



**MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
PENJASORKES MELALUI PERMAINAN
TAKBALL BAGI SISWA KELAS V SD
NEGERI SRONDOL WETAN 05
BANYUMANIK SEMARANG
TAHUN 2014**

SKRIPSI

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

Oleh
Rival Ihdin Verdiansyah
6101410092

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

ABSTRAK

Rival Ihdin Verdiansyah. 2015. Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Takball* Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Srandol Wetan Banyumanik Semarang tahun 2014. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, *Takball*, Takraw.

Hasil Observasi pada 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Banyumanik Semarang adalah hampir 100% siswa belum pernah diajarkan Takraw hanya pernah melihat di media televisi dan berita, 80% siswa minat bermain Takraw. Permainan Takraw sedikit diajarkan oleh guru, guru hanya memberi tahu tentang Takraw, serta guru paham sulitnya permainan takraw bagi siswa Sekolah Dasar. Rumusan masalahnya adalah Apakah bentuk permainan Takraw *Takball* efektif untuk meningkatkan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar Srandol Wetan 05 Banyumanik Semarang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Permainan *Takball* efektif dalam meningkatkan belajar siswa khususnya pembelajaran Takraw bagi kelas V SD Negeri Srandol Wetan 05 Semarang.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog & Gall dalam Sugiyono (2010 : 9) yang telah dimodifikasi, yaitu : (1) melakukan pendahuluan dengan cara Observasi lapangan dan landasan teori, (2) mengembangkan Produk awal, (3) evaluasi para ahli Penjas dan ahli Pembelajaran, serta melakukan uji coba skala kecil, (4) revisi produk dari ahli Penjas dan Pembelajaran berdasarkan uji coba skala kecil (24 siswa), (5) uji skala besar (79 siswa), (6) revisi Produk berdasarkan uji coba skala besar, (7) hasil Model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan *Takball* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Srandol wetan 05 Banyumanik Semarang. Data berupa hasil penilaian kualitatif produk, saran untuk perbaikan Produk dan hasil kuesioner oleh siswa, Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan yang didalamnya terdapat aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor ditujukan kepada siswa yang menggunakan produk.

Hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan hasil psikomotorik 89,58% afektif 91,66% kognitif 94,50%, rata – rata dari hasil tersebut adalah 91,91% (sangat Baik) dan uji coba skala besar mendapatkan hasil psikomotorik 85,01% afektif 90,07% kognitif 88,74%, rata – rata hasil tersebut adalah 87,94% (Baik).

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan *Takball* efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa kelas V SD N Srandol Wetan 05 Banyumanik Semarang. Disarankan guru penjas dapat memanfaatkan Permainan *Takball* sebagai alternative Pembelajaran Takraw di Sekolah Dasar.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Rival Ihdin Verdiansyah

Nim : 6101410092

Jurusan/Prodi : PJKR/S1

Fakultas : Ilmu keolahragaan

Judul Skripsi : Model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Takball* bagi siswa kelas V sd negeri Srandol Wetan 05 Banyumanik Semarang tahun 2014

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

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

Semarang, 18 April 2015

Peneliti


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
6000
Rival Ihdin Verdiansyah
NIM. 6101410092

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jumat

Tanggal : 24 April 2015



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

Panitia Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI
Sekretaris
JURUSAN PJKR - FK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

Dewan Penguji

1. **Prof.Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd**
NIP. 19610320 198403 2 001

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

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Hargailah dirimu sebelum menghargai orang lain.
2. Lawanlah dirimu sebelum melawan orang lain.
3. Nilailah dirimu sebelum menilai orang lain.
4. Semangat dan impian adalah kunci dari sebuah kesuksesan.
5. Olokan, Remehan bahkan Hinaan buatlah sebagai penyemangat kesuksesanmu.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya serta semua keluarga saya yang saya sayangi dan cintai : Ibu Dwi Mas'udah , Bapak Didien Suedarmanto, Tante serta Om, Tante Suprihati ningsih, Yuni Asih dan Om Nono Wardoyo serta seluruh keluarga saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam kebutuhan pendidikan dan selalu mendoakan saya agar saya selalu sehat dan sukses.
2. Adik – adik saya yang saya cintai serta saya sayangi, yang selalu mengingatkan saya agar saya menjadi sukses dan bisa membahagiakan keluarga saya tercinta.
3. Bapak Lucas dan mas Manuel yang telah memberi kesempatan bekerja di toko *computer PC SHOP*, sehingga saya bisa mandiri membiayai kuliah saya hingga akhir ini.
4. Teman – teman seperjuanganku PJKR 2010 yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan kehidupan terhadap umatnya dan memberikan kesehatan serta cobaan kepada umatnya yang semata – mata agar umatnya menjadi sempurna di mata ALLAH SWT, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi. Tersusunnya skripsi ini tidak semata – mata tanpa dorongan dan bantuan pihak sehingga skripsi ini tersusun, pada kesempatan ini saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sebagai mahasiswa di UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan dalam menyusun skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberi kesempatan kepada saya sebagai mahasiswa keolahragaan khususnya PJKR.
4. Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing saya yang sabar dan teliti membimbing saya dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah dan mendorong semangat saya, serta kesabaran ketika membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.
5. Siswati, S.Pd, M.Si selaku kepala sekolah SD Negeri Srandol Wetan 05 Banyumanik Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada saya melakukan penelitian di sekolahan tersebut.
6. Tri Aji, S.Pd, M.Pd selaku ahli penjas yang telah membimbing dan mengevaluasi hasil karya tulis saya.
7. Bagus Putra W, S.Pd dan ibu eko Dani, S.Pd selaku ahli pembelajaran yang telah memberikan kesempatan mempersilahkan murid – muridnya sebagai objek penelitian dan masukan – masukan terhadap permainan saya.
8. Siswa kelas V SD Negeri Srandol Wetan 05 yang bersedia serta senang menjadi sampel penelitian saya.

9. Terima kasih kepada Andre irwan F, M Fakhrudin yang membantu saya dalam melakukan penelitian, dan tak lupa teman seperjuangan saya PJKR 2010.

Atas segala bantuan dan pengorbanan mereka saya ucapkan terima kasih sebesar – besarnya, semoga mereka dapat balasan atas kebbaikanya dari ALLAH SWT.

Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Semarang, 18 April 2015

Rival Ihdin Verdiansyah.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Manfaat Pengembangan	5
1.4.1 Bagi Pengembang	5
1.4.2 Bagi siswa sekolah	5
1.4.3 Bagi Guru Penjas.....	5
1.5 Spesifikasi Produk	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	7
2.1.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	8
2.1.2 Karakteristik Anak SD Kelas V umur 10 – 11	8
2.1.3 Permainan Bola Kecil	10
2.1.4 Pengertian Gerak.....	10
2.1.5 Kemampuan Gerak Dasar	10
2.1.5.1 Kemampuan Gerak Lokomotor	10
2.1.5.2 Kemampuan Non – Lokomotor	11
2.1.5.3 Kemampuan Manipulatif	11
2.1.6 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani	11
2.1.6.1 Konsep Modifikasi	12
2.1.6.2 Tujuan Modifikasi.....	12
2.1.6.3 Sepak Takraw	13
2.1.6.4 Karakteristik Permainan Sepak Takraw	13
2.1.6.5 Pengertian Sepak Takraw.....	14
2.1.6.6 Teknik Dasar Sepak Takraw	15
2.1.6.7 Bola Takraw.....	23
2.1.6.8 Lapangan Sepak Takraw	23
2.1.7 Permainan Softball	24
2.1.7.1 Lapangan	24
2.1.7.2 Peralatan	26
2.1.7.3 Teknik Dasar Softball.....	30
2.2 Kerangka Berfikir	33

BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	35
3.2 Prosedur Pengembangan.....	36
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	36
3.2.2 Pembuatan Produk Awal	36
3.3 Uji Coba Produk	37
3.3.1 Desain Uji Coba	37
3.3.2 Subjek Uji Coba	38
3.4 Cetak Biru Produk	39
3.5 Jenis Data	43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.7 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Hasil Data Uji Coba	47
4.1.1 Data Analisa Kebutuhan	47
4.1.2 Deskripsi Produk Awal	47
4.1.3 Evaluasi Ahli	52
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	52
4.3 Revisi Produk	54
4.4 Penyajian Data Uji Coba II.....	54
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II	54
4.6 Prototip Produk.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Simpulan.....	61
4.1 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel		
1.1	Data Observasi Tentang Permainan Bola Takraw	4
3.1	Faktor, Indikator, dan Butiran Kuesioner	44
3.1	Skor Jawaban Kuesioner “ya” dan “tidak”	45
3.3	Faktor, Indikator, dan Butiran Kuesioner	45
3.4	Klarifikasi Persentase	46
4.1	Tabel hasil coba skala kecil	53
4.2	Tabel revisi produk	54

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar	
2.1	Sepak Sila16
2.2	Sepak Kura17
2.3	Sepak Cungkil17
2.4	Menapak18
2.5	sepak Badek19
2.6	Sepak Mula20
2.7	<i>Heading</i>21
2.8	Mendada22
2.9	Memaha22
2.10	Bola Takraw23
2.11	Lapangan Sepak Takraw.....24
2.12	Lapangan Softball25
2.13	Pemukul Softball26
2.14	Bola Softball27
2.15	<i>Glove</i> Softbal.....27
2.16	<i>home Plate</i>28
2.17	<i>pitcher plate</i>28
2.18	<i>base</i>29
2.19	<i>body Protector, legguard, mask</i>29
2.20	<i>helmet</i>30
3.1	Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran <i>TAKBALL</i>36
3.2	Bola Takraw39
3.3	Bola Plastik39
3.4	keset sebagai <i>base</i>40
3.5	Net Buatan40
4.1	Lapangan <i>TAKBALL</i>41

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran

1. Pengesahan judul skripsi	63
2. Surat keterangan pembimbing	64
3. Pengesahan proposal	65
4. Surat ijin penelitian.....	66
5. Surat keterangan penelitian	67
6. Lembar kuesioner observasi awal.....	68
7. Lembar evaluasi ahli pembelajaran.....	69
8. Kuesioner penelitian untuk siswa	72
9. Lembar pengamatan gerak model permainan <i>Takball</i>	74
10. Evaluasi ahli penjas	76
11. Evaluasi ahli pembelajaran	78
12. Data hasil kuesioner penelitian skala kecil	82
13. Data hasil penelitian skala besar.....	86
14. Dokumentasi penelitian.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pendidikan jasmani cenderung tradisonal.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan program pengajaran yang sangat penting dalam pembentukan kebugaran para siswa, pembelajaran olahraga dan kesehatan ini diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk dapat beraktivitas olahraga agar tercipta generasi yang sehat dan kuat (Tim Abdi Guru, 2006 : 1).

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Berikut ini adalah beberapa definisi-definisi dari pendidikan jasmani sebagai berikut:

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang bersifat non akademik tetapi memiliki peran penting dalam pendidikan akademik. Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pembelajaran gerak melalui aktivitas jasmani yang membentuk watak, nilai dan sikap yang dilakukan secara sadar dan sistematis, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani biasanya ditanamkan sejak dini dan diajarkan di sekolah dasar.

Pendidikan jasmani adalah 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 ketrampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila (Cholik Mutohir, 1992 dalam Samsudin 2008 : 2).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap positif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008 : 2).

Dari pengertian pendidikan jasmani di atas dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Pendidikan jasmani lebih memusatkan pada anak didik.
2. Menekankan pada aspek pendidikan.
3. Kegiatan jasmani hanya merupakan sarana untuk turut membantu pada tercapainya tujuan pendidikan.
4. Tujuannya adalah perkembangan optimal, sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan peserta kegiatan (siswa/siswi). Jadi arahnya ialah perkembangan aspek - aspek fisik, mental dan sosial dari setiap individu.

Tujuan pendidikan jasmani secara umum mencakupi 2 hal, yang pertama adalah peningkatan kualitas 4 aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik. Kedua pendidikan jasmani bertujuan untuk tercapainya kesegaran jasmani kepada siswa.

