



**MODEL PERMAINAN BOPITAK DALAM PENJASORKES
KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG
KABUPATEN GROBOGAN
TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

oleh
Wigara Trisna Abdi
6101410022

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

ABSTRAK

Wigara Trisna Abdi. 2015. "Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015 ".Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: permainan bopitak, penjasorkes

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran penjasorkes khususnya pada materi permainan dan olahraga guru sering memberikan modifikasi permainan bola besar tetapi dalam pemberian modifikasi permainan bola kecil masih kurang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015?". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model permainan bopitak dalam penjasorkes kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall dalam Martin Sudarmono yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan bopitak), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah dasar, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba lapangan (26 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan bopitak bagi siswa kelas VI yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Hasil penilaian dari validasi ahli didapat persentase sebesar 82,80% (baik). Hasil dari kuesioner siswa pada uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 74,41% (baik). Hasil dari kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 76,84% (baik). Berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dari hasil kuisisioner siswa maka produk permainan bopitaki dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VI di SD Negeri 1 Mojoagung.

Dapat disimpulkan bahwa model permainan bopitak ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi permainan dan olahraga dalam penjasorkes untuk siswa kelas VI. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan produk model permainan bopitak sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes yang efektif dan menyenangkan.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Model Pembelajaran Bola Kecil Melalui Permainan
Bopitak dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten
Grobogan Tahun 2014 telah disetujui dan disahkan, pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, 2015



Mengetahui,
Kaprodiakda Jurusan PJKR

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

Menyetujui,
Pembimbing I

Ipang Setiawan, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19750825 200812 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Wigara Trisna Abdi

NIM : 6101410022

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI
SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan tahun
2015

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

Semarang,.....2015

Peneliti



Wigara Trisna Abdi
NIM. 6101410022

PENGESAHAN

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

Pada hari : Kamis

Tanggal : 26 Maret 2015

Panitia Ujian



Ketua

Dr. A. Haryo Pramono, M.Si.
NIP. 1970191985031001



Sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN BAKR, PIR
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Supriyono, S. Pd., M.Or.
NIP. 197201271998021001

Dewan Penguji

1. Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

2. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M. Pd.
NIP. 196510201991031002

3. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197508252008121001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ “Barangsiapa bertawakkal pada Allah, maka Allah akan memberikan kecukupan padanya dan sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendaki)-Nya” (QS. Ath-Thalaq: 3)
- ❖ Keluhuran budi pekerti akan tampak pada ucapan dan tindakan (Nabi Muhammad SAW)
- ❖ Karena hasil tak pernah mengkhianati proses (Wigara Trisna Abdi)

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta keluarga saya: Bapak Suraji dan Ibu Puji Sukaryowati, adek Lenisa Wigarani terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasihat.
2. Terimakasih sahabat-sahabatku dan teman-teman PJKR 210.
3. Tim futsal Guana FC terimakasih atas kebersamaan dan loyalitasnya.
4. Dosen Pembimbing Bapak Ipang Setiawan, S.pd., M.pd yang telah membantu dan membimbing serta memberikan semangat untuk saya menyelesaikan karya ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd. selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Romiyati, S.Pd. selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar yang dengan penuh kesabaran meberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Siswa siswi kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ayah, Ibu, Saudara, seluruh keluarga besar serta sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

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

Semarang, 2015

Peneliti,

WigaraTrisna Abdi
NIM. 6101410022

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Perumusan Masalah	5
1. 3 Tujuan Pengembangan	5
1. 4 Manfaat Pengembangan	5
1.4.1 Bagi Peneliti	5
1.4.2 Bagi Guru	5
1.4.3 Bagi Siswa	5
1.4.4 Bagi Lembaga	6
1. 5 Spesifikasi Produk	6
1. 6 Pentingnya Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	7
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	8
2.1.3 Pendidikan Jasmani di Sekolah.....	9
2.1.4 Pembelajaran.....	11
2.1.5 Pembelajaran PAIKEM.....	12
2.1.6 Pengertian Pengembangan.....	14
2.1.7 Modifikasi Permainan	15
2.1.8 Tujuan Modifikasi	16
2.1.9 Pengertian Permainan.....	17
2.1.10.1 Permainan dan Pendidikan Jasmani	17
2.1.10 Pengertian Gerak	19
2.1.11.1 Belajar Gerak	20
2.1.11.2 Prinsip Gerak	20
2.1.11.3 Pengaruh Gerak	21
2.1.11.4 Frekuensi Denyut Nadi	21
2.1.11 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar	21
2.2 Kerangka Berfikir	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	27

