
- Pemain lawan yang dapat merobohkan semua target dalam 2 kali tembakan maka akan mendapat bonus poin 10 untuk memotivasi pemain atau siswa untuk memasukkan bola lebih banyak lagi dan jika bola masuk ke gawang yang tidak ada target maka mendapat poin satu. Ketika bola masuk ke gawang berjaring semua pemain tidak wajib untuk masuk ke area lapangan lawan dan tetap dianggap sah.

11. Penyusunan Pin atau Target

- Jika pemain menata target tidak sesuai dengan tempatnya maka dianggap pelanggaran dan akan dikurangi poinnya sesuai jumlah target yang tidak sesuai dengan tempatnya.
- Penyusunan pin dilakukan setelah terjadi tembakan ke 2 ke arah target dan masuk ke gawang bertarget. Jika sebelum 2 tembakan pin sudah ditata maka dianggap pelanggaran dan dilakukan tendangan *penalty* untuk tim lawan.
- Pemain yang menata target atau pin adalah pemain dari tim lawan yang gawangnya kemasukkan bola.

3.4.3. Sarana dan Prasarana Permainan *Foot Bowling*

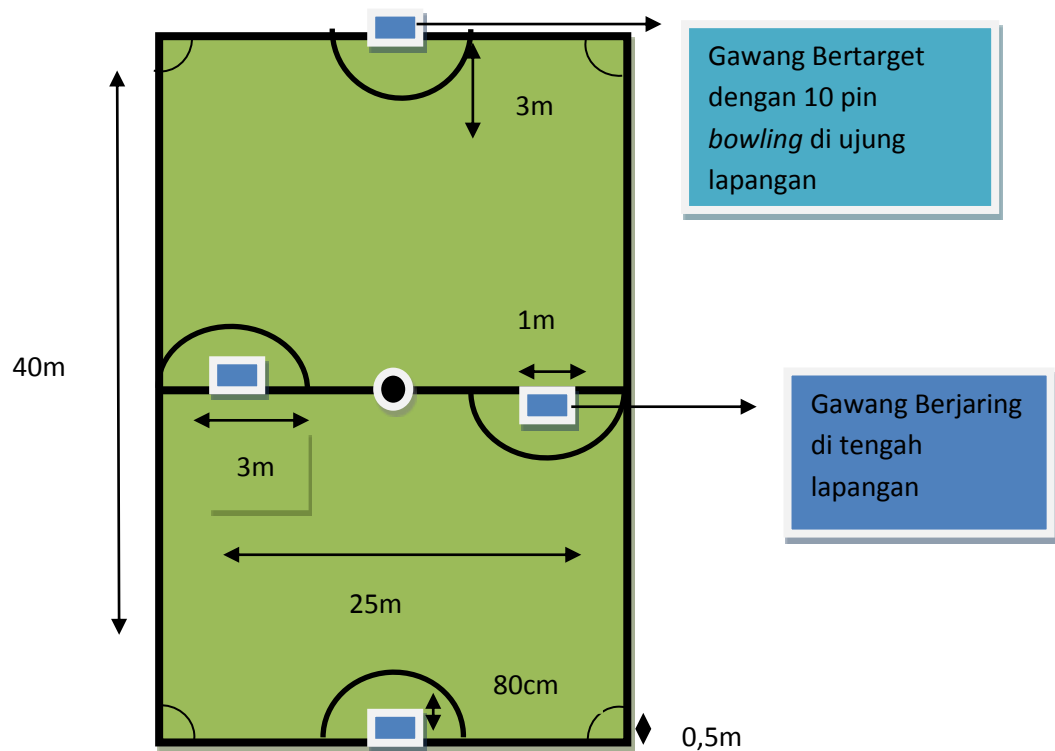
3.4.3.1. Lapangan



Gambar. 3.2 Lapangan *Foot Bowling* Tampak Depan

Sumber : Hasil Penelitian 2015

Dalam permainan ini ukuran lapangan bisa dilihat pada Gambar 3.3 dengan ukuran panjang 40m dan lebar 25m yang sebelumnya ukuran lapangan tersebut adalah 25m x 25m, karena ukuran panjang yang terlalu kecil menyebabkan siswa kurang dalam melakukan pergerakan untuk menyerang sehingga peneliti menambah untuk ukuran panjang lapangan tersebut.



Gambar. 3.3 Lapangan *Foot Bowling* Tampak dari Atas

Sumber : Hasil penelitian 2015

3.4.3.2. Bola



Gambar. 3.4 Bola Sepak
Sumber : Hasil Penelitian 2015

Bola yang digunakan dalam permainan *Foot Bowling* adalah bola yang berukuran 5 dengan berbahan kulit bukan *plastic* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama serta diatur juga untuk ukuran dari angin di dalam bola.

3.4.3.3. Pin *Bowling* Modifikasi



Gambar.3.5 Pin Modifikasi
Sumber : Hasil Penelitian 2015

Dalam permainan *Foot Bowling* terdapat 10 Pin *bowling* yang berwarna-warni tertata seperti *pyramid* di dalam gawang yang berada di ujung-ujung lapangan. Jika pin warna merah maka poinnya 2, pin warna kuning poinnya 4, dan pin warna hijau poinnya 6. Ukuran Pin dalam permainan *foot bowling* ini adalah tingginya 38cm dan diameter 10cm dengan diberikan alas dengan ukuran 8cm. Dalam menentukan ukuran dari pin peneliti mempertimbangkan dari segi keamanan, segi tingginya gawang dan lebar gawang, dan memperhatikan berat dari pin tersebut. Kemudian jarak antar pin sudah ditentukan berdasarkan hasil percobaan di lapangan yaitu 10cm ke samping dan 10cm ke depan.

Dalam permainan *foot bowling* pin terbuat dari bahan kayu jati yang sudah melewati proses pembentukan seperti menyerupai pin *bowling* sesungguhnya. Peneliti sebelum menggunakan bahan kayu jati adalah memakai botol bekas air mineral ukuran 600ml dan 1,5l yang sudah tidak terpakai untuk diaur ulang menjadi pin *bowling* tetapi hasilnya kurang bagus maka peneliti menggantinya menggunakan kayu jati dengan kualitas yang baik karena karakteristiknya yang kuat dan keras tidak mudah patah. Peneliti memanfaatkan kayu jati sebagai pengganti pin *bowling* karena di daerah tempat penelitian

banyak pohon kayu milik pribadi dan milik pemerintah yang diperjualbelikan ke tempat perusahaan kecil dan besar.

3.4.3.4. Gawang



Gambar. 3.6 Gawang *Foot Bowling*
Sumber : Hasil penelitian 2015

Dalam permainan *Foot Bowling* terdapat 2 buah gawang yang tertata di ujung lapangan dengan susunan Pin *bowling* tanpa menggunakan jaring dan 2 buah gawang yang saling membelakangi arah di tengah lapangan dengan terpasang jaring. Gawang dalam permainan *foot bowling* berukuran 80cm x 1m.

Gawang dalam permainan *foot bowling* menggunakan pipa pralon yang sebelumnya menggunakan kayu sengon dengan ukuran yang lebih besar. Peneliti mengganti bahan kayu tersebut menggunakan pipa pralon karena menganggap ada dampak bahaya untuk siswa saat bermain dan terlalu sulit untuk memindahkan gawang tersebut dan alasan lainnya yaitu bahwa menggunakan pipa pralon lebih aman, praktis, mudah di pindah atau geser dan *relative* mudah untuk didapatkan di daerah penelitian.

3.5. Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas, ahli pembelajaran dan narasumber secara lisan

maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk, sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan pembelajaran penugasan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti sehingga mendapatkan data yang akurat.