Aspek kognitif merupakan pengetahuan siswa mengenai materi yang diajarkan. Lebih dari itu kognitif merupakan kemampuan siswa untuk berfikir dalam merencanakan, menyusun strategi untuk memecahkan suatu permasalahan atau dalam pertandingan untuk mencapai kemenangan dalam pertandingan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek psikomotorik merupakan kemampuan gerak sesuai dengan teknik dasar pada materi yang diberikan. Selain kemampuan psikomotorik, siswa juga diharapkan mengembangkan gerakan atau mengeksplorasi gerakan sehingga siswa memiliki pengalaman gerak banyak.

Aspek afektif adalah aspek mencakupi tentang nilai sikap siswa. Pendidikan jasmani mengandung sikap seperti sportifitas, disiplin, kerjasama, pantang menyerah dan tidak putus asa. Dengan demikian para siswa belajar tentang sikap dalam pembelajaran penjas.

Sedangkan fisik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berjalan sesuai dengan perkembangan tubuh anak, saraf dan otot anak. Anak yang terampil dan menguasai gerak motoriknya, umumnya memiliki fisik yang lebih sehat karena banyak gerak.

Permainan bola takraw belum sepenuhnya diajarkan di sekolah dasar, tetapi olahraga bola takraw sudah dipertandingkan dalam perlombaan antar sekolah dasar se-kecamatan banyumanik. Disini penulis menemukan kesulitan – kesulitan dalam bermain bola takraw sehingga banyak siswa yang tidak minat bermain dan belajar bola takraw.

Penulis menemukan ide untuk mengembangkan permainan bola takraw sehingga agar siswa meminati untuk belajar bola takraw.

Disini saya menggunakan objek 5 sekolah dasar yang berada di Kecamatan Banyumanik masing - masing sekolah saya ambil 15 siswa/siswinya setiap sekolah yaitu: SD N Sron dol Wetan 02, 03, 04, 05 dan SD Padang Sari 01. Awal saya observasi saya melakukan pendekatan dulu dengan bertanya jawab dengan para siswa - siswi.

Objek yang saya beri adalah berupa angket pertanyaan, sebagai berikut dan saya hitung dalam bentuk persentase sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Observasi tentang permainan Bola Takraw

Pertanyaan	Mengetahui / ya	Tidak mengetahui / tidak
1. Apakah kamu mengetahui olahraga Takraw?	40%	60%
2. Apakah kamu tahu teknik dasar Takraw?	10%	90%
3. Apakah kamu tahu peraturan Takraw?	20%	80%
4. Pernahkah Takraw diajarkan disekolah?	0%	100%
5. Apakah kamu pernah bermain Takraw?	10%	90%
6. Minatkah kalian bermain Takraw?	80%	20%

Dari tabel diatas saya menemukan pemarsalahan tentang Takraw di Sekolah Dasar, dengan data tabel diatas saya menemukan ide untuk mengatasi permasalahan di atas dengan mengembangkan permainan *Takball* (Takraw dan Sofball). Agar siswa memiliki semangat bermain dan belajar tentang permainan bola Takraw.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah : apakah permainan *Takball* efektif untuk meningkatkan aktifitas siswa dala pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Takraw pada kelas V SD N Spondol Wetan 05 Semarang?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai permasalahan diatas tujuan penulis adalah : apakah permainan *Takball* efektif untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Takraw pada kelas V SD N Spondol Wetan Semarang?

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini diharapkan dapat membantu bagi kalangan pengembang, siswa, guru Penjasorkes, sekolah maupun bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan di UNNES.

1.4.1 Bagi Pengembang

Manfaat pengembangan ini bagi pengembang adalah :

1. Sebagai pengalaman dalam bidang pengembangan memodifikasi olahraga.
2. Untuk menyusun skripsi agar memperoleh gelar kesarjanaan dalam bidang studi pendidikan, jasmani, kesehatan dan rekreasi.

1.4.2 Bagi Siswa

Manfaat pengembangan ini bagi siswa adalah :

1. Sebagai materi pembelajaran.
2. Mempermudah dalam pembelajaran penjasorkes.

1.4.3 Bagi Guru penjas

Manfaat pengembangan ini bagi guru penjas adalah :

1. Sebagai bahan dalam mengajar bidang studi olahraga pada umumnya dan permainan takraw khususnya.
2. Sebagai pedoman dalam mengajarkan Takraw.
3. Sebagai dorongan dan motivasi terhadap guru penjas agar dapat mengembangkan olahraga lainnya.

1.5 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian ini diharapkan suatu model permainan *Takball* yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar sehingga mengembangkan semua aspek pembelajaran (Kognitif, Afektif, Psikomotor dan Fisik) secara efektif, serta meningkatkan daya tarik siswa dalam melakukan permainan *Takball*.

Model permainan diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjasorkes dan meningkatkan kesegaran jasmani siswa melalui permainan *Takball* yang sesuai pembelajaran gerak siswa.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan permainan *Takball* adalah sebagai pembelajaran yang berupa permainan untuk lebih mempermudah dan membuat siswa senang dalam melakukan pembelajaran penjas khususnya Takraw.

Dari pengembangan ini siswa mendapatkan 4 aspek yang berupa (Kognitif, Afektif, Psikomotor dan Fisik) dan untuk guru penjas dapat menambah wawasan ilmu dalam pembelajaran olahraga.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot – otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan *organic, neuromuskuler, intelektual* dan *social* (Ateng Abdul kadir, 1992:4).

Adapun berbagai pendapat tentang pengertian pendidikan jasmani sebagai berikut :

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

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmani dan rohani seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan / pertandingan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila (Cholik Mutohir 1992 dalam Samsudin, 2008:2).

Jadi menurut saya pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu proses atau aktivitas yang menyehatkan jasmani kita juga menyehatkan rohani kita karena melakukan kegiatan – kegiatan yang positif dan bermanfaat bagi tubuh kita dan lingkungan disekitar kita.

Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Achmad Paturusi, 2012:4).

2.1.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi mata pelajaran penjas yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri/senam; aktivitas ritmis; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (*out door*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi meningkatkan kualitas hidup seseorang (samsudin, 2008:6).

2.1.2 Karakteristik Anak SD Kelas V Umur 10 – 11 Tahun

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu di dorongkan sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua, dan tiga SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah

mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda beroda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada anak usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi dan mandiri.

Perkembangan emosi anak usia 6 - 8 tahun antara lain anak telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, sudah mampu berpisah dengan orang tua dan telah mulai belajar benar atau salah. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan variasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatkan perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu (Samsudin, 2008:46).

Pertumbuhan selama periode awal anak - anak pada umumnya relatif lambat dan konstan bila dibandingkan dengan pertumbuhan cepat pada periode awal, dan pertumbuhan cepat pada periode dewasa. Ini merupakan faktor penting dalam meningkatkan fungsi motorik dan koordinasi. Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karenanya energi anak dapat diarahkan kearah penyempurnaan pola gerak dasar yang terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk

menghadapi adanya peningkatan ataupun penambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992:36).

2.1.3 Permainan Bola Kecil

Permainan Bola Kecil adalah permainan yang menggunakan alat bola kecil, permainan bola kecil terdiri dari : Rondes, kasti, softball, bulutangkis, dll (SOEMITRO, 1991:107).

2.1.4 Pengertian Gerak

Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati (Yanuar kiram, 1992:1).

Istilah gerak (*motor*) umumnya untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotorik (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20).

2.1.5 Kemampuan Gerak Dasar

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu :

2.1.5.1 Kemampuan Lokomotor

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari.

2.1.5.2 Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan *non locomotor* dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai, kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, dll.

2.1.5.3 Kemampuan Manipulatif

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. Bentuk - bentuk belajar gerak :

- a. Gerak mendorong (melempar, memukul, menendang).
- b. Gerak menerima (menangkap).
- c. Gerak memantul-mantulkan bola atau mengiring bola.

2.1.6 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan mereka dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasi, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi (Samsudin 2008:71).

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya bahwa tugas ajaran yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajaran harus

sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat perkembangan anak didik yang diajarnya.

2.1.6.1 Konsep Modifikasi

Dalam buku Samsudin (2008:71) modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini mempermudah para siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa yang kurang terampil menjadi terampil.

2.1.6.2 Tujuan Modifikasi

Tujuan memodifikasi adalah mempermudah proses belajar mengajar serta memudahkan peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan materi, khususnya materi penjas. Ada beberapa menyatakan tentang tujuan modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani seperti berikut :

Menurut (Rusli Lutan 1988 dalam Samsudin, 2008:72) modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan:

- a. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
- b. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
- c. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai ranah pendidikan yang berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Menurut (Aussie 1996 dalam Samsudin, 2008:73), pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan:

- a. Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa.
- b. Berolahraga dengan peraturan dan peralatan yang dimodifikasi mengurangi efek cedera pada anak.
- c. Olahraga yang dimodifikasi mampu mengembangkan ketrampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa.
- d. Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

2.1.6.3 Sepak Takraw

Sebelum masyarakat Indonesia mengenal sepak takraw, beberapa daerah di Indonesia sudah terlebih dahulu mengenal permainan sepak raga. Inilah istilah pertama yang digunakan masyarakat Indonesia sebelum menjadi sepak takraw seperti saat ini. Pada saat itu permainan sepak raga sangat digemari masyarakat Indonesia karena menggunakan alat yang sederhana yaitu bola yang terbuat dari rotan. Pada mulanya belum mempunyai peraturan tersendiri karena pada saat itu pemain hanya berusaha agar menjaga bola supaya jangan mati (jatuh ke tanah), menunjukkan kemahiran masing - masing dengan variasi cara mengambil bola, dan pengambilan bola dengan cepat dan terarah (Ucup Yusup, dkk, 2004:3).

2.1.6.4 Karakteristik Permainan Sepak Takraw

Tidak banyak yang diketahui tentang asal usul sepak takraw di Indonesia, meskipun di beberapa daerah Indonesia telah dikenal kegiatan berolahraga yang disebut "sepak raga". Cabang olahraga ini digemari oleh anggota masyarakatnya, namun masih kurang upaya untuk memasarkannya atau menyebarkan informasi untuk menarik minat sehingga penggemarnya semakin meluas. Karena itu wajar jika masyarakat pulau Jawa masih banyak

yang belum mengenal sepak raga yang kemudian dipopulerkan secara nasional dengan nama sepak takraw.

Permainan sepak takraw belangsung tanpa menggunakan tangan untuk memukul bola bahkan bola tidak boleh menyentuh lengan. Bola hanya boleh menyentuh atau dimainkan oleh kaki, pada dada bahu dan kepala. Permainan sepak takraw diawali oleh sepak mula serbagai servis yang dilakukan oleh tekong. Sepak mula dilakukan tekong atas lambungan bola oleh pelambung yang diarahkan ke tekong. Pelambung adalah salah satu pemain depan. Pada waktu dia melambungkan bola ke arah tekong, tekong harus berada di dalam lingkaran yang telah disediakan. Begitu juga tekong, pada waktu melakukan sepak mula salah satu kakinya harus tetap berada di dalam lingkaran tempat tekong melakukan sepak mula. Tekong harus mengarahkan bola ke daerah lawan melalui jaring (*net*). Di pihak lawan harus menerima bola itu dan mengembalikan ke daerah lawan. Dalam hal ini mereka diberi kesempatan menyentuh bola sebanyak tiga kali (Sudrajat Prawirasaputra, 2000:1-5).

2.1.6.5 Pengertian Sepak Takraw

Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan diatas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh *net*. Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik (*synthetic fibre*) yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan. Bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan dengan melewati *net*. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing - masing terdiri dari 3 orang pemain. Tujuan dari setiap pemain adalah mengembalikan bola ke lapangan lawan(Sulaiman 2008:45 dalam skripsi johan:14).

Permainan sepak takraw berlangsung tanpa menggunakan tangan untuk memukul bola, bahkan tidak boleh menyentuh tangan. Permainan dimulai dengan sepak mula yang dilakukan oleh tekong atas lambungan bola dari pelambung. Tekong harus mengarahkan bola ke daerah lawan melalui atas jaring (*net*). Di lain pihak lawan harus menerima bola itu dan harus mengembalikannya ke daerah lawan. Dalam hal ini mereka diberi kesempatan menyentuh bola sebanyak tiga kali.

Perolehan angka diberikan kepada regu yang berhasil mematikan bola di daerah lawan yang dimulai dengan sepak mula. Permainan diselesaikan melalui dua *set*. Satu *set* permainan dianggap selesai jika salah satu tim mencapai angka 21 terlebih dahulu. Akan tetapi jika kedua regu sama-sama memenangkan satu *set* permainan, maka dilakukan *set* ketiga. Pada *set* ketiga inilah jika salah satu tim memperoleh angka 21 maka terjadi perpindahan tempat.