3.2	Prosedur Pengembangan	28
3.2.1	Analisis Kebutuhan	28
3.2.2	Pembuatan Produk Awal	29
3.2.2.1	Validasi Ahli	29
3.2.2.2	Uji Coba Skala Kecil	29
3.2.3	Revisi Produk Pertama	30
3.2.4	Uji Coba Lapangan	30
3.2.5	Revisi Produk Akhir	30
3.2.6	Produk Akhir	30
3.3	Uji Coba Produk	30
3.3.1	Evaluasi Ahli	30
3.3.2	Uji Coba Skala Kecil	31
3.3.3	Revisi Produk Pertama.....	31
3.3.4	Uji Coba Lapangan	32
3.3.5	Subyek Uji Coba	32
3.4	Cetak Biru Produk	32
3.4.1	Sarana dan Prasarana	34
3.4.1.1	Alat	34
3.4.1.2	Lapangan	34
3.4.2	Peraturan Permainan Bopitak	34
3.5	Jenis Data	36
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil.....	39
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	39
4.1.2	Deskripsi Produk Awal	40
4.1.2.1	Validasi Ahli	43
4.1.2.2	Uji Coba Skala Kecil	47
4.1.4.3	Data Uji Coba Skala Kecil	48
4.2	Hasil Analisis Data pada Uji Coba Skala kecil	50
4.2.1	Aspek Psikomotor	50
4.2.2	Aspek Afektif	51
4.2.3	Aspek Kognitif	51
4.3	Revisi Produk Awal	53
4.4	Penyajian data Uji Coba Lapangan	57
4.4.1	Data Uji Coba Lapangan	57
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Lapangan	59
4.5.1	Aspek Psikomotor	59
4.5.2	Aspek Afektif	60
4.5.3	Aspek Kognitif	61
4.6	Prototipe Produk	63
4.6.1	Kelebihan Produk	64
4.6.2	Kekurangan Produk	64
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	65
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut	66

DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli	37
2. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”	37
3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	38
4. Klasifikasi Persentase.....	38
5. Aspek Penilaian Oleh Ahli.....	45
6. Revisi Draft Produk Awal	47
7. Hasil Data Penilaian Aspek Psikomotor dan Aspek Afektif	49
8. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa	49
9. Saran Perbaikan Model Permainan	54
10. Hasil Data Penilaian Aspek Psikomotor dan Aspek Afektif	58
11. Hasil Kuesioner Kognitif Siswa	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan	28
2. Lapangan Permainan Bopitak.....	33
3. Data Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa.....	48
4. Data Pengamatan Afektif Siswa.....	48
5. Data Kuisisioner Kognitif Siswa.....	50
6. Data Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa	58
7. Data Pengamatan Sikap (Afektif)	58
8. Data Kuisisioner Kognitif Siswa	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul	69
2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	70
3. Surat Penelitian	71
4. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	72
5. Hasil Wawancara Observasi	73
6. Lembar Evaluasi Ahli	75
7. Lembar Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	79
8. Kuesioner Siswa	80
9. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Psikomotor (Skala Kecil)	82
10. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Kognitif (Skala Kecil).....	84
11. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Afektif (Skala Kecil)	86
12. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Psikomotor (Uji Coba Lapangan) ..	88
13. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Kognitif (Uji Coba Lapangan)	91
14. Hasil dan Jawaban Kuisisioner Siswa Afektif (Uji Coba Lapangan)	94
15. Lembar Pengamatan Gerak Psikomotor	97
16. Tabel Lembar Pengamatan Psikomotor (Skala Kecil)	98
17. Tabel Lembar Pengamatan Psikomotor (Uji Coba Lapangan)	99
18. Lembar Pengamatan Gerak Afektif	101
19. Tabel Lembar Pengamatan Afektif (Skala Kecil)	103
20. Tabel Lembar Pengamatan Afektif (Uji Coba Lapangan)	104
21. Daftar Siswa (Sampel Uji Coba Skala Kecil)	106
22. Daftar Siswa (Sampel Uji Coba Lapangan).....	107
23. Dokumentasi.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dalam menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi kehidupan yang akan datang. Hal tersebut merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan orang tua untuk mencapai suatu keberhasilan, perlu dukungan dan partisipasi aktif yang bersifat terus menerus dari semua pihak. Pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas manusia. Salah satu upaya tersebut adalah mewujudkan manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil, sportif dan bermoral melalui pendidikan jasmani.