3.6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berbentuk kuesioner atau angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi A, 2010:194). Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan dalam waktu yang singkat. Pembagian lembar kuesioner terdiri atas: 1). Ahli penjasorkes, 2). Ahli pembelajaran, 3). siswa.

Substansi kuesioner tersebut memiliki orientasi yang berbeda-beda. Kuesioner ahli difokuskan pada produk pertama yang dibuat. Kuesioner tersebut berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa tingkat kesesuaian produk dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum sekolah menengah pertama, ketepatan pemilihan permainan, kualitas produk permainan dan lain sebagainya. Wawancara digunakan sebagai bahan pengumpulan data secara sistematis dari ahli pembelajaran dan narasumber lain atau siswa. Sedangkan observasi adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari kondisi nyata di lapangan tentang bagaimana cara mengajar guru penjasorkes dalam pembelajaran sepakbola, bagaimana sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran sepakbola.

Rentangan evaluasi ahli mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. 1: tidak ada korelasi, 2: korelasi rendah, 3: korelasi sedang, 4: korelasi tinggi, 5: korelasi sempurna. Berikut adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian:

Tabel. 3.1 Indikator Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kualitas produk pembelajaran	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa sekolah menengah pertama	15

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan jumlah butir kuesioner siswa:

Tabel. 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami tentang model permainan <i>foot bowling</i> dengan benar	10

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Relevansi/ Keterkaitan produk	1. Kesesuaian produk dengan materi sepakbola	1) Mengetahui kesesuaian produk dengan materi dalam sepakbola 2) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik 3) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik 4) Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotor
	2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	1) Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik 2) Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri
Konsistensi /keajegan produk	3. Ketepatan materi dalam pembelajaran sepakbola	1) Kesesuaian isi materi dalam pembelajaran sepakbola 2) Kejelasan petunjuk model pembelajaran sepakbola
Kecukupan produk	4. Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran	1) Mengembangkan ranah kognitif 2) Mengembangkan ranah afektif 3) Mengembangkan ranah psikomotor

Tabel 3.5 Aspek, indikator dan Rubik Pengamatan Ahli

No	Aspek	Indikator	Rubik
1	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan	<p>a. Kerjasama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saling mendukung teman saat bermain 2. Terlibat aktif dalam permainan/ kerja kelompok 3. Mau bekerja sama dengan teman untuk memenangkan permainan 4. Berbagi tugas dalam permainan/ kerja kelompok 5. Tidak bermain secara individu <p>b. Toleransi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak membesar-besarkan masalah dengan teman maupun lawan 2. Memaklumi kesalahan teman 3. Menghargai pendapat teman 4. Tidak membeda-bedakan teman satu tim 5. Saling menghormati teman dan lawan <p>c. Menghargai teman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berjiwa besar dengan kesalahan

			<p>teman satu tim</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menerima pendapat dari teman 3. Menerima adanya teman satu tim dalam bertanding 4. Tidak merendahkan teman satu tim 5. Percaya dengan kemampuan teman satu tim <p>d. Bertanggungjawab</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas yang diberikan 2. Menerima resiko atas kesalahan sendiri 3. Mengikuti pembelajaran dengan baik sampai selesai 4. Tidak menghindar dari hukuman yang diberikan 5. Mentaati peraturan-peraturan yang sudah ada <p>e. Keberanian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berusaha memenangkan pertandingan 2. Cepat dalam mengambil keputusan 3. Menunjukkan kemampuan diri saat bertanding 4. Mengungkapkan kesalahan sendiri 5. Mempunyai tekad yang kuat untuk bermain.
2	Psikomotor	<p>Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti menendang, menerima, menggiring dan menembak bola dalam permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apabila tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan menendang, menerima, menggiring dan menembak bola saat bermain. 2. Apabila ada salah satu posisi yang tidak muncul dalam gerakan menendang, menerima, menggiring dan menembak bola saat bermain 3. Apabila posisi kaki dengan bola, sikap berdiri dan badan masih kurang dalam gerakan menendang, menerima, menggiring dan menembak bola saat bermain 4. Apabila posisi kaki dengan bola, sikap berdiri, dan badan hampir benar dalam gerakan menendang, menerima, menggiring dan menembak bola saat bermain. 5. Apabila dalam melakukan gerakan menendang, menerima, menggiring dan menembak bola saat bermain sesuai dengan teknik yang benar.

3.7. Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang penting untuk menentukan salah dan benarnya hasil penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:278) secara garis besar analisis data ada tiga langkah antara lain: persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Teknik analisis data sangat diperlukan untuk menarik kesimpulan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang berbentuk persentase, dan menggunakan analisis kualitatif untuk menganalisa data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Mohamad Ali. (2013:201), yaitu : Keterangan : $NP = \frac{n}{N} \times 100\%$

n : nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh data

NP : nilai dalam %

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari rumus di atas akan diklasifikasikan yang digunakan untuk menarik kesimpulan data penelitian. Adapun klasifikasi persentase yang disebutkan sebagai berikut:

Tabel. 3.6 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak ada korelasi	Dibuang
21 – 40%	Korelasi rendah	Diperbaiki
41 – 60%	Korelasi sedang	Digunakan (bersyarat)
61 – 80%	Korelasi tinggi	Digunakan
81 – 100%	Korelasi sempurna	Digunakan

Sumber : Mohamad Ali (2013:206)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1. Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan model ini adalah model permainan *Foot Bowling* yang berdasarkan pada data saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=25) pada siswa Sekolah Menengah Pertama di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kabupaten Temanggung.

Hasil dari pengembangan permainan sepakbola yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama yaitu permainan *Foot Bowling*. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba skala kecil dari tiga aspek yaitu aspek psikomotor sebesar 85% (korelasi sempurna), aspek afektif sebesar 98% (korelasi sempurna), dan aspek kognitif sebesar 91% (korelasi sempurna) sehingga didapat rata-rata persentase penelitian skala kecil yaitu 91,33% (korelasi sempurna) dan hasil analisis data dalam uji skala besar dari ketiga aspek tersebut yaitu aspek psikomotor sebesar 90% (korelasi sempurna), aspek afektif sebesar 93% (korelasi sempurna), dan aspek kognitif sebesar 92% (korelasi sempurna) sehingga mendapatkan rata-rata persentase yaitu 91,67% (korelasi sempurna). Berdasarkan hasil rata-rata persentase antara uji skala kecil dan uji skala besar terdapat peningkatan nilai yaitu sebesar 0,34%. Kemudian hasil dari evaluasi para ahli dalam pra uji coba skala kecil yaitu 79% (korelasi tinggi), selanjutnya untuk persentase penelitian skala kecil yaitu 79% (korelasi tinggi), sedangkan dalam penelitian skala besar yaitu, 87% (korelasi sempurna). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan ini telah memenuhi

kriteria korelasi sempurna, sehingga setelah dari uji lapangan dapat digunakan untuk siswa di Sekolah Menengah Pertama. Maka pengembangan model permainan dari guru tersebut yang sudah dikembangkan menjadi permainan *Foot Bowling* untuk sekolah menengah pertama ini dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo dan SMP Islam Ngadirejo Kabupaten Temanggung maupun Sekolah Menengah Pertama lainnya di daerah Kecamatan Ngadirejo atau di Kabupaten Temanggung.