2.1.6.6 Teknik Dasar Sepak Takraw

Teknik dasar dalam permainan sepak Takraw ada 11 teknik diantaranya 6 teknik sepak, 3 teknik *heading*, 2 teknik kontrol. Dijelaskan sebagai berikut :

2.1.6.6.1 Sepak sila

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam, sepak sila digunakan untuk : (1) Menerima dan menimang bola (2) Mengumpan dan antar bola (3) Menyelamatkan serangan dari lawan. Cara melakukannya adalah (1) Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu (2) Kaki sepak digerakan melipat setinggi lutut kaki tumpu (3) Bola dikenai atau bersentuhan dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola (4) Kaki tumpu agak ditekuk sedikit, badan dibungkukan sedikit (5) Mata melihat bola (6) Kedua tangan dibuka dan dibengkokkan pada siku sebagai penyeimbang (7)

Pergelangan kaki saat menyepak dikeraskan (8) Bola disepak lurus melewati tinggi kepala. Seperti gambar berikut :



Gambar 2.1 Sepak Sila

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.2 Sepak kuda

Sepak kuda adalah sepak atau menyepak dengan menggunakan kura kaki atau menyepak dengan punggung kaki, sepak kuda atau sepak kura digunakan untuk : (1) Memainkan bola yang datang rendah atau keras (2) Menyelamatkan dari serangan lawan (3) Memainkan bola, mengawal atau menguasai bola dalam usaha menyelamatkan bola. Cara melakukannya adalah (1) Berdiri dengan kedua kaki selebar bahu (2) Lutut kaki sepak dibengkokkan sedikit sambil ujung jari mengarah ke tanah/lantai, kaki tendang diangkat ke arah bola yang datang diarah bawah lutut (3) Bola disentuh pada bagian bawahnya dengan bagian atas kaki (punggung kaki) (4) Mata melihat ke arah bola (5) Badan bungkuk sedikit, kaki ditekuk (6) Kedua tangan dibuka sebagai penyeimbang (7) Bola disepak setinggi diatas kepala. Seperti gambar berikut :

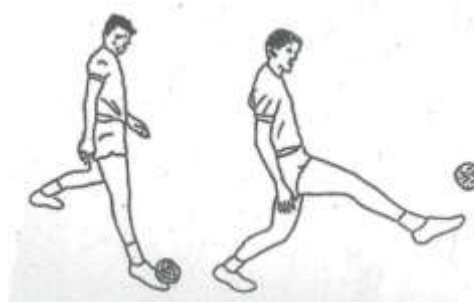


Gambar 2.2 Sepak Kuda/ Sepak Kura

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.3 Sepak cungkil

sepak cungkil adalah sepak atau menyepak bola dengan menggunakan kaki depan (jari kaki), sepak cungkil digunakan untuk : Mengambil dan menyelamatkan bola yang jauh dan rendah. Cara melakukannya adalah : (1) Berdiri dengan kedua kaki berjarak selebar bahu (2) Kaki sepak diluruskan sehingga ujung kaki lurus dengan lutut digerakan ke atas setinggi lutut kaki tumpu menuju arah datangnya bola (3) Bola disentuh dengan bagian atas ujung kaki pada bagian bawah bola, sedangkan kaki tumpu ditekuk dan ditaruh agak belakang (4) Mata melihat kearah datangnya bola (5) Kedua tangan dibuka untuk penyeimbang (6) Bola disepak lurus keatas setinggi bahu atau kepala. Seperti gambar berikut :



Gambar: 2.3 Sepak Cungkil

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.4 Menepak

Menepak adalah sepakan bola dengan menggunakan telapak kaki.

Menepak digunakan untuk : (1) *Smash* kepihak lawan (2) Menahan/membalikans*smash* pihak lawan (3) Menyelamatkan atau mengambil bola dekat *net*. Cara melakukannya : (1) Berdiri dengan kedua kaki selebar bahu (2) Kaki sepak diangkat tinggi dengan lutut agak dibengkokkan. Telapak kaki dipukulkan ke bola. Gerak kaki jangan menyentuh *net* (4) Bola disentuh dengan telapak kaki atau sepatu dibagian atas dari bola dengan menggunakan gerakan pergelangan kaki sepak kearah lapangan lawan (5) Mata melihat arah datangnya bola (6) Kaki tumpu dibengkokkan sedikit tangan dibuka selebar bahu agar menjaga keseimbangan (7) Badan condong diletakan belakang. Seperti gambar berikut



Gambar: 2.4 Menepak

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.5 Sepak badek

Sepak Badek atau Sepak Simpuh adalah menyepak bola dengan kaki bagian luar atau samping luar. Sepak badek ini dapat disebut juga Sepak Simpuh. Dikatakan Sepak Simpuh karena caranya seperti orang bersimpuh, badek digunakan untuk : (1) Menyelamatkan bola dari serangan lawan (2)

Menyelamatkan smash dari lawan (3) Mengontrol atau menguasai bola dalam penyelamatan. Cara melakukannya adalah : (1) Berdiri dengan kedua kaki terbuka selebar bahu (2) Kaki yang digunakan untuk badek digerakan keluar, berputar pada paha dengan menghadapkan samping luar kaki kerah bola (3) Tinggi gerak kaki tidak melebihi lutut (4) Bola disentuh pada bagian bawahnya dengan sisi kaki (5) Untuk keseimbangan badan diarahkan sedikit kearah berlawanan dari kaki yang digunakan (6) Tangan memberikan bantuan untuk keseimbangan (7) Lutut sedikit ditekuk (8) Mata melihat kearah bola (9) Bola diarahkan atas melebihi tinggi kepala untuk tindak lanjut menyerang balik. Seperti gambar berikut :



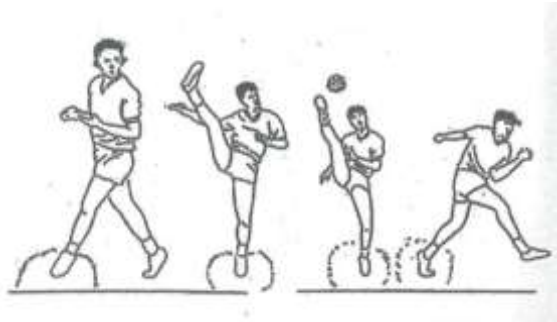
Gambar 2.5 Sepak Badek

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.6 Sepak mula

Sepak Mula adalah sepak yang pertama kali dalam permainan takraw untuk mengawali permainan. Cara melakukannya adalah : (1) Tekong berdiri pada kedua kaki menghadap pelambung bola (apit kiri/kanan) (2) Lingkaran yang berada di lapangan sebagai tempat tekong melakukan sepak mula (3) Satu kaki boleh berada di luar lingkaran, tetapi satu kaki lagi tidak boleh menginjak apalagi ke luar lingkaran ketika tekong melakukan sepakmula (4) Setelah bola melewati *net/jaring* menyentuh atau tidak maka tekong boleh keluar dari lingkaran itu (5)

Berbagai cara dapat dilakukan tekong pada waktu melakukan sepak mula. Seperti gambar berikut :



Gambar 2.6 Servis Mula

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.7 Main kepala

Main kepala atau heading adalah memainkan bola dengan kepala. Bola dipukul dengan bagian kepala misalnya dengan dahi, samping kanan kepala, samping kiri kepala dan ke bagian belakang kepala. Main kepala berfungsi untuk :

- (1) Dahi : Memberi umpan kepada teman, *Mensmash* kelapangan lawan, Menyerang pihak lawan
- (2) Samping kanan kepala : *Mensmash* kepihak lawan, Menyerang pihak lawan
- (3) Samping kiri : *Mensmash* kepihak lawan, Menyerang pihak lawan
- (4) Bagian belakan kepala : Menyerang lawan dengan tipuan.

Cara melakukannya :

- (1) Berdiri dengan kedua kaki ditanah dengan jarak selebar bahu. Satu kaki agak ke depan dan satu kaki dibelakangnya serta agak ditekuk. Berat badan diatas kaki yang agak kebelakang
- (2) Kepala digerakan dengan menarik kebelakang sedikit dan memukulnya ke depan kearah bola yang dating
- (3) Mata melihat bola
- (4) Bola disentuh dengan dahi,samping kanan - kiri kepala, jika menggunakan belakang badan kita harus mengadap teman yang akan mengumpan untuk melakukan gerak tipuan
- (5) Untuk menjaga keseimbangan maka kedua kaki agak ditekuk, kedua tangan dibuka dan dibengkokkan pada

siku (6) Pada waktu memukul bola berat badan dipindahkan dari kaki kebelakang ke kaki depan dan memutar badan untuk bagian belakang kepala (7) Bola diarahkan ke lapangan lawan yang kosong. Seperti gambar berikut :



Gambar 2.7 *Heading*

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.8 Mendada

Mendada adalah memainkan bola dengan dada. Mendada gunanya adalah mengontrol bola untuk dapat dimainkan selanjutnya. Cara melakukannya adalah :

- (1) Berdiri dengan kedua kaki ditanah, salah satu kaki agak dibelakang. Jarak antara kedua kaki selebar bahu
- (2) Badan dilentingkan sedikit kebelakang, kedua lutut dibengkokkan sedikit
- (3) Mata memandang bola yang datang
- (4) Bola disentuh dengan bagian tengah dada pada bagian depan bola yang datang
- (5) Kedua tangan dibuka untuk menjaga keseimbangan. Berat badan berada di bagian belakang
- (6) Bola yang datang diarahkan keatas agar mudah dikontrol dan dilanjutkan.. Seperti gambar berikut :



Gambar: 2.8 mendada

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.6.9 Memaha

Memaha adalah memainkan bola dengan paha dalam usaha mengontrol bola, memaha digunakan untuk : (1) Menahan, menerima dan menyelamatkan serangan dari lawan (2) Membantu atau menyusun serangan. Cara melakukannya adalah : (1) Berdiri dengan kedua kaki dengan jarak selebar bahu (2) Kaki sepak digerakan ke atas sebelum membengkokkan lutut tidak melebihi tinggi pinggang disesuaikan dengan datangnya bola (3) Otot paha dikencangkan agar bola dapat memantul dengan baik (4) Bola dikenakan dengan bagian atas paha pada bagian bawah bola (5) Mata melihat kepada bola yang datang (6) Kaki tumpu ditekuk sedikit badan condong ke depan agar berat badan diatas kaki tumpu (7) Kedua tangan dibuka untuk menjaga keseimbangan (8) Bola diarahkan keatas lurus agar dapat dikuasai lebih lanjut. Seperti gambar berikut :



Gambar 2.9 Memaha

(Sumber: Buku Ucup Yusuf, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli)

2.1.6.7 Bola

Bola yang digunakan adalah bola terbuat dari fiber yang dianyam dengan 9 sampai 11 helai. Lingkaran bola tidak kurang dari 41 cm dan tidak melebihi 43 cm. berat bola paling sedikit 160 gr dan paling banyak 180 gr. Ukuran ini adalah ukuran sebelum pertandingan dimulai. Contoh bola seperti gambar berikut :

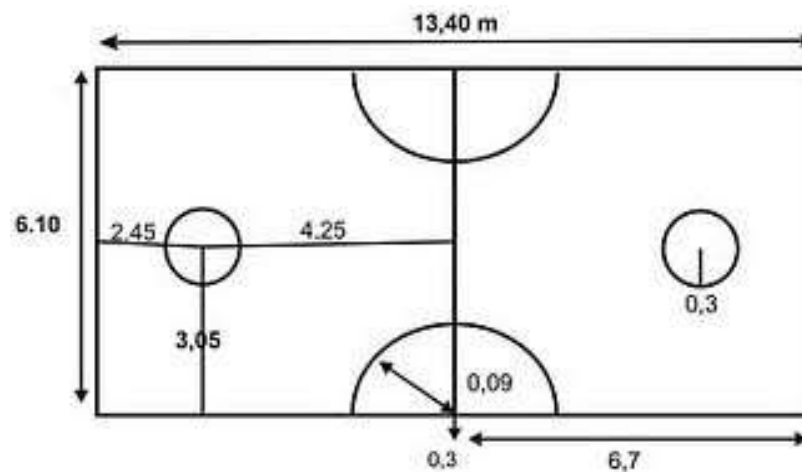


Gambar 2.10 Bola Takraw

(Sumber : buku sepak takraw,Ucup Yusuf)

2.1.6.8 Lapangan Sepak Takraw

Pemainan sepak takraw diselenggarakan dilapangan terbuka dapat juga dilapangan tertutup asalkan memenuhi syarat. Ukuran lapangan adalah 13,40 M x 6,10 M (44' x20') bebas dari segala rintangan ke atas 8 M (924') di ukur dari permukaan lantai. Jadi bila permainan sepak takraw dalam acara kompetisi yang diadakan dalam gedung maka selain harus memenuhi luas dan bebas rintangan selebar 3 M dari setiap sisi lapangan juga harus bebas rintangan dari lantai sampai atap setinggi 8 M. oleh karena itu bila diperlukan lampu maka lampu yang dipasang di atas sudah tentu lampu yang tergantung itu tidak boleh merintang setinggi 8 M. biasanya lampu khusus untuk menerangi lampu sepak takraw dipasang disamping lapangan sejajar dengan garis tengah dekat dengan tiang *net* setinggi kurang lebih 3 M. cahaya tidak mengakibatkan penglihatan pemain terganggu pada waktu melihat bola (Sudrajat Prawirasaputra:2000:5).