Berdasarkan standar kompetensi pada pembelajaran penjasorkes yang ada, yaitu mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, guru diharapkan dapat mengajarkan berbagai variasi gerak dasar, sportivitas, kerjasama, kejujuran. Pelaksanaannya bukan bersifat teoritis melainkan melibatkan unsur fisik, mental, emosi, intelektual dan sosial.

Pendidikan jasmani sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang amat vital dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat dan dinamis. Hal ini dapat dimengerti karena peserta didik usia sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang serta memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah selama ini

berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang diajarkan. Tuntutan yang demikian yang selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani.

Pendidikan dasar merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut, telah diakui dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) dalam perubahan ke IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, menyebutkan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi "pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang".

Kedudukan sekolah dasar dianggap sangat vital keberadaannya karena sekolah dasar merupakan pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dari cabang ilmu pendidikan maupun fundamental dalam pembentukan karakter siswa dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Selama sekolah dasar anak memperoleh ketrampilan-ketrampilan dasar yang berpengaruh pada keberadaannya yang sekarang dan yang akan digunakannya selama hidupnya (Abdul Kadir Ateng, 1992:73)

Faktor penunjang dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani adalah dengan tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap dan mendukung, sehingga siswa dapat menangkap materi dan mengaplikasikannya dengan

mudah dan dapat melatih perkembangan motorik siswa. Akan tetapi, ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah masih jauh dari standar yang telah diatur oleh pemerintah, oleh karena itu guru penjasorkes harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan model permainan sesuai dengan karakteristik sekolahnya masing-masing guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan keterbatasan sarana dan prasarana.

SD Negeri 1 Mojoagung merupakan salah satu sekolah yang terdapat di Kabupaten Grobogan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan, peneliti menemukan adanya permasalahan pada pelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran permainan dan olahraga, dalam pengamatan peneliti melihat pada pembelajaran permainan dan olahraga guru sering memberikan modifikasi permainan bola besar. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan, dalam pembelajaran permainan dan olahraga tidak hanya permainan bola besar saja tetapi terdapat permainan bola kecil dengan berbagai kombinasi gerak, hal ini menimbulkan permasalahan baru yaitu kurangnya penerapan kompetensi dasar dalam pembelajaran, sehingga keterampilan gerak siswa kurang tercapai dengan baik serta dapat mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani peserta didik.

Pada dasarnya pendekatan melalui media permainan yang telah dimodifikasi dalam suatu pembelajaran perlu dilakukan, tujuannya agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran, tetapi dalam memodifikasi permainan guru juga harus menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa.

Dari hasil observasi diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran permainan dalam pembelajaran permainan dan olahraga. Penulis ingin memperkenalkan permainan bopitak sebagai alternatif atau variasi sebuah

permainan untuk anak sekolah dasar yang sudah disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan gerak siswa, karena dalam permainan ini siswa dapat meningkatkan kebugaran jasmaninya melalui aktivitas koordinasi gerak dengan menggunakan permainan bopitak, siswa dapat mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi gerak yang baik dalam pembelajaran melalui media permainan.

Dari latar belakang diatas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diteliti, yaitu :

- 1) Usia anak sekolah dasar merupakan usia yang sangat penting dalam meningkatkan gerak dasar sehingga pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan gerak dasarnya.
- 2) Permainan merupakan alat untuk mendidik siswa, oleh karena itu harus dikembangkan berbagai jenis permainan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, tidaklupa didalamnya mengandung ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 3) Permainan yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar (SD).