5.2. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan lebih lanjut

5.2.1. Saran

Penelitian ini mempunyai saran agar dalam penerapan permainan *Foot Bowling* ini bisa dilakukan dengan perturan yang benar dan agar berjalan baik dan lancar:

1. Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian peneliti yang bisa dijadikan sebagai alternatif seorang guru pendidikan jasmani di sekolah dalam pembelajaran sepakbola di sekolah menengah pertama.
2. Bagi guru pendidikan jasmani, diharapkan bisa menggunakan pengembangan permainan ini pada saat pembelajaran sepakbola, karena permainan ini sudah dianggap efektif oleh para ahli untuk meningkatkan antusias siswa untuk bermain, agar siswa lebih aktif lagi serta memotivasi siswa meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sepakbola.
3. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat mengetahui jika permainan sepakbola dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar meningkatkan antusias siswa mengikuti pembelajaran sepakbola, untuk mempermudah siswa saat bermain agar lebih menarik, nyaman, aman dan siswa lebih senang dalam bermain.

4. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model permainan sepakbola yang sudah ada sebelumnya maupun permainan lain untuk penelitian selanjutnya.

5.2.2. Diseminasi

Diseminasi merupakan proses penyebaran inovasi yang direncanakan, diarahkan dan dikelola. Setelah diadakan percobaan ternyata dengan pendekatan keterampilan proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan siswa aktif belajar. Maka hasil percobaan perlu dilakukan didiseminasikan.

Dalam diseminasi produk permainan *Foot Bowling* usaha peneliti yang sudah dilakukan adalah mengajak siswa-siswi untuk bermain saat dilakukannya penelitian skala kecil dan skala besar di Sekolah Menengah Pertama. Selain itu, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara didiskusikan dengan guru pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut maupun sekolah-sekolah di sekitar daerah Temanggung. Kemudian usaha selanjutnya yang akan dilakukan peneliti agar produk permainan *Foot Bowling* bisa diterima dan digunakan sebagai alternatif seseorang melakukan permainan modifikasi sepakbola yaitu dengan mungungah ke *bloger*, melewati jaringan sosial, pembuatan buku produk, dan dilakukan sosialisasi tentang produk permainan ke guru penjasorkes di sekolah menengah pertama di sekitarnya.

5.2.3. Pengembangan lebih lanjut

Permainan *Foot Bowling* ini dapat dikembangkan lagi lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan di lapangan dengan menambahkan nilai-nilai yang belum ada dalam permainan maupun mengurangi nilai-nilai yang perlu dihilangkan dalam permainan tersebut dengan pertimbangan dari para ahli maupun dari saran atau kritik dari siswa. Bentuk pengembangan yang bisa

dikembangkan lagi antara lain yaitu dari segi peraturan permainan, ukuran lapangan, sarana dan lain sebagainya dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan di sekitar sekolah serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan jumlah siswa dalam kelas.


DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim, 2008, ***Bermain Sepakbola***, Semarang : Aneka Ilmu
- Achmad Munib, 2009, ***Pengantar Ilmu Pendidikan***, Semarang: UPT MKK UNNES
- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. ***Psikologi Pendidikan***. Semarang: UNNES PRESS
- Arikunto, Suharsimi. 2010. ***Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik***. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Eko Nugroho, 2008. ***Pengenalan Teori Warna***, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Hasbullah, 2008, ***Dasar-dasar Ilmu Pendidikan***, Jakarta : PT Grafindo Persada
- Ibrahim, 1988, ***Inovasi Pendidikan***, Jakarta : Depdikbud
- Mohamad Ali, 2013, ***Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi***, Bandung : CV Angkasa
- Muhammad Muhyi Faruq, 2008, ***Meningkatkan Kebugaran Tubuh Melalui Permainan dan Olahraga Sepak Bola***, Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Muhammad Rohman, 2013, ***Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran***, Jakarta : Penerbit Prestasi Pustakaraya
- Permainan *Bowling*, (<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Boling&oldid=7632962>)
- Persatuan *Bowling* Indonesia (PBI), 2007, ***Peraturan-peraturan permainan, pertandingan, peralatan, league, ranking, anggota, penghargaan dan hukuman(PDF)***
- Punaji Setyosari. 2010. ***Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan***. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Robert H. Strickland, 1999, ***Bowling***, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadirman A.M, 2004, ***Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar***, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

- Samsudin, 2008, ***Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI***, Jakarta: Prenada Media Group
- Soetotopantjopoetro, dkk, ***Permainan Anak, Tradisional dan Aktifitas Ritmik***, : UT (Universitas Terbuka)
- Sucipto, dkk, 2000, ***Sepak Bola***, Jakarta: Depdikbud
- Sukintaka, 1992, ***Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes***, Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2009. ***Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D***. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyanto, 2009, ***Model-Model Pembelajaran Inovatif***, Surakarta: Yuma Pustaka dengan FKIP UNS
- Sugiyanto, 2008, ***Perkembangan dan Belajar Motorik***, : UT (Universitas Terbuka)
- Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993, ***Perkembangan dan Belajar Motorik***, UT (Universitas Terbuka)
- UNNES. 2014. ***Pedoman Penyusunan Skripsi***. Semarang : FIK UNNES
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000, ***Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga***, Jakarta: Depdikbud

Lampiran-lampiran

1. Usulan Judul dan Topik



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR S1
 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax. 8508007
 Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : HAMID FA'IZUN

NIM : 6101411032

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

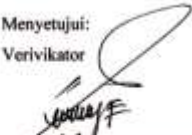
Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**

Judul : **PENGEMBANGAN ^{model} PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN FOOT BOWLING SNAKE DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.**

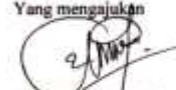
Semarang, 12 Januari 2015

Menyetujui:

Verivikator


Martin Sudarmono Spd.Mpd
 NIP. 198803182013031116
 Ketua Jurusan PJKR S1

Yang mengajukan


HAMID FA'IZUN
 NIM. 6101411032

*Catatan =
 - judul ini bisa diteliti
 - fokus utama pada teknik dasar
 yang di aplikasikan dalam
 permainan "FOOT BOWLING"*

Drs. Mugyo Hartono M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

*ok
 Kesepakatan Saran
 21/2015
 Hm*



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

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

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : HAMID FA'IZUN
NIM : 6101411032
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi : S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**
Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *FOOT BOWLING SNAKE*
DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA.

Semarang, 12 Januari 2015

Menyetujui:

Ketua Jurusan PJKR S1


Drs. Mugivo Hartono M.Pd.
NIP. 196109031988031002

Yang mengajukan


HAMID FA'IZUN
NIM. 6101411032

*cek
cepat diteliti
Peribawabang =
Andry A., MPA*

*20/1/2015
hr*

Smg.

2. Surat Keputusan Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
Nomor: 170/FRK/2015

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

Meningkat : Bahwa untuk mempersiapkan mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PUKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PUKR 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;

Maksud : Uraian Keptan Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PUKR Tanggal 3 Februari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada
Nama : Andry Akhryanto, S.Pd, M.Pd
NIP : 198101202003121001
Pangkat/Golongan : I/II D
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir:
Nama : HAMID FAIZUN
NIM : 6101411032
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PUKR
Topik : Pengembangan model permainan foot bowling pada dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 4 Februari 2015

Tembusan :
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Peninggal


Hary Pramono, M.Si
NIP 195910191995031001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

JALAN DR. SUDARNO, SEMARANG

Telp. (0291) 841411

Faks (0291) 841412

E-mail : unnes@unnes.ac.id

www.unnes.ac.id

3. Surat Ijin Observasi Skripsi


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Ledang F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8208607
 Email: unnes@unnes.ac.id, Website: <http://id.unnes.ac.id>

Nomor : 1578/UN37.1.6/LT/2014
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo
Di Tempat