Gambar 2.11 Lapangan sepak takraw

(Sumber : buku sepak takraw, Ucup Yusuf)

2.1.7 Permainan *Softball*

merupakan permainan olahraga yang dilakukan oleh dua tim secara berkelompok dengan dua keadaan yaitu keadaan menyerang dan bertahan. Tim yang mendapat keadaan menyerang bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya sedangkan tim yang menjaga bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya sehingga nanti menjadi keadaan menyerang.

Softball merupakan olahraga yang memerlukan banyak peralatan jika tidak memenuhi akan membahayakan pemainnya.

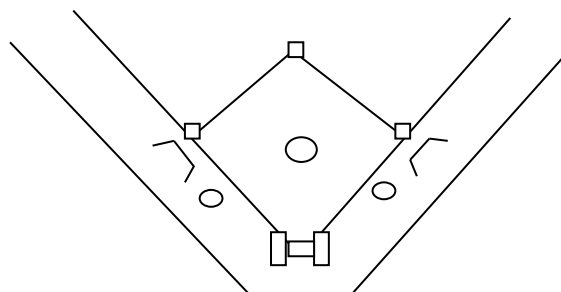
Permainan *softball* merupakan permainan yang sangat kompleks karena *softball* dapat merangsang peningkatan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, fisik.

2.1.7.1 Lapangan

Seperti cabang olahraga yang lain. *Softball* memiliki lapangan permainan yaitu suatu area di mana di dalamnya dapat dimainkan dan menjaga bola dengan sah. Lapangan *softball* yang baik hendalah memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan. Terdiri dari lapangan berumput pada bagian *outfield* dan

dipotong pendek rata agar bola yang bergulir tidak berubah arah. Pada bagian *infield* terbuat dari gravel atau sejenisnya yang lunak dengan permukaan rata. Lapangan yang baik dilengkapi dengan *back stop* yang dirangkai setali dengan pagar yang terbuat dari kawat besi yang kuat, mengelilingi garis batas lapangan permainan. Sedangkan tempat duduk penonton berada diluar lapanga permainan. Lapangan permainan harus rata dan bebas dari rintangan dengan radius minimal 60 m untuk putrid 70 m untuk putra dalam permainan *fastpitch*.Sedangkan untuk permainan *slow-pitch* dengan radius minimal 75 m untuk putrid dan 85 m untuk putra. Garis radius ini dihitung dari *home plate* di antara garis-garis *foul*. Di bagian luar dari garis *foul* dan antara *home plate* dan *backstop* juga merupakan daerah bebas rintangan dengan lebar minimal (parno 1992:1-2)

Lapangan permainan adalah suatu daerah dimana bola dapat dimainkan secara sah, dan bentuk lapangan dibuat menyerupai intan, dengan ukuran masing-masing sisi 16.78m - 16.78m - 16.76m - 16.76m. seluruh *base* terdiri dari empat, tiga diantaranya *base I,II,III* dan yang terakhir yaitu IV atau *home base*. Selanjutnya *pitcher's plate* sebagai tempat untuk melambungkan bola dibuat berukuran 15 x 60 cm (Dell Bethel, 1993 : 9 dalam skripsi Edwin Fatah:19).



Gambar: 2.12 :Lapangan softball

Sumber : Hestty P. Utami

2.1.7.2 Peralatan

Peralatan yang dipakai dalam permainan softball telah diatur secara resmi dalam peraturan *Official Rules Of Softball*. Pada bagian ini akan diuraikan beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan sebagai berikut :

2.1.7.2.1 Pemukul

Alat pemukul yang sah harus bulat dapat dibuat dari kayu atau balok keras. Pemukul juga dapat dibuat dari metal dengan permukaan yang halus atau licin. Panjang alat pemukul tidak boleh lebih dari 87 cm dan diameter tidak boleh lebih dari 6 cm. Berat pemukul tidak boleh lebih dari 1100 gram.



Gambar 2.13 : Pemukul *Softball*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.2 Bola

Bola berbentuk bulat dengan jahitan rata, halus, permukaan datar, isi bola dari campuran gabus dan karet yang dililit dengan benang dibungkus dengan kulit yang dilem dan dijahit dengan benang katun yang dilapisi lilin. Lingkaran bola minimal 30 cm dan maksimal 31 cm , berat bola minimal 180 gram dan maksimal 200 gram.



Gambar 2.14 : Bola *softball*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.3 *Glove*

Glove adalah sarung tangan yang digunakan saat berjaga dengan bentuk terdapat penyekat terhadap masing-masing, termasuk ibu jari. *Glove* terbuat dari kulit. Semua pemain penjaga lapangan harus memakai *glove*. Jenis *glove* dapat dibedakan sebagai berikut : *Glove* yang lain boleh dipakai oleh semua pemain kecuali *mitts* yang hanya boleh dipakai oleh *catcher* dan penjaga *base* pertama.



Gambar 2.15: *Glove*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.4 *Home Plate*

Home Plate terbuat dari bahan Karet atau bahan lain. Bentuknya segi lima dengan bagian depan yang menghadap *picher* berukuran 43,20 cm dan kedua

sisi samping yang sejajar dengan *bitter's box* panjangnya 21,60 cm, sedangkan kedua sisi yang menghadap catcher panjangnya 30,50 cm.



Gambar 2.16 : *Home plate*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.5 *Pitcher Plate*

Terbuat dari kayu atau karet panjangnya 60,10 cm dan lebarnya 15,20 cm. Permukaannya harus rata dengan tanah. Jarak bagian depan *pitcher plate* dengan sudut luar *home plate* adalah 14 m untuk putra 12 m untuk putri.



Gambar 2.17 : *Pitcher Plate*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.6 *Base*

Terbuat segi empat dengan masing masing sisinya berukuran 38 cm dengan tebal tidak boleh dari 12, 70 cm. Dapat dibuat dari kanvas atau bahan yang sejenisnya.



Gambar 2.18 : *Base*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.7 *Mask, Legguard dan Body Protector*

Perlengkapan yang dikenakan oleh seorang *catcher softball*. *Legguard* adalah alat pelindung tulang kering. Masker adalah pelindung bagi kepala dan wajah. *Body protector* digunakan untuk melindungi bagian dada dan perut.



Gambar 2.19 : *body protector, legguard, mask*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.2.8 *Helmet*

Sebagai pelindung kepala bagi pemukul dalam permainan *softball*. Saat pertandingan *softball*, pemukul dan pelari harus tetap menggunakan *helmet* ini dari saat di atas *batter* sampai kembali ke home.



Gambar : 2.20 : *helmet*

Sumber : Dalam skripsi M.Fakhrudin

2.1.7.3 Teknik dasar permainan *Softball*

Teknik dasar yang terdapat dalam permainan *softball* berkaitan erat dengan taktik dan strategi pertahanan dan menyerang. Teknik dasar ini di antaranya :

2.1.7.3.1 Teknik Melempar

(1) lemparan Atas (*Over hand Throw*)

Lemparan yang gerak ayunan lengan dilakukan ke atas melewati garis horizontal pada persendian bahu. Teknik ini memiliki keuntungan , jika dilihat dari gerak lintasan tangan bergerak dari atas ke bawah, sehingga kemungkinan kesalahan yang hasil lemparan bola kearah bawah. Hal ini kemungkinan masih dapat dikuasai dengan menghalang atau membendung bola dengan badan oleh pemain.

(2) Lemparan Bawah (*Underhand throw*)

Lemparan bawah merupakan suatu lemparan yang dilakukan dengan cepat, dilakukan dalam jarak dekat dengan tujuan agar dapat mematikan lawan dengan cepat.

(3) Lemparan Samping (*Side Hand Throw*)

Lemparan Samping bisa digunakan dalam jarak pendek yang memerlukan waktu cepat. Lintasan bola pada teknik lemparan samping bergerak lurus dan lebih cepat mencapai sasaran (Parno,1992: 18-25)

2.1.7.3.2 Teknik memukul

Memukul adalah salah satu teknik dalam *softball* yang dilakukan oleh regu penyerang dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilempar oleh *pitcher*. Memukul dalam permainan *softball* ada dua macam, yaitu: (1) Memukul bola dengan ayunan penuh (*swing*) (2) Memukul bola tanpa ayunan (*bunting*).

Kedua cara tersebut sama - sama mempunyai kelemahan dan kelebihan. Mengenai kapan atau saat apa teknik-teknik tersebut dipergunakan untuk menyerang lawan, hal itu tergantung dari situasi dan kondisi pada waktu itu.

Tujuan memukul dalam permainan *Softball* sebagai berikut: (1) Mencapai *base* di depannya dengan selamat (2) Menciptakan nilai (3) Memajukan pelari di depannya. Di dalam memukul bola, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang pemain, yaitu : (1) *Grip* atau cara memegang *bat* (2) *Stance* atau cara berdirinya (3) *Stride* atau cara menggeserkan/melangkahkan kaki depan (4) *Swing* atau cara mengayunkan *bat*. (5) *Follow-through* atau gerak lanjutan si pemukul (Parno,1992:54-65).

2.1.7.3.3 Teknik menangkap

Menangkap Bola adalah usaha yang dilakukan oleh pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan yang memakai *glove*, dan hasil pukulan atau lemparan bola. Menangkap bola pada dasarnya ada tiga jenis yang dapat dilakukan sesuai dengan situasi bola yang dihadapi. Diantaranya : (1) Teknik menangkap bola yang bergulir di tanah (*ground-ball*) (2) Teknik menangkap bola

yang melambung (*fly-bait*) (3) Teknik menangkap bola lurus (*straight-ball*) (Parno,1992:49).

2.1.7.3.4 Teknik Pemain Pitcher

Pitcher adalah seorang *fielder* yang bertugas melambungbola. Di dalam permainan *softball*, *pitcher* merupakan salah satu posisi yang sangat sukar. Seorang *pitcher* tidak hanya dituntut oleh tugas-tugas yang banyak memeras tenaga saja, akan tetapi juga selalu menggunakan pikirannya dalam menghadapi situasi permainan, baik situasi bertahan maupun menyerang. Teknik lemparan pitcher antara lain :

(1) Teknik *Sling Shot*

Teknik lemparan bola yang dilakukan oleh *pitcher* kepada *batter* dengan cara mengayunkan lengan bergerak kebelakang dengan pelan. Kemudian ayunan kembali ke depan dengan cepat dan kuat diikuti dengan lemparan bola. Gerakan lengan berayun seperti gerak bandul dengan sudut tidak lebih dari 180 derajat berporos pada persendian bahu.

(2) Teknik *Windmill*

Teknik *windmill* merupakan lemparan bola yang dilakukan oleh *pitcher* kepada *batter* dengan memutar lengan dari bawah ke atas, ke belakang, dilanjutkan dengan ayunan ke depan, berporos pada persendian bahu, membentuk lingkaran 360 derajat. Dengan demikian memiliki lintasan awal lebih panjang sehingga terjadi momentum yang lebih kuat terhadap pelepasan bola (Parno,1992:31).