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengadakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran melalui sebuah permainan yang mencakup kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat serta koordinasi yang sesuai dengan karakteristik siswa berupa "Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015".

1.2 Perumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang diatas, maka permasalahannya yang akan di kaji adalah Bagaimana Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015? .

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Model Permainan Bopitak Dalam Penjasorkes Kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan Tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seseorang yang ahli dalam bidang olahraga, serta peneliti dapat mengetahui bagaimana cara mengembangkan model permainan yang sesuai dengan karakteristik gerak siswa.

1.4.2 Bagi Guru

Sebagai alternatif guru penjasorkes dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui model pembelajaran permainan bola kecil dalam penjasorkes kelas VI sekolah dasar.

1.4.3 Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pengembangan permainan bopitak dalam pembelajaran penjasorkes, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

1.4.4 Bagi Lembaga

Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran modifikasi permainan gerak dasar.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran permainan bopitak dalam penjasorkes yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di bidang pembelajaran permainan dan olahraga, model pengembangan permainan bopitak merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran penjasorkes. Guru penjasorkes perlu mengembangkan suatu permainan yang akan diberikan kepada siswa agar tujuan dari pembelajaran tercapai.

Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang: 1) Tujuan, 2) Karakteristik Materi, 3) Kondisi Lingkungan, dan 4) Evaluasinya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

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

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, didayagunakan, dalam ruang lingkup pendidikan, baik sebagai sarana, metode dan merupakan bagian mutlak dari seluruh proses pendidikan. (Subagiyo,2008:1.18)

Pendidikan jasmani mempunyai dua sudut pandang yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern. Dianggap sebagai pandangan tradisional karena manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia, dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja.

Pendidikan jasmani dianggap sebagai pandangan modern atau sering juga disebut pandangan holistik, bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan proses

pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani (Andang Suherman, 2000:22).

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

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

Kurikulum Satuan Tingkat pendidikan menyatakan secara umum tujuan penjasorkes dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 2) Mempraktikkan latihan peningkatan kebugaran jasmani (komponen kebugaran jasmani), dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 3) Mempraktikkan rangkaian gerak sederhana berpasangan, beregu dan berpasangan serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Sedangkan, menurut Rusli Lutan (2001 : 7) tujuan penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan aktifitas gerak, disamping agar peserta didik senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Berdasarkan pada beberapa pendapat tentang tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dapat digolongkan kedalam empat aspek yaitu aspek fisik, aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif.

2.1.3 Pendidikan Jasmani di Sekolah

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

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani SD yang meliputi pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000:1).

Kedudukan perencanaan dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting bila dilihat dari konsep mengajar. Menurut Hough, dkk dalam Rusli Lutan (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses

pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1) Waktu mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar pendidikan jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2 x 30 atau 40 menit.

2) Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak dan peralatan dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

3) Latar belakang guru

Kemungkinan besar semua guru pendidikan jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru pendidikan jasmani, namun tidak menutup kemungkinan guru pendidikan jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

4) Karakteristik siswa

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial dan ekonomi serta letak geografisnya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua siswa ikut belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangannya.

5) Keterlibatan guru lain

Terkadang guru pendidikan jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada siswa, dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa yang diawasinya, dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.1.4 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010:17).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, "perubahan" terjadi akibat "pengalaman". Perbedaan baru terlihat pada saat menyatakan apakah perbedaan itu positif atau negatif, nampak (*overt*) atau tidak tampak (*covert*), pada keseluruhan pribadi atau pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara sendiri-sendiri (Max Darsono dkk, 2001:2-24).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- 4) Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk, 2001:24).

Menurut Chauhan, “pembelajaran adalah upaya guru dalam memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Menurut kaum kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Max Darsono, 2000: 24).

2.1.5 Pembelajaran PAIKEM

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan (Barnawi Umar, 2012).

Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu

tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.(Barnawi Umar, 2012).

Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik, dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya "*time on task*" tinggi.