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Hamid Faiizun
NIM : 6101411012
Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi dalam rangka penulisan Skripsi ,di tempat yang Bapak / Ibu pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 15 April 2014
a.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,


Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F-1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-8539837
Email: fi_kunnes@fiku.unnes.ac.id, Website: http://fi_kunnes.unnes.ac.id

Nomor : 877/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMP Islam Ngadirejo
Di Tetsanggung

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang
tersebut di bawah ini :

Nama : Hamid Faizan
NIM : 611411032
Semester : VIII (Delapan)
Jur / Prodi : PJKR / SI FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat
yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 23 Febuari 2015
a.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rastadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan
2. Ketua Jurusan PJKR
FIK UNNES

No. Dokumen FM-01-AKD-03



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Cekung 11 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax: 024-9100007
 Email: fil@unnes.ac.id, Website: <http://fil.unnes.ac.id>

Nomor : 522/UN37.1.6/LT/2015
 Hal : Ijin Observasi Skripsi

Yth Kepala SMP N 41
 Di Semarang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Hamid Faizun
 NIM : 6101411032
 Semester : VIII (Delapan)
 Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 3 Februari 2015



Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
 Penibantu Dekan Bidang Akademik,

NIP. 196410231990021001

Tembusan :
 1. Dekan
 2. Ketua Jurusan PJKR
 FIK UNNES

No. Dokumen FM-01-AKD-03

4. Surat Ijin Penelitian


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: http://fik.unnes.ac.id_surel; fik_unnes@telkom.net

Nomor : 5.1.1.1/0022.1.6/LT/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kab. Temanggung
 di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Kab. Temanggung

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

Nama : HAMID FAIZUN
 NIM : 6101411032
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : Pengembangan model permainan foot bowling dalam pembelajaran sepakbola untuk siswa sekolah menengah pertama

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


 Semarang, 6 Juli 2015.
 Dekan
 Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001

5. Lembar Evaluasi Ahli Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Sepakbola
Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
Evaluators :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa						
5	Kesesuaian bentuk/						

	model permainan dengan karakteristik siswa						
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>						
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)						

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran Umum

--

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi

Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran.

Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar

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

Temanggung,.....
Evaluators

NIP.

6. Lembar Evaluasi Ahli Pendidikan Jasmani Sebelum Uji Coba Skala Kecil

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Sepakbola
Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
Evaluator : Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd
Tanggal : 30 Juni 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan			✓			
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa			✓			
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			✓			
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri			✓			
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>			✓			
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)				✓		

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	Aturan permainan	Kerang lengkap	Buat aturan yang lebih terperinci
2	Gawang	Mudah bergeser	Buat gawang yg lebih stabil jika kudu bikin

3	PIN	Belum ada penjelasan mengenai PIN.	Tambahkan penjelasan lengkap mengenai nama dan apa saja PIN.
			PIN.

C. Komentar dan Saran Umum

dapat digunakan / ditinjau o. penting
 uji coba kecil dan percobaan
 dg kep memperhatikan masalah

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi

Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran.

Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 30 Juni 2015

Evaluator

Moh. Anas

NIP.

7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Coba Skala Kecil
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepakbola
 Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Sunaryo, A.Ma,Pd
 Tanggal : 25 Mei 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

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

13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)				✓		

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Peraturan permainan foot bowling	Belum jelas peraturan bola saat masuk dr area 3 meter	Buat aturan saat bola masuk area 3 meter.
2.	Lapangan	Gerakan siswa belum maksimal	Tambahkan panjang lapangan (40 m).

C. Komentar dan Saran Umum

Untuk dikembangkan dan disosialisasikan di sekolah baik SD maupun SMP

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

- Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi
 Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar
 (mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Temanggung, 25 Mei 2015
 Evaluator

(.....
 SLINARJO, ANM, Pd
))

8. Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru	
		A1	G1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	3	4
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	3	4
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa	4	4
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa	4	4
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa	4	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	5
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	3	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	3	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>	3	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola	4	4
Jumlah Skor		55	64
Rata-rata		3.7	4.3
Persentase		73%	85%
Rata-rata persentase		79%	

9. Lembar Evaluasi Ahli Pendidikan Jasmani Uji Coba Skala Kecil
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepakbola
 Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd
 Tanggal : 6 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa			✓			
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa			✓			
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			✓			
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri			✓			
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>			✓			
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)				✓		

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	Gawang	Kurang stabil	Buat gawang portable dan lebih stabil
2	Pin (Pengaturan skor dan tempat pin)	Skor sulit menjadi benar dan tempatnya tidak	Atur ulang layout uji coba kecil u. unguis gambar

			dan tidak ada masalah lain 2 pin.

C. Komentar dan Saran Umum

Dapat dilanjutkan a. uji pada kecil
 yg hrs merupakan mafah
 ahli.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi

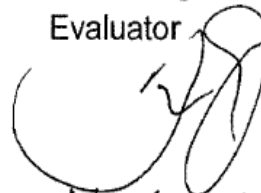
Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi
 sesuai saran.

Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 6 - 8 - 2015

Evaluatur



Moh. Anhar

NIP. 19751109 200501 1002

10. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan Sepakbola
Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
Evaluator : Sunaryo, A.Ma,Pd
Tanggal : 4 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓		
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>					✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)					✓	

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Durasi permainan	Waktu terlalu lama	waktu permainan dikurangi misal 2x10 menit
2.	Peraturan permainan	Ditemukan masalah baru	Peraturan di perinci kembali.

C. Komentar dan Saran Umum

Baik dan bisa diterapkan di kegiatan olah raga SMP

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

 Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran. Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Temanggung, 14-08-2015.....
Evaluator

SUARBYO. A. MA. KH.
NIP.

11. Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru	
		A1	G1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	4
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	3	4
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa	4	4
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa	4	4
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	3	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	4
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	3	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	3	4
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>	3	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola	4	5
Jumlah Skor		55	63
Rata-rata		3.7	4.2
Persentase		73%	84%
Rata-rata persentase		79%	

12. Lembar Evaluasi Ahli Pendidikan Jasmani Uji Skala Besar
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepakbola
 Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Mohamad Annas, S.Pd,M.Pd
 Tanggal : 21 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa			✓			
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa			✓			
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			✓			
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri			✓			
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>			✓			
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)				✓		

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Gawang	Apakah dengan gawang 1 m tidak terlalu sulit / mudah bola mengenai target (Pin), bisa diuji coba untuk mengetahui ukuran gawang yang sesuai.	

C. Komentar dan Saran Umum

Perhatikan saran dari Ahli untuk mengetahui lebar gawang yang sesuai dan mempertimbangkan tatanan jarak antar Pin.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

- Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar
(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 21 Agustus 2015

Evaluatur



NIP. 19751105 2005011002

13. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Uji Skala Besar
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BOWLING DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Sepakbola
 Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Sunaryo, A.Ma, Pd
 Tanggal : 14 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan *foot bowling* dalam pembelajaran sepakbola yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjaskes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

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

Keterangan :

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓	Baik
2	Kejelasan petunjuk permainan					✓	Baik
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa					✓	Baik
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa					✓	Baik
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa					✓	Baik
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan					✓	Baik
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa					✓	Baik
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	Baik
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa					✓	Baik
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					✓	Baik
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					✓	Baik
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri					✓	Baik
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	Baik
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>					✓	Baik
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola (<i>foot bowling</i>)					✓	Baik

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan, mohon dituliskan dengan singkatan dan kalimat yang jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Peraturan Permainan		Peraturan permainan diperinci kembali.

C. Komentar dan Saran Umum

Baik dan bisa diterapkan di kegiatan olah raga SMP

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan ;

- Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/ uji coba kelompok besar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan/ uji coba kelompok besar
- (mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Temanggung, 14-08-2015.....