2.1.7.3.5 Teknik Pemain *Catcher*

Catcher adalah pemain jaga yang posisinya berada di belakang *home plate*. Dia bertugas menangkap bola yang dilemparkan *pitcher* ke arah pemukul. Terutama

bila bola tersebut tidak dipukul atau gagal dipukul. Hal ini untuk mencegah jangan sampai pelari - pelari tersebut dapat maju ke *base* berikutnya dengan mudah.

2.1.7.3.6 Teknik *Sliding*

Teknik *sliding* adalah cara untuk mencapai *base* dengan meluncurkan badan. Dalam melakukan teknik ini, pelari tidak boleh mengurangi kecepatan larinya. Penggunaan teknik *sliding* sebenarnya mempunyai dua tujuan:

- a. Untuk mengurangi lajunya lari ke arah *base* tanpa kehilangan tempo larinya dari *base* satu ke *base* berikutnya dan dapat berhenti tepat di *basenya*.
- b. Untuk menghindarkan sentuhan (katukan) bola oleh lawan, sehingga dapat mencapai *basenya* dengan selamat.

Macam-macam teknik *sliding*, yaitu:

- a. Teknik *sliding* lurus (*Straight leg slide*)
- b. Teknik *sliding* mengait (*Hook slide*)
- c. Teknik *sliding* dengan kepala lebih dulu (*Head first slide*)(Parno,1992: 66).

2.2 Kerangka Berfikir

Takraw merupakan olahraga tradisional yang sebenarnya sangat bermanfaat bagi kita, takraw dapat mengasah otak, kecepatan berfikir dan konsentrasi yang fokus serta mengambil keputusan dan menyusun strategi dengan baik. Melalui Takraw siswa juga dapat belajar nilai - nilai kerjasama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Takraw sangat cocok untuk diberikan kepada anak SD sebagai pembelajaran karena sesuai dengan karakter siswa SD yang sedang berkembang kognitif dan psikomotoriknya, serta nilai - nilai yang terkandung dalam takraw juga sangat bermanfaat bagi siswa, dari disiplin,

kerjasama, tanggung jawab, pengambilan keputusan serta kecepatan berfikir. Permainan Takraw secara keseluruhan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik.

Sesuai dengan *survey* yang peneliti lakukan bahwa pembelajaran Takraw jarang dilakukan di sekolah - sekolah Dasar. Hal ini dikarena keterbatasan guru disekolah. Guru hanya biasanya melakukan pendekatan permainan takraw dengan permainan bola kecil.

Peneliti mempunyai ide untuk membuat produk modifikasi permainan Takraw supaya siswa menyenangi pembelajaran takraw dengan cara memodifikasi dengan permainan *Softball* semacam Kasti yang terkenal di Indonesia yang digemari para murid - murid SD. Model permainan yang peneliti desain bernama *Takball* yang memiliki penekanan dengan cara bermain menggunakan teknik Takraw. Dengan permainan ini peneliti berharap dapat bermanfaat untuk semua kalangan tidak hanya antara murid dan gurunya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model pengembangan

Menurut Kerlinger dalam Hamid Darmadi (2011:23), penelitian ialah proses penemuan yang mempunyai karakteristik sistematis, terkontrol, empiris dan berdasarkan pada teori dan hipotesis atau jawaban sementara.

Penelitian ini merupakan penelitian model pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model permainan takraw bagi siswa Sekolah Dasar. Menurut Brog dan Gall dalam Sugiyono (2010:9), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

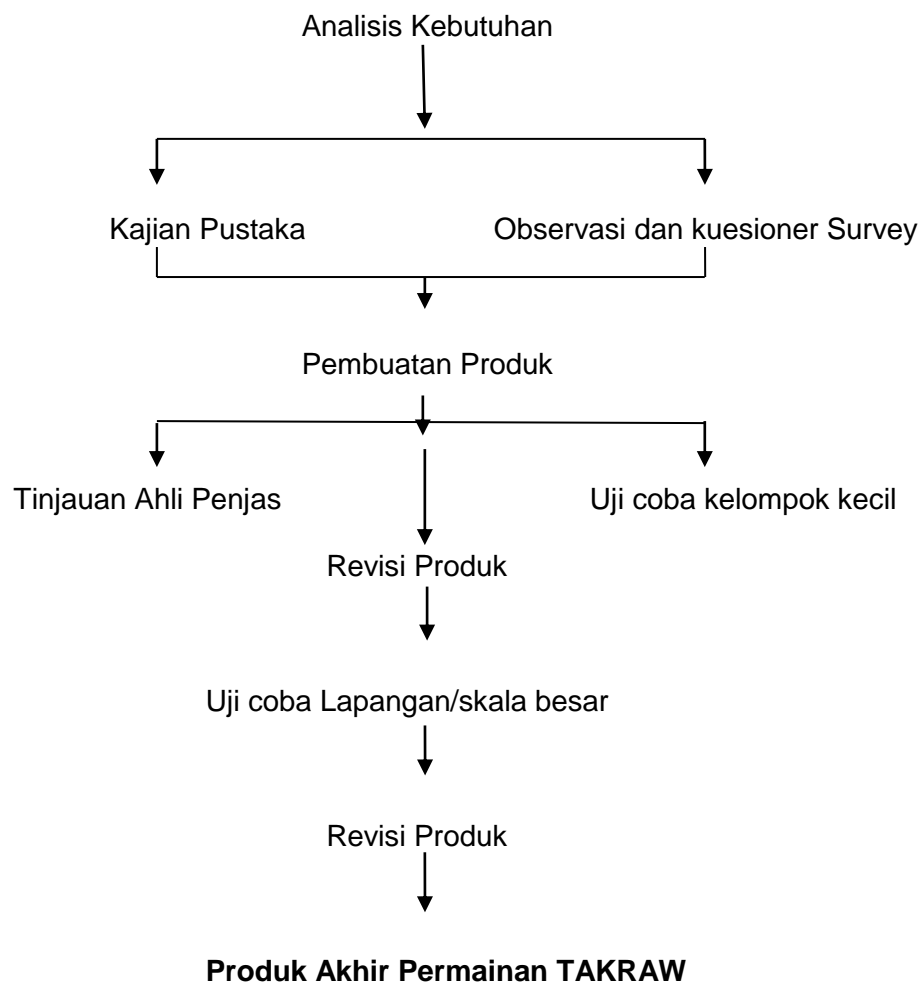
Langkah-langkah dalam penelitian menggunakan beberapa langkah utama yaitu:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi.
- 2) Menjelaskan bentuk produk awal (berupa permainan Sepak Takraw).
- 3) Evaluasi produk oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
- 5) Uji coba lapangan.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

- 7) Hasil akhir model pembelajaran permainan takraw bagisiswa kelas V Sekolah Dasar yang melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran modifikasi permainan *Takball* dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran *Takball*

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan disini bertujuan untuk mengetahui apakah produk ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di 5 SD se

Kecamatan Banyumanik Semarang yaitu : SD N Spondol Wetan 02, 03, 04, 05 dan SD Padang sari 01. Peneliti melakukan Observasi menggunakan angket kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap olahraga Takraw.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Peneliti mencoba berfikir permainan apa yang gemar dimainkan oleh anak SD peneliti melakukan pengamatan di sekolah saat mereka beristirahat, sebagian besar anak – anak bermain sepak bola. Peneliti melakukan pendekatan dengan bertanya permainan bola kecil apa yang banyak mereka minati, ternyata permainan kasti, peneliti bertanya apa mereka minat bermain takraw, sebagian besar minat tetapi juga berkata permainan takraw susah. Lalu peneliti berfikir untuk memodifikasi permainan takraw dengan kasti. Akhirnya peneliti mendapatkan ide membuat suatu permainan yaitu *Takkas* (Takraw dan Kasti). Peneliti berkonsultasi ke ahli penjas dan ahli pembelajaran. Ahli pembelajaran mengatakan lapangan yang peneliti buat lebih tepatnya adalah lapangan *softball*, peneliti berkonsultasi dan menceritakan hasil evaluasi ahli pendidik ke ahli penjas. Ahli penjas menanggapi untuk merubah judul yang awalnya *Takkas* menjadi *Takball* (Takraw dan *Softball*).

3.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan : (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisi data.

Peneliti menerangkan tentang bagaimana cara bermain *Takball* dan bagaimana peraturan permainan ini, sebelum melakukan permainan *Takball* peneliti mengajak siswa bermain dengan bola takraw dengan cara lempar

tangkap lalu lempar tendang dan sampai ke lempar kontrol dan tangkap. Peneliti memberi latihan awal dengan waktu 2 minggu setiap minggunya 2 x pertemuan. Sambil mengenalkan sedikit – sedikit permainan *Takball* dengan bermain langsung.

3.3.1 Desai Uji Coba

3.3.1.1 Revisi Produk Pertama: skala Kecil

Revisi produk pertama adalah tentang lapangan, ahli penjas menginginkan ukuran lapangan yang jelas antara *base 1, 2, 3, home base, safety zone*, lapangan, *net* dan titik tengah penendang, lapangan takraw yang dimodifikasi didalam lapangan *softball*. Lalu peneliti merevisi lapangan tersebut sehingga menjadi lapangan yang sudah siap dan jelas ukurannya.

3.3.1.2 Uji Coba kedua: Skala Besar

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba kelas V SD N Srandol Wetan 05 Banyumanik Semarang. Penulis mendapatkan evaluasi dari ahli pendidik lagi berupa, tentang pemain agar pemain laki – laki dan perempuan agar dibedakan jangan digabung agar permainan lebih menarik bagi mereka. Penulis merevisi hasil uji cobanya sehingga mendapatkan hasil seperti yang sudah direvisi.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1) Evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa dari kelas V SD N Srandol Wetan 05.

- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari seluruh siswa kelas V SD N Srandol Wetan 05.

3.4 Cetak Biru Produk

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model Pembelajaran Takraw melalui permainan *Takball* seperti berikut :

3.4.1 Sarana dan Prasarana Permainan

1) Bola Takraw

Bola yang digunakan dalam permainan *takball* adalah bola Takraw yang terbuat dari fiber. Bola ini berfungsi sebagai pengganti bola dalam permainan *softball*. Seperti gambar berikut :



Gambar 3.2 Bola takraw

Selain itu untuk pembelajaran awal bola juga dapat menggunakan bola sepak/karet yang berukuran sama dengan bola takraw.



Gambar 3.3 Bola karet

2) Kaset

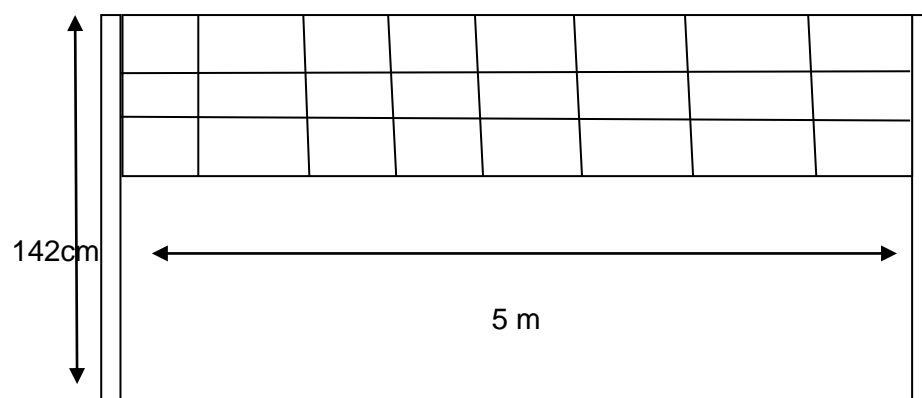
Kaset disini digunakan sebagai tanda pos atau tempat *safety zone* agar pemain bebas dari lemparan yang akan membuat pemain mati jika terkena lemparan bola sebelum menginjak *zona* aman.