Menurut Suparlan dkk (2008: 70), tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa. Penerapan PAIKEM dalam proses pembelajaran secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.

- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'.
- 4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkam siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

PAIKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAIKEM salah satu metode pembelajaran berbasis lingkungan. Metode ini mampu melibatkan siswa secara langsung dengan berbagai pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian selama dalam proses pembelajaran akan mengajak siswa lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Bawari Umar, 2012).

2.1.6 Pengertian Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Misalnya dalam pengembangan organisasi, Bennis (dalam Richey, Klein dan Nelson, 1996), menyatakan bahwa pengembangan organisasi

adalah suatu strategi untuk mengubah keyakinan, sikap, nilai, dan struktur organisasi sehingga organisasi tersebut dapat beradaptasi ke arah yang lebih baik untuk menghadapi tantangan-tantangan baru, dalam bidang teknologi pembelajaran (*instructional technology*) pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels & Richey (1994), pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Menurut Tessmer and Richey (1997), pengembangan mungkin memusatkan perhatiannya tidak hanya analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. (Punaji Setyosari, 2010: 218-220).

2.1.7 Modifikasi Permainan

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik.

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan
- 7) Tujuan permainan.

2.1.8 Tujuan Modifikasi

Lutan (1988) dalam (Samsudin 2000:59) menyatakan: modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diperlukan dengan tujuan agar:

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Melakukan modifikasi, dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan lebih mudah menyajikan materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah dan disederhanakan tanpa takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi (Samsudin, 2008:60).

2.1.9 Pengertian Permainan

Main menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian internal dari proses pembentukan kepribadian anak, dari pengertian tersebut, permainan bagian mutlak dari manusia terutama anak karena permainan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak.

Menurut Amung Ma'mun (2000), (pertama) adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian kalah atau menang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas bermain yang tujuan utamanya adalah mencari kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya, tetapi dalam olahraga, permainan bukan hanya mencari kesenangan dan kepuasan saja tetapi juga untuk mencari kemenangan. Bahkan dalam dunia olahraga, permainan bisa juga dijadikan sebagai pekerjaan.

2.1.9.1 Permainan dan Pendidikan Jasmani

Permainan merupakan bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Berawal dari rasa senang inilah, maka anak mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun

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

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

1) Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

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

2) Kemampuan Gerak

Kemampuan gerak sering juga disebut gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak itu merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak yang spesifik yang agak luas terhadap keterampilan

gerak (*motor skill*) yang banyak. Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun gerak dasar itu adalah kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot setempat dan daya tahan kardiovaskuler. (Sukintaka, 1992:15-16)

3) Kesegaran Jasmani

Menurut Sukintaka (1992:27) menyatakan bahwa anak yang bermain secara terus menerus, dalam jangka waktu yang lama, merupakan suatu keadaan yang dapat diharapkan berkembangnya: dasar gerak, kemampuan gerak, kesegaran jasmani, dan kesegaran motorik anak. Sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang.

4) Kesehatan

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

2.1.10 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotor (Amung Ma'mun, 2000 : 20).

Manusia mencerminkan cirri sebuah sistem yang amat sempurna baik ditinjau dari aspek fisik maupun psikis. Proses kontak dengan dunia luar, dunia *empiric*

nyata berlangsung melalui tahapan dan respon terhadap stimulus yang sedemikian banyaknya yang dinyatakan dalam bentuk perilaku gerak. (Rusli lutan dan Sumardianto,2000:1).

2.1.10.1 Belajar Gerak

Belajar gerak adalah belajar yang menekankan pada aktivitas gerak tubuh. Setiap belajar memiliki keunikannya masing-masing. Keunikannya bisa dilihat dalam hal materi yang dipelajari, proses belajarnya, kondisi belajarnya, intensitas keterlibatan setiap unsur domain kemampuannya, serta hasil belajarnya. Dalam belajar gerak, yang dipelajari adalah pola-pola gerak keterampilan tubuh, misalnya gerakan-gerakan dalam olahraga. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerakan, menirukan dan mencoba melakukannya berulang-ulang, menerapkan pola-pola gerak yang dikuasai, menciptakan gerakan-gerakan yang lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu. (Sugiyanto, 2008:7.36).