Evaluatord



SUNARYO. A. M. A.
NIP.

14. Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Skala Besar

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru	
		A1	G1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	5
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	3	5
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa	4	5
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa	4	5
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik siswa	4	5
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	3	5
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	5
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	3	5
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	3	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam bermain model permainan <i>foot bowling</i>	3	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepakbola	4	5
Jumlah Skor		55	75
Rata-rata		3.7	5.0
Persentase		73%	100%
Rata-rata persentase		87%	

15. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa

No	Nama	Tingkat kemampuan			
		Menendang	Menerima	Menggiring	Menembak
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Jumlah					
Max					
Persentase					
Rata- rata (%)					

No	Nama	Tingkat kemampuan				
		Kerjasama	Menghargai teman	Toleransi	Keberanian	Tanggung jawab
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Jumlah						
Max						
Persentase						
Rata-rata (%)						

16. Hasil Pengamatan Psikomotor Skala Kecil

No.	Nama	Tingkat Kemampuan				
		Menendang	Menerima	Menggiring	Menembak	
1	Figo Hakam. J	4	4	3	3	
2	M. Hasan	5	3	3	3	
3	Ichsan Dwi. M	4	4	4	4	
4	Abu Usamah	3	4	3	3	
5	Fajar Khoiro	5	5	5	3	
6	Anshari Hasta.	5	5	5	5	
7	Yuma. F	5	5	5	5	
8	Rifqi. S	3	3	5	5	
9	Bagas. R	5	5	5	5	
10	Farhan Fatkhi	5	4	5	4	
Jumlah		44	42	43	40	
Rata-rata		4.4	4.2	4.3	4.0	
Persentase		88%	84%	86%	80%	85%

17. Hasil Pengamatan Psikomotor Skala Besar

No.	Nama	Tingkat Kemampuan				
		Menendang	Menerima	Menggiring	Menembak	
1	Figo Hakam.J	5	4	4	5	
2	M. Hasan	5	4	4	4	
3	Ichsan Dwi.M	5	5	5	5	
4	Abu Usamah	5	5	5	4	
5	Fajar Khoiro	4	5	4	4	
6	Anshari Hasta.H	5	5	5	5	
7	Yuma. F	5	5	4	5	
8	Rifqi. S	5	5	4	5	
9	Bagas Bahardian	5	5	4	4	
10	Farhan Fatkhi	4	4	5	4	
11	Zoggy Abdy	5	5	4	5	
12	Risang Wisnu	5	4	4	5	
13	Rifki Afit. S	4	5	4	5	
14	Cherly W	5	4	5	4	
15	Danis Amanda	5	5	5	5	
16	Laila Fitriyanti	4	4	5	5	
17	Safi Atul A	5	4	4	5	
18	Septi Qurnia A	5	4	4	4	
19	Amila Nurji	4	4	5	4	
20	Nindi Yaulia	4	4	5	4	
21	Al Qurbani R	4	5	4	4	
22	Fika Arviana	4	5	4	5	
23	Ardhayanti Ayu	4	5	4	5	
24	Yolanda Eka A	5	4	4	5	
25	Putri Milawati	4	4	5	4	
Jumlah		115	113	110	114	
Rata-rata		4.6	4.5	4.4	4.6	
Persentase		92%	90%	88%	91%	90%

18. Hasil Pengamatan Afektif Skala Kecil

No	Nama	Tingkat Kemampuan					
		Kerjasama	Menghargai teman	Toleransi	Keberanian	Tanggung jawab	
1	Figo Hakam	5	5	5	4	5	
2	M. Hasan	5	5	5	4	5	
3	Ichsan Dwi. M	5	5	5	5	5	
4	Abu Usamah	5	5	4	5	5	
5	Fajar Khoiro	5	5	5	5	5	
6	Anshari Hasta	5	5	4	5	5	
7	Yuma. F	5	5	5	5	5	
8	Rifqi. S	5	5	5	5	5	
9	Bagas. R	5	5	4	5	5	
10	Farhan Fatkhi	5	5	5	5	5	
Jumlah		50	50	47	48	50	
Rata-rata		5.0	5.0	4.7	4.8	5.0	
Persentase		100%	100%	94%	96%	100%	98%

19. Hasil Pengamatan Afektif Skala Besar

No.	Nama	Tingkat Kemampuan					
		Kerjasama	Menghargai teman	Toleransi	Keberanian	Tanggung jawab	
1	Figo Hakam	5	4	5	4	5	
2	M. Hasan	4	5	4	5	4	
3	Ichsan Dwi.	5	4	4	5	5	
4	Abu Usamah	5	5	4	5	5	
5	Fajar Khoiro	4	5	4	5	4	
6	Anshari Hasta	5	5	5	5	5	
7	Yuma. F	5	4	4	5	5	
8	Rifqi. S	5	4	4	5	4	
9	Bagas B	5	4	5	5	5	
10	Farhan Fatkhi	4	5	5	5	4	
11	Zoggy Abdy	5	4	5	5	5	
12	Risang Wisnu	5	4	5	5	5	
13	Rifki Afit. S	5	4	4	5	4	
14	Cherly W	4	4	5	5	5	
15	Danis Amanda	5	4	5	5	5	
16	Laila Fitriyanti	4	4	5	5	5	
17	Safi Atul A	4	4	5	5	5	
18	Septi Qurnia	5	4	5	5	5	
19	Amila Nurji	4	4	5	5	5	
20	Nindi Yaulia	5	4	5	5	5	
21	Al Qurbani R	5	4	5	5	5	
22	Fika Arviana	4	4	5	5	5	
23	Ardhayanti A	5	4	5	5	5	
24	Yolanda E. A	4	4	5	5	5	
25	Putri Milawati	4	4	5	5	5	
Jumlah		115	105	118	124	120	
Rata-rata		4.6	4.2	4.7	5.0	4.8	
Persentase		92%	84%	94%	99%	96%	93%

20. Lembar Kuesioner Kognitif Siswa

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *FOOT BOWLING* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu mengetahui cara bermain permainan *foot bowling*?
a. Ya b. Tidak
2. Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan sepakbola sebenarnya dengan perbedaan permainan *foot bowling*?
a. Ya b. Tidak
3. Apakah sebelum melakukan permainan *foot bowling* membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?
a. Ya b. Tidak
4. Apakah kamu mengetahui peraturan-peraturan yang ada dalam permainan *foot bowling*?
a. Ya b. Tidak
5. Apakah dalam permainan *foot bowling*, setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?
a. Ya b. Tidak
6. Apakah kamu mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan *foot bowling*?

7. a. Ya b. Tidak
Apakah kamu mengetahui nilai untuk setiap *Pin bowling* dalam permainan *foot bowling*?
8. a. Ya b. Tidak
Apakah kamu mengetahui cara mendapatkan poin dalam permainan *foot bowling*?
9. a. Ya b. Tidak
Apakah kamu mengetahui jumlah wasit dan hakim garis dalam permainan *foot bowling*?
10. a. Ya b. Tidak
Apakah kamu mengetahui durasi waktu dalam permainan *foot bowling*?

Lembar Komentar dari siswa setelah melakukan Permainan Foot Bowling:

1. Komentar dikerjakan sendiri tidak boleh menyontek teman.
2. Komentar sesuai dengan apa yang siswa harapkan dari permainan.
3. Komentar bersifat membangun permainan agar lebih baik.
4. Komentar diisikan pada kolom di bawah ini.

Temanggung,

(.....)