Gambar 3.4 Kaset

3) Net

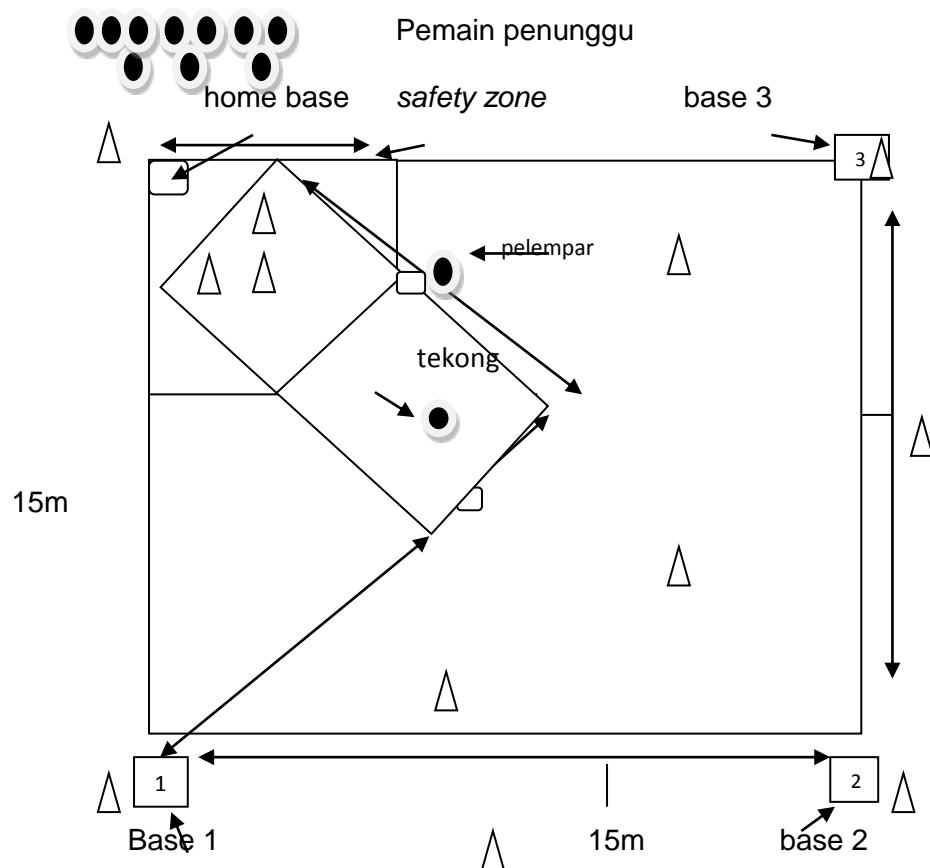
Net yang digunakan disini adalah sebagai batas lambungan bola yang sesudah ditendang, *net* yang penulis gunakan adalah *net* buatan yang tingginya hanya 142 cm untuk mempermudah lambungan tendangan yang dihasilkan, seperti gambar berikut:



Gambar 3.5 NET

4) Lapangan

Lapangan yang digunakan disini adalah lapangan yang sudah dimodifikasi oleh peneliti agar mempermudah permainan saat berjalan, lapangan yang digunakan beda dengan lapangan yang digunakan untuk bermain *softball*. Lapangan yang digunakan adalah lapangan besar dengan berbentuk persegi berukuran 15 m dan terdapat lapangan Takraw di dalamnya. Contoh lapangan sebagai berikut:



Keterangan :

- △ : Penjaga
- : pemain
- : pos/bas

3) Peraturan permainan

Peraturan permainan disini dimodifikasi oleh pengembang agar mempermudah berjalanya permainan *Takball*.

Adapun peraturannya sebagai berikut :

1. Pemain setiap tim berjumlah 12 orang.
2. Penjaga bebas mengatur strategi.
3. Setiap pemain harus berhasil menendang bola dengan menggunakan teknik tekong (dalam permainan bola takraw) ke daerah yang sudah ditentukan dan harus melewati tinggi *net* yang sudah dibuat dan ditentukan.
4. Penjaga harus berhasil mengembalikan bola yang ditendang oleh pemain ke penjaga untuk diumpankan kepenjaga *base*.
5. Pemain penjaga boleh langsung menangkap bola umpanan dari teman sesama penjaga dan dilemparkan ke pelari jika bola berhasil ditendang dari zona penjaga di dalam lapangan takraw, jika ingin mematikan tanpa mengenai pelari, penjaga harus berhasil mengontrol bola dari umpanan penjaga yang terdapat didalam area lapangan takraw dan lalu ditangkap pemain langsung dianggap mati jika belum sampai pos/*base*.
6. Pemain bila sudah berhasil metekong harus segera lari ke *base* yang sudah ditentukan dengan urutnya.
7. Bila pemain penendang tidak bisa menendang bola melewati tinggi dan mengarah jatuh ke daerah yang sudah ditentukan diberi 3 kesempatan untuk melakukan, bila tidak bisa dianggap mati satu.
8. Bila jumlah pemain yang mati ada 3 orang, penjaga bisa bergantian main secara langsung.

9. Cara mematikan pemain lawan: penjaga harus berhasil mengembalikan tendangan yg diarahkan ketempat jaganya dan harus berhasil mengarahkan ke teman sesama penjaga agar dapat dikontrol lalu dipegang selain itu juga bisa dengan dilempar kepemain untuk mematikan lawannya jika tidak berhasil mengontrolnya.
10. Pemain dianggap mati bila bola mengenai tempat yang boleh dilempar bagianya kecuali dikepala bila mengenai sasaran yang diluar target dianggap tidak sah dan pemain dianggap tetap hidup.
11. Pemain yang mati tidak dapat mendapatkan kesempatan untuk menendang lagi.
12. Saat melempar bola penjaga atau pemain tidak dibolehkan untuk melangkah lebih dari 3 x melainkan harus tepat sasaran melempar atau mengkepung pemain yang akan dilempar agar terkena bola.
13. Bila pemain terkena dan timnya ingin tetap bermain, pemain yang terkena harus melempar balik kepenjaga yang sedang berlari menuju *safety zone* atau tempat aman yang sudah ditentukan.
14. Waktu yang dibutuhkan untuk bermain secara keseluruhan 45 menit atau 2 *ining*, dan untuk istirahat 3 menit bila kedua tim merasa lelah dan sepakat untuk ber istirahat.
15. Pemenang ditentukan dari jumlah pemain yang dianggap hidup atau yang berhasil sampai ke *home base*.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tertulis dari ahli penjas di SD dan kualitatif diperoleh dari kuesioner siswa dan pengamatan.

3.6 Instrumen pengumpulan data

Instrument penelitian adalah alat untuk digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160 dalam skripsi Edwin Fatah,37).

Menurut suharsimi Arikunto : 151, kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi, atau hal-hal yang belum diketahui.

Peneliti ini menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Kuesioner disini berupa kualitas model permainan Takraw “*TAKBALL*” serta komentar dan saran umum jika ada. Evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda lingkaran (O) pada kolom yang tersedia.

Table 3.1 Faktor, Indikator, dan Butir Kuesioner

No	Factor	Indicator	Jumlah
	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab siswa dengan alternatif jawaban “**Ya**” dan “**tidak**”. Kuesioner didalam sini meliputi unsur aspek psikomotorik, Kognitif, Afektif. Cara pemberian skor pada jawaban tersebut sebagai berikut.

Table 3.2 Skor Jawaban kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternative Jawaban	Positif	Negative
Ya	10	0
Tidak	0	10

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

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner

No	Factor	Indicator	jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa dalam mempraktekkan teknik tekong dalam model permainan <i>Takball</i>	
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan <i>Takball</i>	
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan <i>Takball</i> , serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran	

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik data yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian subjek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk terhadap produk pengembangan.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *indek presentase* yaitu :

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

Keterangan :

% : presentase

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai (Muhammad Ali, 1987 : 184)

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Tabel 3.4 Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan
2	70,1 - 90%	Baik	Digunakan
3	40,1 - 70%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
4	20,1 - 40%	Kurang	Diperbaiki
5	0 - 20 %	Sangat Kurang	Dibuang

(Sumber Guilford dalam Faqih, 1996:57. Martin Sudarmono, 2010)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk model permainan *Takball*. berdasarkan analisis penelitian dan hasil dari penelitian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Berdasarkan hasil dari data kuesioner dan masukan dari ahli, maka produk permainan *Takball* efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjasorkes SD N 05 Spondol Wetan
- 2) Permainan *Takball* dapat dimainkan dilahan SD N 05 Spondol Wetan yang tidak memiliki lahan besar hanya memiliki lapangan untuk upacara, sarana dan prasarana yang mudah didapat dan terjangkau harganya selain itu juga tidak memerlukan tempat yang luas.

5.1 Saran

Peneliti menyarankan dalam permainan *Takball* :

- 1) Untuk guru penjasorkes
 - (1) Hasil produk permainan *Takball* dapat digunakan guru penjaskes sebagai *referensi* media pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas V khususnya
 - (2) Penyampaian terhadap materi diharapkan tidak terlalu cepat dalam menjelaskan sehingga bagi siswa mudah untuk memahami tentang permainan *Takball*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Penjas*. Jakarta : Depdikbud
- Achmad Paturusi. 2012. *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta :
Rineka Cipta
- Amung ma'mun, M.Saputra yudha. 2000. *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Bethel, Dell. 1993. *Softball dan baseball*. Semarang : Dahara Prixe
- Edwar fatah. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Softball "BOLA BAKAR" bagi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 7 SEMARANG*
- Hamid Darmadi. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Hestty p. Utami. 2008. : *permainan Kasti dan Sejenisnya*. Jakarta : Ganeca
Exact
- Johan Bagus. 2014. *Pembinaan ekstrakurikuler Sepak Takraw di Sekolah Menengah Pertama Negeri se-Kabupaten Tegal tahun 2014*
- Parno. 1992. *Olahraga pilihan Softball*. Jakarta : Depdikbud
- Phil.Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta : Depdikbud
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi belajar mengajar penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta : PT Taja Interpretama
- Saputra, Sudrajat prawira. 2000. *Sepak Takraw*. Jakarta : Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- SOEMITRO. 1991. *Permainan kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Tim Abdi Guru. 2006. *Penjas Orkes untuk SD kelas V*. Jakarta : Erlangga
- Yusup Ucup,dkk. 2004. *Pembelajaran permainan Sepak Takraw*. Jakarta Pusat :
Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas

LAMPIRAN 1

PENGESAHAN JUDUL SKRIPSI



Formulir Usulan Topik Skripsi
 FM-1-AKD-24/rev.00
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:


Nama : RIVAL IHDIN VERDIANSYAH
 NIM : 6101410092
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : Model Pengembangan Pembelajaran TAKAS pada Siswa Kelas V SD
 N 05 Sronдол Wetan Kecamatan Banyumanik Kota Semarang

*oee
 dapat diteliti
 Pembimbing:
 Agus Raharjo, Mpd.
 3/3 2014
 Hm.*

Menyetujui
 Ketua Jurusan

 Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

Semarang, 25 Februari 2014
 Yang mengajukan,


 RIVAL IHDIN VERDIANSYAH
 NIM. 6101410092



LAMPIRAN 2

SURAT KETERANGAN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 491/FIK/2014**

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperfancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 76)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 11 Maret 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Name : Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198208282006041003
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir:
- Name : RIVAL IHDIN VERDIANSYAH
NIM : 6101410092
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : Model Pengembangan Pembelajaran TAKAS pada Siswa Kelas V SD N 05 Srandol Wetan Kecamatan Banyumanik Kota Semarang
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

8101410092
FM-03-AND-JAR-00



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 11 Maret 2014

Hasmy Pramono, M.Si.
191985031001

LAMPIRAN 3

PENGESAHAN PROPOSAL

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal dengan judul model Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes melalui permainan TAKAS bagi siswa kelas V SD telah disetujui untuk melakukan penelitian pada SD Negeri Srandon Wetan 05 Banyumanik Semarang.