2.1.10.2 Prinsip Gerak

Prinsip gerak adalah pengelompokan konsep secara meluas yang memasukkan prinsip-prinsip yang mengatur efisiensi dan efektivitas gerak. Gagasan tentang (1) hubungan antara pemindahan berat atau gerak lanjut dan penghasilan daya, dan (2) pengaruh putaran cepat (*top spin*) pada sudut naik suatu benda, juga ide yang dikaitkan dengan keseimbangan dan stabilitas, semuanya merupakan prinsip gerak yang menjadi isi utama dari pembelajaran ini. Siswa akan belajar prinsip-prinsip mekanika gerak secara dini, yang berhubungan dengan titik berat badan serta sumber-sumber daya dan hukum-hukum yang menunjang sekaligus membatasinya. (Samsudin, 2000:28)

2.1.10.3 Pengaruh Gerak

Ketika suatu pengaruh gerak menjadi sebuah konsep yang harus dipelajari, tujuannya adalah agar siswa mampu menerapkan konsep itu pada pengalaman baru. Jika siswa sepenuhnya mengerti pengaruh dari kegiatan fisik yang hebat pada denyut jantung, mereka harus mampu menggambarkan dan merancang jenis kegiatan yang memiliki potensi untuk menurunkan denyut jantung istirahat. Proses yang dilibatkan dalam prinsip pengajaran gerak adalah suatu yang dimulai dari mendefinisikan konsep dan membantu siswa mengerti prinsip yang terlihat. Itu semua kemudian diikuti dengan membantu siswa menggeneralisasikan prinsip tersebut pada seluruh situasi yang memungkinkan (Samsudin, 2008:29).

2.1.10.4 Frekuensi Denyut Nadi

Denyut nadi adalah perubahan tiba-tiba dari tekanan jantung yang dirambatkan sebagai gelombang pada dinding pembuluh darah. Denyut nadi merupakan suatu denyut yang dihasilkan pompa jantung (*Ventricle/Sinistra*) yang mengalirkan darah dan masuk ke dalam system arteri. (Tri Rustiadi, 2013:10)

2.1.11 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 67), Perkembangan kemampuan fisik anak kecil erat kaitannya dengan sifat pertumbuhan otot-otot besar pada 2 tahun terakhir masa anak kecil yang cukup cepat, pertumbuhan kaki dan tangan yang cara profesional lebih cepat dibanding pertumbuhan bagian tubuh lainnya, peningkatan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta kesempatan yang lebih luas untuk melakukan aktivitas fisik.

Pada anak kecil pertumbuhan tinggi dan berat badan relative menurun kecepatannya dibandingkan masa sebelumnya. Tinggi badan dan berat badan sama-sama meningkat, tapi presentase peningkatannya berbeda. Prosentase peningkatan tinggi badan bisa menjadi 2 kali lipat. Karena itu anak kecil pada umumnya cenderung tampak langsing atau tampak kurus. Di dalam membentuk peningkatan tinggi badan, presentase pertumbuhan panjang kaki lebih besar dibanding pertumbuhan tolok. Karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar meliputi:

1) Ukuran dan bentuk tubuh anak usia 6-14 tahun

Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda disbanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan (Sugiyanto dan Sudjarwo ,1993 : 101).

2) Perkembangan aktifitas motorik kasar (*gross motor ability*)

Menurut Soegeng Santoso (1999 : 50) perkembangan kemampuan gerak kasar adalah gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, yang melibatkan sebagian besar bagian tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, misalnya: menegakkan kepala, tengkurap, merangkak, berjalan dan sebagainya (Soetjningsih, 1995 : 116).

3) Perkembangan aktivitas motorik halus (*fine motor activity*)

Perkembangan kemampuan gerak adalah hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan

tanaga, contoh: memegang benda kecil dengan jari telunjuk dan ibu jari, memasukkan benda ke dalam botol, dan menggambar.

Gerak motorik baik yang kasar maupun yang halus tersebut erat kaitannya dengan perkembangan dari pusat motorik di otak. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerakan kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal keluwesan dan kecermatannya, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil melakukan gerakan-gerakan tersebut (Soetjiningsih, 1995 : 117).