21. Hasil Jawaban Kuesioner Skala Kecil

No.	Nama	L/P	BUTIR SOAL
-----	------	-----	------------

			KOGNITIF									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Figo Hakam. J	L	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A
2	M. Hasan	L	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B
3	Ichsan Dwi. M	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Abu Usamah	L	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
5	Fajar Khoiro	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
6	Anshari Hasta. H	L	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
7	Yuma. F	L	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Rifqi. S	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Bagas Bahardian	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Farhan Fatkhi	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A

22. Hasil Jawaban Kuesioner Skala Besar

No.	Nama	L/P	BUTIR SOAL									
			KOGNITIF									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Figo Hakam.J	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	M. Hasan	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
3	Ichsan Dwi.M	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Abu Usamah	L	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
5	Fajar Khoiro	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Anshari Hasta.H	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
7	Yuma. F	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Rifqi. S	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Bagas Bahardian	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
10	Farhan Fatkhi	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Zoggy Abdy	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Risang Wisnu	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Rifki Afit. S	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Cherly W	P	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
15	Danis Amanda	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	Laila Fitriyanti	P	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
17	Safi Atul A	P	A	B	A	A	A	A	B	A	A	B
18	Septi Qurnia A	P	A	A	A	B	A	A	A	B	B	A
19	Amila Nurji	P	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A
20	Nindi Yaulia	P	A	B	A	A	A	A	B	A	A	B
21	Al Qurbani R	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	Fika Arviana	P	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A
23	Ardhayanti Ayu	P	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A

24	Yolanda Eka April	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	Putri Milawati	P	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A

23. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Skala Kecil

No	ASPEK KOGNITIF	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>foot bowling</i> ?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
2	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan sepakbola sebenarnya dengan permainan <i>foot bowling</i> ?	80%	Korelasi Tinggi	Digunakan
3	Apakah sebelum melakukan permainan <i>foot bowling</i> membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
4	Apakah kamu mengetahui peraturan-peraturan yang ada dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	90%	Korelasi Sempurna	Digunakan
5	Apakah dalam permainan <i>foot bowling</i> setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
6	Apakah kamu mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	90%	Korelasi Sempurna	Digunakan
7	Apakah kamu mengetahui nilai untuk setiap pin bowling dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	90%	Korelasi Sempurna	Digunakan
8	Apakah kamu mengetahui cara mendapatkan poin dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
9	Apakah kamu mengetahui jumlah wasit dan hakim garis dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	80%	Korelasi Tinggi	Digunakan
10	Apakah kamu mengetahui durasi waktu dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	80%	Korelasi Tinggi	Digunakan
	Jumlah	91%	Korelasi Sempurna	

24. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa Skala Besar

No	ASPEK KOGNITIF	Persentase	Kriteria	Makna
1	Apakah kamu tahu cara bermain permainan <i>foot bowling</i> ?	96%	Korelasi Sempurna	Digunakan
2	Apakah kamu mengetahui perbedaan antara permainan sepakbola sebenarnya dengan permainan <i>foot bowling</i> ?	92%	Korelasi Sempurna	Digunakan
3	Apakah sebelum melakukan permainan <i>foot bowling</i> membutuhkan pemanasan terlebih dahulu?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
4	Apakah kamu mengetahui peraturan-peraturan yang ada dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	96%	Korelasi Sempurna	Digunakan
5	Apakah dalam permainan <i>foot bowling</i> setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?	100%	Korelasi Sempurna	Digunakan
6	Apakah kamu mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	92%	Korelasi Sempurna	Digunakan
7	Apakah kamu mengetahui nilai untuk setiap pin bowling dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	72%	Korelasi Tinggi	Digunakan
8	Apakah kamu mengetahui cara mendapatkan poin dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	96%	Korelasi Sempurna	Digunakan
9	Apakah kamu mengetahui jumlah wasit dan hakim garis dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	92%	Korelasi Sempurna	Digunakan
10	Apakah kamu mengetahui durasi waktu dalam permainan <i>foot bowling</i> ?	80%	Korelasi Tinggi	Digunakan
	Jumlah	92%	Korelasi Sempurna	

25. Saran dan Komentar Produk Permainan dari Siswa

No	Nama Ahli	Saran Perbaikan
1	Siswa Laki-laki	2. Kesimpulan saran dari siswa laki-laki adalah perlu dikembangkan kembali dengan ditambahkan ukuran panjang dan lebar dari lapangan. Selain itu jumlah pemain dalam satu tim ditambah.
2	Siswa Perempuan	2. Kesimpulan saran dari siswa perempuan adalah ukuran lapangan yang terlalu besar dan gawang yang terlalu kecil dan perlu ditambah lagi untuk jumlah pemain dalam satu tim.

26. Kisi-kisi Observasi dan Wawancara di Sekolah

KISI-KISI OBSERVASI DAN WAWANCARA DENGAN GURU PENDIDIKAN

JASMANI DAN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

1. WAWANCARA GURU

- a. Bagaimana proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah?
- b. Bagaimana proses belajar mengajar permainan sepakbola di sekolah?
- c. Apa saja sarana dan prasarana yang di gunakan dalam mengajarkan permainan sepakbola?
- d. Bagaimana metode / strategi yang di gunakan dalam proses belajar mengajar terutama sepakbola?
- e. Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran?
- f. Apa saja hambatan yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar, terutama sepakbola?
- g. Bagaimana modifikasi atau inovasi yang di berikan dalam proses belajar mengajar yang sudah diterapkan?

2. WAWANCARA SISWA

- a. Apakah menyukai pelajaran pendidikan jasmani?
- b. Pembelajaran apa yang paling digemari dalam pendidikan jasmani?
- c. Bagaimana cara mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah?
- d. Apa yang kalian rasakan tentang proses pembelajaran yang diberikan oleh guru?

3. OBSERVASI SEKOLAH

- a. Pengamatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP
- b. Pengamatan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMP.

27. Hasil Observasi dan Wawancara di Sekolah

A. Hasil Observasi dan Wawancara Guru Pendidikan Jasmani di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo, Temanggung

Narasumber : Sunaryo, A, Ma, Pd dan Siswa Kelas IX

1. WAWANCARA GURU

- a. Bagaimana proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah?
 - Guru membariskan siswa
 - Guru menyiapkan siswa dan memimpin berdo'a
 - Guru memberikan pemanasan statis dan dinamis kepada siswa, pemanasan umum 40% dan pemanasan khusus 60%.
 - Guru memberikan pree test sebelum memberikan materi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
 - Guru memberikan kesempatan salah satu siswa untuk mencontohkan gerakan di depan kelas.
 - Guru menjelaskan tentang materi yang di ajarkan.dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mempraktikan gerakan.
 - Guru mengumpulkan siswa untuk mengevaluasi dan menutup pembelajaran.
- b. Bagaimana proses belajar mengajar permainan sepakbola di sekolah?
 - Guru memberikan pengenalan dari dasar kepada siswa.
 - Guru memotivasi siswa agar mau mengikuti pembelajaran.
 - Guru menjelaskan tentang manfaat-manfaat dari berbagai gerakan.
 - Guru memberikan arahan kepada siswa dalam melakukan gerakan.
 - Guru menyiapkan model permainan berpasangan saling berhadapan (statis)
 - Guru memberikan model variasi gerakan permainan (dinamis) yang berbeda dengan sebelumnya.
- c. Apa saja sarana dan prasarana yang di gunakan dalam mengajarkan permainan sepakbola?
 - Lapangan sepakbola standar, gawang standar, kun, bola sepak ukuran 5 dan peluit.
- d. Bagaimana metode / strategi yang di gunakan dalam proses belajar mengajar terutama sepakbola?
 - Guru membentuk kelompok kepada siswa untuk melakukan gerakan yang diinstruksikan.
 - Guru memberikan permainan kepada siswa kemudian melakukan penilaian saat siswa bermain dan ditambah dengan tes individu.
- e. Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran?
 - Banyak siswa yang berantusias mengikuti pembelajaran karena siswa laki-laki dominan menyukai permainan sepakbola, tetapi ada satu dua anak yang kurang menyenangi permainan sepakbola. Untuk siswa perempuan senang dengan sepakbola tetapi untuk mempraktikkannya cenderung pasif.