Hari :

Tanggal :

Semarang, 23 Agustus 2014

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd

NIP. 19820828 200604 1 003

Yang mengajukan

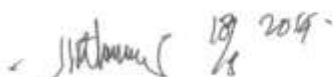


Rival Ihdin V

NIM:6101410092

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

LAMPIRAN 4

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8501007
Email : fk_unnes@telkom.net, Website: <http://fi.k.unnes.ac.id>

Nomor : 1031/UN37.1.6/PP/2014
Hal : Ijin Observasi Penelitian

Yth. Kepala SD N Srandoi Wetan 05
di Kota Semarang

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

Nama : Rival Ihdin V
NIM : 6101410092
Jur / Prodi : PJKR / PGPIJD 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, 11 Juni 2014



Dekan
Bantuan 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

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BANYUMANIK
SDN SRONDOL WETAN 05
(Dasar Perubahan Nama SD,SK Walikota No.420/4610 Tgl.25 Agustus 2010)
NSS : 101030103036 NPSN : 20331676
Jl. Kruing Raya Tlp. (024) 7465552 Banyumanik Semarang
Email : sdsrondolwetan05@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NO : 421.2 / 061 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siswati,S.Pd,M.Si
NIP : 19630308 198304 2 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SDN Srandol Wetan 05

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Rival Ihdin Verdiansyah
NIM : 6101410092
Prodi : PJKR , S1
Univ : Universitas Negeri Semarang

Dengan sebenarnya telah melaksanakan penelitian di SD Srandol Wetan 05 untuk menyusun skripsi dengan Model **Pengembangan Pembelajaran TAKBALL** pada Siswa Kelas V di SD N Srandol Wetan 05 Kec. Banyumanik Kota Semarang

Semarang, 10 November 2014
Kepala Sekolah

Siswati S. Pd, M.Si
NIP. 19630308 198304 2 006



LAMPIRAN 6**LEMBAR KUESIONER OBSERVASI AWAL**

Nama :

Kelas :

Nama sekolah :

Catatan : isilah dengan tanda (O) bila itu jawaban kalian.

Kuisoner survey

PERTANYAAN	MENGETAHUI /YA	TIDAK TAHU/TIDAK
7. Apakah kamu mengetahui olahraga Takraw?		
8. Apakah kamu tahu teknik dasar Takraw?		
9. Apakah kamu tahu peraturan Takraw?		
10. Sudahkah takraw diajarkan disekolah?		
11. Apakah kamu pernah bermain Takraw?		
12. Minatkah kalian bermain Takraw?		

Ttd

Guru Olahraga

Peneliti

LAMPIRAN 7**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJASORKES
MELALUI PERMAINAN *TAKBALL* BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI 05
SERONDOL WETAN BANYUMANIK SEMARANG TAHUN 2014

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan *TAKBALL*
Sasaran Program : Siswa SD N 05 Seromdol Wetan Banyumanik Semarang
Evaluator :
Tanggal :

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

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

Keterangan :

- 1 = Kurang baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

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

A. Kualitas Model Permainan

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

14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Takas					
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Takas					

B. Komentar dan saran umum

B. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

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

.....,2014

Evaluator

(.....)

LAMPIRAN 8**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA**

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI
PERMAINAN “*TAKBALL*” BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI
SERONDOL WETAN 05 BANYUMANIK SEMARANG TAHUN 2014
PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya
2. Jawablah secara runtun dan jelas
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang pada huruf a atau b
4. Sekamat mengisi dan terimakasih

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain *TAKBALL* ?
 - a. Tidak
 - b. ya
2. Apakah kamu memahami cara memainkan permainan *TAKBALL* tanpa melakukan langsung ?

LAMPIRAN 9**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN TAKBALL
DI SD N Sron dol Wetan 05 Banyumanik SEMARANG**

Aspek Psikomotor

1. Teknik Mengtekong Bola
 - a. Tidak memenuhi gerakan yang sesuai
 - b. Dapat mengtekong bola tetapi perkenaan bolanya meleset dan powernya kurang
 - c. Dapat mengtekong bola dengan perkenaan yang tepat dan power yang kuat
2. Teknik mengkontrol dan mengembalikan Bola
 - a. Tidak memenuhi gerakan yang sesuai
 - b. Kontrol dan mengembalikan meleset saat bola lambung datang
 - c. Dapat mengkontrol bola lambung maupun bola operan dari teman
3. Teknik melempar bola
 - a. Tidak memenuhi gerakan yang sesuai
 - b. Teknik sudah bisa tetapi dengan akurasi yang kurang
 - c. Teknik dan akurasi saat melempar baik dan benar
4. Keberhasilan pelari menuju base
 - a. Pelari hanya ke home 1
 - b. Pelari hanya di base 2 dan 3
 - c. Pelari bisa menuju ke home base

A. Aspek Afektif

Dengan klasifikasi aspek afektif sebagai berikut :

1. Bekerja sama
 - 1) Mau mengoper ke teman

- 2) Mau menghadang lawan
 - 3) Saling mengingatkan antar sesama pemain
2. Bersikap jujur
 - 1) Mengakui kekalahan
 - 2) Mau mengakui apabila bola keluar lapangan
 - 3) Mau mengakui kesalahan
3. Toleransi
 - 1) Menaati peraturan .
 - 2) Menunjukkan sikap sungguh-sungguh saat bermain.
 - 3) Menghormati kawan maupun lawan
4. Tanggung jawab
 - 1) Mengingatkan sesama teman
 - 2) Mengikuti peraturan
 - 3) Menghormati wasit

LAMPIRAN 10

EVALUASI AHLI PENJAS

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

A. Kualitas Model Permainan

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

13	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Takas			✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Takas			✓	

B. Komentar dan saran umum

1. Aturan 1. Di perjelas dengan video
 2. Servis dan dapat di terima bola per tama oleh lawan, di tangkep dgn tangan
 2. Di jelaskan di video masing^x pos penjagaan.

B. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

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

.....2014

Evaluator


 (.....Tri Adi.....)

LAMPIRAN 11

EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN

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

A. Kualitas Model Permainan

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

13	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Takas					✓
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Takas					✓

B. Komentar dan saran umum

· Jangan di samakan secara bersama antara putra & putri

B. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

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

Semarang 28. Okt - 2014

Evaluator


(Bagus Putra W.S.Pd.)

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

A. Kualitas Model Permainan

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

13	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Takas					✓
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Takas					✓

B. Komentar dan saran umum

Sebaiknya Aplikasi Permainannya bukan ke-kasti tapi ke Raundes / Softball.

B. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

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

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

Samarang, 29 Okt. 2014

Evaluatur

Eko Dani S.Pd.
(EKO DANI S.Pd.)

Jumlah	2270
--------	------

rumus

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

$$= \frac{2270}{2400} \times 100\%$$

$$= 94,50\%$$

NO	NAMA SISWA	PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR			
		Teknik Tekong	Teknik Menangkap dan mengontrol bola	Teknik Melempar Bola	Keberhasilan Pelari ke base
1	BAGAS SURYA	3	2	3	3
2	ZEANYA MIRACLE	2	3	2	3
3	RISKI SEJATI GARUDA N	3	2	3	2
4	IFYAR AZTYARAI ANHAR	3	3	2	3
5	M.RIZKY AL-ZIDAN	1	3	3	2
6	NANDANA RIFKI PRASTYO	2	3	3	2
7	ARSENIO DSDTIN	3	3	3	2
8	RIZALDY ARDAYA PUTRA	2	3	3	2
9	ALFARIEZA	3	2	3	3
10	ALFIAN PUTRA 2	2	2	3	3
11	FADHIL HAKIM ALFARIDZY	3	2	3	2
12	DUTA AJI P	2	3	3	3
13	ATHAYA TIMUR M	3	3	3	3
14	TEUKU ZIKRI MAULANA	1	3	3	3
15	M. AKBAR PRADANA	2	2	3	2
16	MARIO FIKAM	2	3	3	3
17	IVAN RIFQY Z	2	3	3	2
18	RHEZA SHEA K	3	3	3	3
19	AHMAD EFENDI	3	3	3	2
20	KUKUH K'SATRIA WICAKSONO	3	3	3	2
21	SANDI ARRAHMAN FATHAHILA	3	3	3	3
22	TEGAR PRASETYO	3	3	3	3

23	ARSENIO JUSTIN SETIAWAN	3	3	3	3
24	KEVIN ADRIAN NUGRAHA	3	3	3	3
Jumlah		60	66	70	62
Rata-rata		2,5	2,75	2,91666667	2,5833333
Persentase		83,333333	91,66666667	97,2222222	86,11111

rata-rata $\frac{83.33+91.66+97.22+86,11}{4}$

4

89.58%

NO	NAMA SISWA	PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF			
		Kerjasama	Kejujuran	Toleransi	Tanggung Jawab
1	BAGAS SURYA	3	3	3	3
2	ZEANYA MIRACLE	3	1	3	3
3	RISKI SEJATI GARUDA N	2	3	2	3
4	IFYAR AZTYARAI ANHAR	3	3	3	3
5	M.RIZKY AL-ZIDAN	2	1	3	3
6	NANDANA RIFKI PRASTYO	2	3	3	3
7	ARSENIO DSDTIN	3	3	3	1
8	RIZALDY ARDAYA PUTRA	2	3	3	2
9	ALFARIEZA	3	3	3	3
10	ALFIAN PUTRA 2	3	3	3	3
11	FADHIL HAKIM ALFARIDZY	2	3	2	2
12	DUTA AJI P	3	3	3	3
13	ATHAYA TIMUR M	3	3	3	3
14	TEUKU ZIKRI MAULANA	3	3	1	3
15	M. AKBAR PRADANA	3	3	3	3
16	MARIO FIKAM	3	2	3	3
17	IVAN RIFQY Z	3	3	3	3
18	RHEZA SHEA K	3	3	3	3
19	AHMAD EFENDI	1	3	3	3
20	KUKUH K'SATRIA WICAKSONO	3	3	1	3
21	SANDI ARRAHMAN FATHAHILA	3	2	3	3

22	TEGAR PRASETYO	3	3	2	3
23	ARSENIO JUSTIN SETIAWAN	3	3	3	3
24	KEVIN ADRIAN NUGRAHA	3	3	3	3
Jumlah		65	66	65	68
Rata-rata		2,7083333	2,75	2,70833333	2,8333333
Persentase		90,277778	91,66666667	90,2777778	94,44444

$$\text{rata-rata} = \frac{90.27+91.66+90.27+94.44}{4}$$

$$91.66\%$$

31	MARIO VIKAM ALVIANO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
32	MEISYA CALLISTA PUTRI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
33	MEYTA LAILYA KURNIASARI	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
34	MUHAMMAD RIZKY AL ZIDAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
35	RA. REINA WIDIA HAPSARI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
36	RISKI SEJATI GARUDA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
37	VIANDA ORLYN ZAHRANITA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
38	ZEPHANIAH MIRACLE	10	0	10	10	10	10	10	0	0	10	70
39	RIZALDY ARDAYA PUTRA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
40	AHMAD EFENDI IRAWAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
41	ADELIA FIRSHA SAHIRA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
42	ALFIAN PUTRA SANTOSO	10	0	10	10	10	10	10	10	10	0	80
43	BAGAS SURYA MAHENDRA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
45	BALQIS DIANIASRI BESTARI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
46	FADHIL HAKIM ALFARIDZY	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
47	KAYLA DHATU BASYASYAH	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
48	LALUNA YULIZAR FAISA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
49	LATHIFA GHINA CAHYANI	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
50	MUHAMMAD AKBAR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
51	MUHAMMAD RAFI ARIA	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
52	MUTHIA ZIFA ARNAIZ	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
53	NANDANA RIFKI PRASTIA ZAIN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
54	NUR AFIFAH AYUNINGTYAS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
55	RIA DWI ANGGRENI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
56	TALITHA FEBIOLA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
57	TEGAR PRASETYO	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90
58	ZAHRA KARIMA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
59	ZAKY ADITYA RIDWAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
60	ARSENIO JUSTIN SETIAWAN	10	0	0	10	10	10	10	0	10	10	70
61	ADE PUTERI ANNISA SIPAN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
62	ALANNA AGHNIYA HASANAH	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
63	ALFAREZA BERLIANO	10	10	0	0	10	10	10	0	10	10	70
64	CALISTA ELECTRA NARESWARI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
65	CITRA DEWI	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
66	FARA FATIKA APRISEKAWATI	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90

67	KEVIN RASTRA DANENDRA	10	10	10	0	10	10	10	0	10	10	80
68	KEYSHA ALYA WITJAKSONO	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
69	KUKUH K'SATRIA WICAKSONO	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	90
70	MAHESWARA NAUFAL	10	10	10	10	0	10	0	10	10	10	80
71	NAFILA KHOIRUNNISA	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
72	OLINDA AURELIA TERTIA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
73	RAIZA ARDIA PUTERI	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
74	SALSABILA NASYWA KHANSA	10	10	10	10	0	0	10	10	10	10	80
75	SHIFA PARAMITA TIARA	10	10	10	0	0	10	0	10	10	10	70
76	TEUKU ZIKRI MAULANA	10	0	10	10	0	10	10	10	0	10	70
77	TURFENIKA KAMILASANTI	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
78	VAREL RAHMAD MAULANA	0	10	10	10	10	10	0	0	10	10	70
79	YUDHA SATRIA YUNianto	0	10	10	10	0	0	10	10	10	10	70
Jumlah												7011

rumus

$$\begin{aligned} \% &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{7010}{7900} \times 100\% \\ &= 88,74\% \end{aligned}$$