- f. Apa saja hambatan yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar, terutama sepakbola?
 - Dari segi sarana dan prasarana menjadi hambatan utama.
 - Kondisi lingkungan yang tidak mendukung.
 - Keterlambatan siswa masuk kelas.
- g. Bagaimana modifikasi atau inovasi yang di berikan dalam proses belajar mengajar yang sudah diterapkan?
 - Memodifikasi permainan menggunakan satu lapangan full dengan jumlah pemain yang dimodifikasi.
 - Modifikasi permainan sepakbola menggunakan gawang potongan bambu sebagai gawang, memakai satu bola sebagai gawang, bermain dengan setengah lapangan, dengan jumlah pemain yang dikurangi.

2. WAWANCARA SISWA

- a. Apakah menyukai pelajaran pendidikan jasmani?
 - Siswa menyukai pelajaran pendidikan jasmani.
- b. Pembelajaran apa yang paling digemari dalam pendidikan jasmani?
 - Siswa menyukai olahraga sepakbola, rata-rata siswa laki-laki menyukai sepakbola karena mempunyai lapangan rumput yang luas.
- c. Bagaimana cara mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah?
 - Guru mengajar dengan baik, memberikan materi di kelas kemudian di lapangan langsung mempraktikan materi tersebut di lapangan
 - Guru memberikan gambaran gerakan yang diajarkan kemudian member kesempatan siswa mencoba gerakan tersebut.
- d. Apa yang kalian rasakan tentang proses pembelajaran yang diberikan oleh guru?
 - Siswa merasa senang, jika kemampuan guru dalam mengajar lebih ditingkatkan dan lebih kreatif lagi dalam mengajar. Siswa merasa senang jika pembelajarannya sesuai dengan keinginan dari siswa.

3. OBSERVASI SEKOLAH

- a. Pengamatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP
 - Proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah oleh guru pendidikan jasmani Bp. Sunaryo, A, Ma. Pd adalah mulai dari pembuka, inti, dan penutup diantaranya pertama-tama guru membariskan siswa untuk berdo'a, presensi dan apersepsi, kemudian memberi kesempatan siswa untuk menyiapkan yang dibutuhkan. Guru melakukan pre tes sebelum pelajaran dilanjutkan dengan menjelaskan materi setelah itu guru memberi kesempatan siswa untuk mencoba gerakan yang diajarkan kemudian memberikan evaluasi kepada siswa serta memberikan penialain serta menutup pelajaran dengan do'a dan dibubarkan.
- b. Pengamatan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMP
 - Sarana dan prasarana di sekolah dapat dikatakan kurang lengkap. Hampir semua sarana dan prasarana penjas ada tetapi beberapa sarana dan prasarana yang kurang terawat, jarang di gunakan, dan beberapa alat yang belum tersedia di sekolah tersebut.

B. Hasil Observasi dan Wawancara Guru Pendidikan Jasmani di SMP ISLAM Ngadirejo, Temanggung

**Narasumber : 1. Bp. Hendro Handoko, S.Pd
2. Bp. Sulisty, S.Pd dan siswa kelas VII**

1. WAWANCARA GURU

- a. Bagaimana proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah?
 - Menurut Bp. Hendro Handoko sebagai berikut :
Pertama-tama membariskan siswa untuk berdo'a, presensi, dan memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan pemanasan serta guru memberikan contoh materi gerakan yang diajarkan. Setelah itu memberikan kesempatan siswa untuk mencoba dari siswa putra terlebih dahulu dan melakukan evaluasi.
 - Menurut Bp. Sulisty sebagai berikut :
Proses pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPP yang dibuat oleh guru. Pembelajaran mulai dari memberikan salam, memberikan motivasi, apersepsi, inti dan penutup.
- b. Bagaimana proses belajar mengajar permainan sepakbola di sekolah?
 - Menurut Bp. Hendro :
Pembelajaran sepakbola mulai dari berpasangan, kemudian dengan variasi gerakan berkelompok.
 - Menurut Bp. Sulisty :
Sesuai dengan RPP yaitu missal mengajarkan passing dengan saling berhadapan menggunakan satu bola dan tidak semua diajarkan karena alokasi waktu yang minim.
- c. Apa saja sarana dan prasarana yang di gunakan dalam mengajarkan permainan sepakbola?
 - Menurut Bp. Hendro :
Bola sepak ukuran 5, kun, lapangan halaman sekolah, dan peluit.
 - Menurut Bp. Sulisty :
Bola sepak ukuran 5, kun, gawang modifikasi dan halaman sekolah.
- d. Bagaimana metode / strategi yang di gunakan dalam proses belajar mengajar terutama sepakbola?
 - Menurut Bp. Hendro :
Guru memberikan materi kepada siswa kemudian dan memberikan permainan.
 - Menurut Bp. Sulisty :
Guru mengelompokkan siswa kemudian guru memberikan gambaran dari permainan.
- e. Bagaimana respon siswa dalam proses pembelajaran?
 - Menurut Bp. Hendro :
Siswa banyak yang antusias terutama siswa kelas unggulan dan antusias tergantung dari pribadi masing-masing siswa.
 - Menurut Bp. Sulisty :
Dengan guru mengajarkan sesuai RPP banyak siswa yang kurang antusias karena tidak sesuai dengan karakter siswa di sekolah. Dan harus merubah strategi sewaktu pembelajaran berlangsung.
- f. Apa saja hambatan yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar, terutama sepakbola?

- Menurut Bp. Hendro :
Dalam mengumpulkan siswa saat akan pembelajaran sangat susah karena karakter dari masing-masing siswa. Kemudian karena sarana dan prasarana yang belum lengkap.
- Menurut Bp. Sulistyio :
Sarana dan prasarana menjadi hambatan utama. Dalam pembelajaran sepakbola tidak bisa memakai lapangan sepakbola karena halaman yang kurang luas dan tidak berumput.
- g. Bagaimana modifikasi atau inovasi yang di berikan dalam proses belajar mengajar yang sudah diterapkan?
 - Menurut Bp. Hendro :
Dalam pembelajaran sepakbola modifikasi menggunakan permainan satu lawan satu dengan gawang memakai bola yang diletakkan dimasing-masing lapangan. Cara memasukan gol dengan cara menendang bola ketarget bola.
 - Menurut Bp. Sulistyio :
Permainan berkelompok dengan masing-masing tim terdiri dari 5 pemain menggunakan halaman sekolah. Gawang yang digunakan menggunakan pralon dengan ukuran 1m x 1,5m dengan ukuran lapangan 50m x 25m dan tetap menggunakan peraturan sepakbola.

2. WAWANCARA SISWA

- a. Apakah menyukai pelajaran pendidikan jasmani?
 - Siswa suka dengan mata pelajaran pendidikan jasmani
- b. Pembelajaran apa yang paling digemari dalam pendidikan jasmani?
 - Siswa menyukai olahraga sepakbola dan ada juga yang menyukai olahraga atletik.
- c. Bagaimana cara mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah?
 - Guru pendidikan jasmani mengajar dengan baik dan banyak bercanda yang menyebabkan siswa antusias dan kondisi kelas tidak sepanen.
- d. Apa yang kalian rasakan tentang proses pembelajaran yang diberikan oleh guru?
 - Siswa merasa senang karena gurunya baik.

3. OBSERVASI SEKOLAH

- a. Pengamatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP
Guru dalam proses pembelajaran melakukan aktivitas mengajar dari membuka, inti dan menutup pelajaran. Guru membariskan siswa untuk berdo'a, presensi dan memberikan motivasi. Setelah itu melakukan pemanasan dan menjelaskan materi yang akan diajarkan. Kemudian meminta salah satu siswa memberi contoh di depan kelas, memeberi kesempatan semua siswa untuk mencoba gerakan yang diajarkan. Kemudian guru mengevaluasi gerakan yang dilakukan siswa dan guru menutup pelajaran.
- b. Pengamatan sarana dan prasarana pendidikan jasmani di SMP
Sarana di sekolah sudah hampir lengkap tetapi penempatannya yang kurang sesuai. Kemudian untuk prasarana di sekolah tersebut masih kurang karena hanya memakai halaman sekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani.

28. Dokumentasi





**Gambar. Observasi dan Wawancara di SMP Muhammadiyah 3 Ngadirejo
Sumber : Hasil Penelitian 2015**





Gambar. Observasi dan Wawancara di SMP Islam Ngadirejo
Sumber : Hasil Penelitian 2015







Gambar. Foto-foto Uji Coba Skala Kecil

Sumber : Hasil Penelitian 2015







Gambar. Foto Skala Besar

Sumber : Hasil Penelitian 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NAMA SEKOLAH : SMP MUHAMMADIYAH 3 NGADIREJO
KELAS : VII
ALOKASI : 4X40 menit (dua pertemuan)
SEMESTER : Semester 2 (dua)
MATERI : Sepakbola (Mengumpan, menerima, menggiring bola)

Standar Kompetensi	: Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
Kompetensi Dasar	: Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman, dan keberanian.
Indikator	: Mengumpan, menendang, dan menggiring bola menggunakan punggung kaki.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami dan mempraktikkan cara menendang, menerima, dan menggiring bola dengan berbagai bagian kaki dengan benar.
2. Siswa mampu memahami cara bermain sepakbola dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi menggunakan teknik menendang, mengontrol, dan menggiring dengan benar.

B. Materi Pembelajaran

1. Mengumpan, menggiring, dan menahan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar serta menahan dengan telapak kaki secara berpasangan atau kelompok.
2. Melakukan variasi teknik dasar

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode : Ceramah, Demonstrasi, Tanya jawab, Permainan

D. Media Pembelajaran (alat dan sumber pembelajaran)

1. **Alat** : Bola, Lapangan, Gawang, Peluit, Pin
2. **Sumber** : Buku PJOK


E. Langkah-Langkah Pembelajaran Pertemuan Pertama

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. PENDAHULUAN	
<p>a. Guru meminta siswa untuk berbaris dan berdo'a ketika akan memulai pelajaran supaya diberi kelancaran oleh Allah SWT karena rahmatNya.</p> 	<p>Siswa segera berbaris dan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing supaya diberi kelancaran oleh Allah SWT saat pembelajaran berlangsung</p>
<p>b. Guru mempresensi siswa supaya siswa berlatih jujur dan disiplin terhadap dirinya sendiri serta orang lain</p>	<p>Siswa mengucapkan hadir ketika namanya dipanggil oleh guru secara jujur dan disiplin</p>
<p>c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pemanasan mulai dari berlari memutari lapangan, statis, dinamis, umum dan khusus.</p>	<p>Siswa melakukan pemanasan secara beruntut dari mulai berlari sampai pemanasan khusus.</p>
<p>d. Guru memberikan apresepsi dengan menanya seputar materi sepakbola.</p>	<p>Siswa dan guru berdiskusi tentang materi sepakbola</p>
<p>e. Guru mempraktikkan di depan kelas</p>	<p>Siswa memperhatikan dan diharapkan bertanya maupun berpendapat.</p>
<p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<p>Siswa mendegarkan apa yang disampaikan oleh guru</p>
2. KEGIATAN INTI	
<p>a. Guru mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan</p>	<p>Siswa memperhatikan guru</p>

b. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk berkelompok menjadi 8 kelompok kecil	Siswa membentuk kelompok 
c. Guru menjelaskan maksud pembelajaran yang ingin dicapai	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami
d. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mempraktikkan gerakan yang diajarkan	Siswa memulai mempraktikkan gerakan
e. Guru memberi penguat dengan cara memberi contoh kembali	Siswa memperhatikan guru
3. PENUTUP	
a. Guru membimbing siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran	Siswa berusaha menarik kesimpulan
b. Guru mengambil penilaian dengan tehnik pengetahuan yaitu menyampaikan soal-soal kepada siswa	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
c. Guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi sepakbola kembali	Siswa mencatat dan mendengarkan tugas dari guru
d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan mengucapkan salam	Siswa berdo'a bersama dan menjawab salam dari guru

Pertemuan Kedua

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. PENDAHULUAN	
a. Guru meminta siswa untuk berbaris dan berdo'a ketika akan memulai pelajaran supaya diberi kelancaran oleh Allah	Siswa segera berbaris dan berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing supaya diberi

<p>SWT karena rahmatNya.</p> 	<p>kelancaran oleh Allah SWT saat pembelajaran berlangsung</p>
<p>b. Guru mempresensi siswa supaya siswa berlatih jujur dan disiplin terhadap dirinya sendiri serta orang lain</p>	<p>Siswa mengucapkan hadir ketika namanya dipanggil oleh guru secara jujur dan disiplin</p>
<p>c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pemanasan mulai dari berlari memutari lapangan, statis, dinamis, umum dan khusus.</p>	<p>Siswa melakukan pemanasan secara beruntut dari mulai berlari sampai pemanasan khusus.</p>
<p>d. Guru menanyakan kembali materi sepakbola pada pertemuan pertama.</p>	<p>Siswa menjawab dengan mengingat pelajaran kemarin.</p>
<p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<p>Siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru</p>
<p>2. KEGIATAN INTI</p>	
<p>a. Guru mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan</p>	<p>Siswa memperhatikan guru</p>
<p>b. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk berkelompok menjadi 8 kelompok kecil</p>	<p>Siswa membentuk kelompok</p> 
<p>c. Guru menjelaskan maksud pembelajaran yang ingin dicapai</p>	<p>Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami</p>
<p>d. Guru menyiapkan sarana dan prasarana untuk permainan sepakbola yang dimodifikasi dan menjelaskan peraturan permainan</p>	<p>Siswa memperhatikan pertauran permainan sepakbola yang dimodifikasi</p>
<p>e. Guru memberi kesempatan siswa untuk</p>	<p>Siswa mencoba permainan</p>

mencoba kemudian bertanding secara sungguh-sungguh	
f. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan memberikan saran permainan tersebut	Siswa bertanya dan memberikan saran atau komentar permainan
3. PENUTUP	
a. Guru membimbing siswa menarik kesimpulan dari pembelajaran	Siswa berusaha menarik kesimpulan
b. Guru mengambil penilaian psikomotor dan afektif saat bermain dan dengan tehnik pengetahuan pemahaman permainan	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dalam lembar kuesioner
c. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan mengucapkan salam	Siswa berdo'a bersama dan menjawab salam dari guru

F. Penilaian

Pengambilan penilaian dilakukan dengan cara melalui pengamatan oleh guru penjasorkes meliputi aspek afektif dan psikomotor dan pengambilan penilaian aspek kognitif melalui lembar kuesioner siswa.