NO	NAMA SISWA	PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR			
		Teknik Tekong	Teknik Menangkap dan mengontrol bola	Teknik Melempar Bola	Keberhasilan Pelari ke base
1	ALIYA NUR AZIZAH	3	2	3	3
2	ATHAYA TIMUR MAHADRI	2	3	2	3
3	DAFFA EKA NUGRAHA	3	2	3	2
4	DANISH AYESHA SAKHA	3	3	2	3
5	DUTA AJI PAMUNGKAS	1	3	3	2
6	FATIMAH INAYAH	2	3	3	2
7	FIRDAUSY SALSABILA	3	3	3	2

8	FITRAH YAMADA DWISTINO	2	3	3	2
9	IFYAR AZTYARDI ANHAR	3	2	3	3
10	LAILA APRILIA RAHMAWATI	2	2	3	3
11	MARIANA RAHMAWATI	3	2	3	2
12	MUHAMMAD AKBAR PRADANA	2	3	3	3
13	NAURA ANDAM WIDIYO PUTERI	3	3	3	3
14	REYZA INDAH DWI RAHMAWATI	1	3	3	3
15	RHEZA SHEA YURNATA	2	2	3	2
16	SAHARANI SATTVA SATYASYA	2	3	3	3
17	SALMA NUR KARISMAH	2	3	3	2
18	SANDI ARRAHMAN FATHAHILA	3	3	3	3
19	SYAHLA ANIZA PUTRI	3	3	3	2
20	TAMARA JAZZY TAZAKA	3	3	3	2
21	AMIRA ISMA DEASTRI	3	3	3	3
22	AULIA ZALFA PUTRI	3	3	3	3
23	AZALEA PRAMESWARI S K	3	3	3	3
24	DENAYA PRANINDA	3	3	3	3
25	FASHALE DIMAS PUTRA WIRDIANSYAH	3	2	2	2
26	HANAN SALSABILA	3	2	2	3
27	IVAN RIFQI ZULFIKAR	3	2	2	2
28	KAYLA HARVANI VALEDA	2	2	2	3
29	KEVIN ADRIAN NUGRAHA	3	2	2	3
30	LAURA SALSABILLA LUTFI ARDHANA	3	2	2	2
31	MAISA NADA NUGRAFATIN	2	2	2	2
32	MARIO VIKAM ALVIANO	2	2	2	2
33	MEISYA CALLISTA PUTRI	2	2	2	2
34	MEYTA LAILYA KURNIASARI	3	2	2	2
35	MUHAMMAD RIZKY AL ZIDAN	2	2	2	3
36	RA. REINA WIDIA HAPSARI	3	3	2	3
37	RISKI SEJATI GARUDA NUSANTARA	2	3	3	3
38	VIANDA ORLYN ZAHRANITA	3	3	3	2
39	ZEPHANIAH MIRACLE HUTAGAOL	2	3	3	3
40	RIZALDY ARDAYA PUTRA	2	2	3	3
41	AHMAD EFENDI IRAWAN	1	3	3	3
42	ADELIA FIRSHA SAHIRA	2	3	3	3
43	ALFIAN PUTRA SANTOSO	3	3	3	3

44	BAGAS SURYA MAHENDRA	2	3	3	2
45	BALQIS DIANIASRI BESTARI	2	3	2	3
46	FADHIL HAKIM ALFARIDZY	2	3	2	3
47	KAYLA DHATU BASYASYAH	2	3	2	3
48	LALUNA YULIZAR FAISA RAHARJO	2	3	3	2
49	LATHIFA GHINA CAHYANI	2	3	3	3
50	MUHAMMAD AKBAR PRADIPTA	3	3	3	2
51	MUHAMMAD RAFI ARIA KUSUMA DHARMAWAN	3	3	2	3
52	MUTHIA ZIFA ARNAIZ	2	2	3	3
53	NANDANA RIFKI PRASTIA ZAIN	2	3	2	3
54	NUR AFIFAH AYUNINGTYAS	2	3	3	3
55	RIA DWI ANGGRENI	2	3	2	3
56	TALITHA FEBIOLA	2	3	3	3
57	TEGAR PRASETYO	2	3	3	2
58	ZAHRA KARIMA	2	3	3	3
59	ZAKY ADITYA RIDWAN	2	3	3	2
60	ARSENIO JUSTIN SETIAWAN	2	2	3	3
61	ADE PUTERI ANNISA SIPAN	2	2	3	2
62	ALANNA AGHNIYA HASANAH	3	3	2	3
63	ALFAREZA BERLIANO PRABASWARA	2	3	2	2
64	CALISTA ELECTRA NARESWARI	3	2	2	3
65	CITRA DEWI	3	2	2	2
66	FARA FATIKA APRISEKAWATI	2	3	3	3
67	KEVIN RASTRA DANENDRA	2	3	3	3
68	KEYSHA ALYA WITJAKSONO	3	2	2	2
69	KUKUH K'SATRIA WICAKSONO	2	2	3	2
70	MAHESWARA NAUFAL ANINDYA PUTRA	3	3	2	2
71	NAFILA KHOIRUNNISA	3	3	3	2
72	OLINDA AURELIA TERTIA	2	3	2	2
73	RAIZA ARDIA PUTERI	2	3	3	2
74	SALSABILA NASYWA KHANSA PUTRI SETYADIE	2	2	2	2
75	SHIFA PARAMITA TIARA TUNGGALDEWI	2	3	3	2
76	TEUKU ZIKRI MAULANA	3	2	2	2
77	TURFENIKA KAMILASANTI	3	3	2	2

78	VAREL RAHMAD MAULANA	2	2	3	3
79	YUDHA SATRIA YUNIANTO	3	3	3	3
Jumlah		189	209	207	201
Rata-Rata		2,3924051	2,64556962	2,62025316	2,544304
Persentase		79,746835	88,18565401	87,3417722	84,81013

rata-rata $\frac{79.74+88.18+87.34+84.81}{4}$

4

85.01%

NO	NAMA SISWA	PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF			
		Kerjasama	Kejujuran	Toleransi	Tanggung Jawab
1	ALIYA NUR AZIZAH	3	3	3	3
2	ATHAYA TIMUR MAHADRI	3	3	3	3
3	DAFFA EKA NUGRAHA	2	3	2	3
4	DANISH AYESHA SAKHA	3	3	3	3
5	DUTA AJI PAMUNGKAS	2	3	3	3
6	FATIMAH INAYAH	2	3	3	3
7	FIRDAUSY SALSABILA	3	3	3	3
8	FITRAH YAMADA DWISTINO ANTARES	2	3	3	2
9	IFYAR AZTYARDI ANHAR	3	3	3	3
10	LAILA APRILIA RAHMAWATI	3	3	3	3
11	MARIANA RAHMAWATI	2	3	2	2
12	MUHAMMAD AKBAR PRADANA	3	3	3	3
13	NAURA ANDAM WIDIYO PUTERI	3	3	3	3
14	REYZA INDAH DWI RAHMAWATI	3	3	3	3
15	RHEZA SHEA YURNATA	3	3	3	3
16	SAHARANI SATTVA SATYASYA	3	3	3	3
17	SALMA NUR KARISMAH	3	3	3	3
18	SANDI ARRAHMAN	3	3	3	3

	FATHAHILA				
19	SYAHLA ANIZA PUTRI	3	3	3	3
20	TAMARA JAZZY TAZAKA	3	3	3	3
21	AMIRA ISMA DEASTRI	3	3	3	3
22	AULIA ZALFA PUTRI	3	3	2	3
23	AZALEA PRAMESWARI S K	3	3	3	3
24	DENAYA PRANINDA	3	3	3	3
25	FASHALE DIMAS PUTRA WIRDIANSYAH	3	3	3	3
26	HANAN SALSABILA	3	3	3	3
27	IVAN RIFQI ZULFIKAR	3	3	3	3
28	KAYLA HARVANI VALEDA	2	3	3	3
29	KEVIN ADRIAN NUGRAHA	2	3	2	3
30	LAURA SALSABILLA LUTFI ARDHANA	3	3	3	3
31	MAISA NADA NUGRAFATIN	3	3	2	3
32	MARIO VIKAM ALVIANO	3	3	3	3
33	MEISYA CALLISTA PUTRI	3	3	2	3
34	MEYTA LAILYA KURNIASARI	3	3	3	3
35	MUHAMMAD RIZKY AL ZIDAN	2	3	2	3
36	RA. REINA WIDIA HAPSARI	3	2	3	3
37	RISKI SEJATI GARUDA NUSANTARA	3	2	3	2
38	VIANDA ORLYN ZAHRANITA	3	2	3	2
39	ZEPHANIAH MIRACLE HUTAGAOL	2	2	3	2
40	RIZALDY ARDAYA PUTRA	3	3	3	2

41	AHMAD EFENDI IRAWAN	3	3	2	2
42	ADELIA FIRSHA SAHIRA	3	2	2	2
43	ALFIAN PUTRA SANTOSO	2	3	2	2
44	BAGAS SURYA MAHENDRA	2	3	3	2
45	BALQIS DIANIASRI BESTARI	2	2	2	3
46	FADHIL HAKIM ALFARIDZY	2	2	2	3
47	KAYLA DHATU BASYASYAH	3	3	2	3
48	LALUNA YULIZAR FAISA RAHARJO	2	3	2	3
49	LATHIFA GHINA CAHYANI	2	3	3	3
50	MUHAMMAD AKBAR PRADIPTA	2	3	3	3
51	MUHAMMAD RAFI ARIA KUSUMA DHARMAWAN	3	2	3	3
52	MUTHIA ZIFA ARNAIZ	3	2	3	3
53	NANDANA RIFKI PRASTIA ZAIN	3	2	2	3
54	NUR AFIFAH AYUNINGTYAS	3	2	2	3
55	RIA DWI ANGGRENI	3	2	2	3
56	TALITHA FEBIOLA	3	3	2	3
57	TEGAR PRASETYO	2	3	3	3
58	ZAHRA KARIMA	3	3	2	3
59	ZAKY ADITYA RIDWAN	2	2	3	2
60	ARSENIO JUSTIN SETIAWAN	2	3	2	3
61	ADE PUTERI ANNISA SIPAN	3	2	3	3
62	ALANNA AGHNIYA HASANAH	3	3	2	2
63	ALFAREZA BERLIANO PRABASWARA	3	3	3	3
64	CALISTA ELECTRA NARESWARI	3	3	3	2

65	CITRA DEWI	2	2	3	2
66	FARA FATIKA APRISEKAWATI	2	2	3	3
67	KEVIN RASTRA DANENDRA	2	3	2	2
68	KEYSHA ALYA WITJAKSONO	2	3	2	3
69	KUKUH K'SATRIA WICAKSONO	3	3	3	3
70	MAHESWARA NAUFAL ANINDYA PUTRA	2	3	2	2
71	NAFILA KHOIRUNNISA	2	2	3	3
72	OLINDA AURELIA TERTIA	3	3	2	2
73	RAIZA ARDIA PUTERI	2	3	3	2
74	SALSABILA NASYWA KHANSA PUTRI SETYADIE	3	3	3	2
75	SHIFA PARAMITA TIARA TUNGGALDEWI	2	3	2	2
76	TEUKU ZIKRI MAULANA	3	3	3	2
77	TURFENIKA KAMILASANTI	2	3	3	2
78	VAREL RAHMAD MAULANA	3	3	3	2
79	YUDHA SATRIA YUNianto	3	3	3	3
Jumlah		209	220	211	214
Rata-rata		2,6455696	2,784810127	2,67088608	2,708861
Persentase		88,185654	92,82700422	89,0295359	90,29536

rata- rata

$$\frac{88.18+92.82+89.02+90.29}{4}$$

4

90.07%

LAMPIRAN 14

DOKUMENTASI PENELITIAN



Siswa Melakukan Pemanasan



Penyampaian Materi didampingi Ahli Pmbelajaran



Lapangan *TAKBALL*



Siswa Bermain *TAKBALL*