Menurut Harrow dalam (Sugiyanto dan Sudjarwo 1993 : 116), Perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi domain psikomotor dapat dibagi menjadi 6, meliputi:

1) Gerak Reflek

Gerak reflek adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar, yang ditimbulkan oleh suatu stimulus (Sugiyanto dan Sudjarwo , 1993 : 219).

2) Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar perkembangannya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat menyertai gerakan berkembang reflek yang sudah dimiliki sejak lahir, gerak dasar fundamental mula-mula bisa dilakukan pada masa bayi dan masa anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 220), Gerak dasar Fundamental diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

- 1) Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lain, misalnya : merangkak, berjalan, dan berlari.

- 2) Gerak non lokomotor adalah gerak yang melibatkan tangan atau kaki dan togok. Gerakan ini berupa gerakan berporos pada suatu sumbu di bagian tubuh tertentu. Contoh gerak ini adalah : memutar lengan, mengayun kaki, membungkuk, memutar togok.
- 3) Gerakan manipulative adalah gerakan manipulasi atau menirukan obyek tertentu yang menggunakan tangan, kaki, atau menggunakan kepala.
- 3) Kemampuan Perseptual

Kemampuan perceptual adalah kemampuan untuk mengantisipasi stimulus yang masuk melalui organ indra.

- 4) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan memfungsikan system organ-organ tubuh di dalam melakukan aktivitas fisik, kemampuan fisik sangat penting mendukung psikomotor. Gerakan yang terampil bisa dilakukan apabila kemampuan fisiknya memadai. Keterampilan gerak bias berkembang bila kemampuan fisik mendukung pelaksanaan gerak. Secara garis besar kemampuan fisik dibedakan menjadi 4 macam kemampuan yaitu ketahanan / daya tahan (*endurance*), kekuatan (*strength*), fleksibilitas (*flexibility*), kelincahan (*agility*) (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 221-222).

- 5) Gerak Keterampilan

Gerakan keterampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dengan kontrol gerak yang cukup kompleks, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat efisien didalam pelaksanaannya.

6) Komunikasi *Non-diskursif*

Menurut Harrow dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 222), komunikasi non-diskursif merupakan level komunikasi yang keenam dalam system klasifikasi domain psikomotor. Komunikasi non-diskursif merupakan perilaku yang berbentuk komunikasi melalui gerakan-gerakan tubuh. Gerakan yang bersifat komunikatif dan diskursif meliputi gerakan ekspresif dan gerakan interpretif.

Gerakan *ekspresif* meliputi gerakan-gerakan yang biasa digunakan dalam kehidupan, misalnya menganggukkan kepala tanda setuju. Gerakan interpretif adalah gerakan yang diciptakan berdasarkan penafsiran nilai estetik dan berdasarkan makna yang dimaksudkan didalamnya. Gerakan yang diciptakan dan mengandung nilai-nilai estetik disebut gerakan estetik, sedangkan gerakan yang diciptakan dengan maksud untuk menyampaikan pesan melalui makna yang tersembunyi didalam gerakan disebut kreatif (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 223).

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, Pendidikan Jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, Pendidikan Jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik

terhadap wilayah pertumbuhan serta perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik dan tidak ada bidang tunggal lainnya seperti Pendidikan Jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Materi mata pelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar yang meliputi: Permainan dan olahraga, Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan luar kelas dan Kesehatan disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif (yang dikutip Yoga Kusuma, 2012: 30).

Sesuai dengan Kompetensi Dasar KTSP Penjasorkes di SD, siswa dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dengan kontrol yang baik melalui model pembelajaran yang dikembangkan.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sering kali dijumpai sebuah modifikasi permainan yang belum sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik perkembangan gerak siswa bola kecil di SD belum adanya pengembangan suatu permainan yang akan diberikan kepada siswa serta dengan kendala terbatasnya sarana dan prasarana. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah koordinasi dan perkembangan gerak siswa kurang tercapai dengan baik. Model pembelajaran permainan bopitak diharapkan mampu menjadi alternatif untuk pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

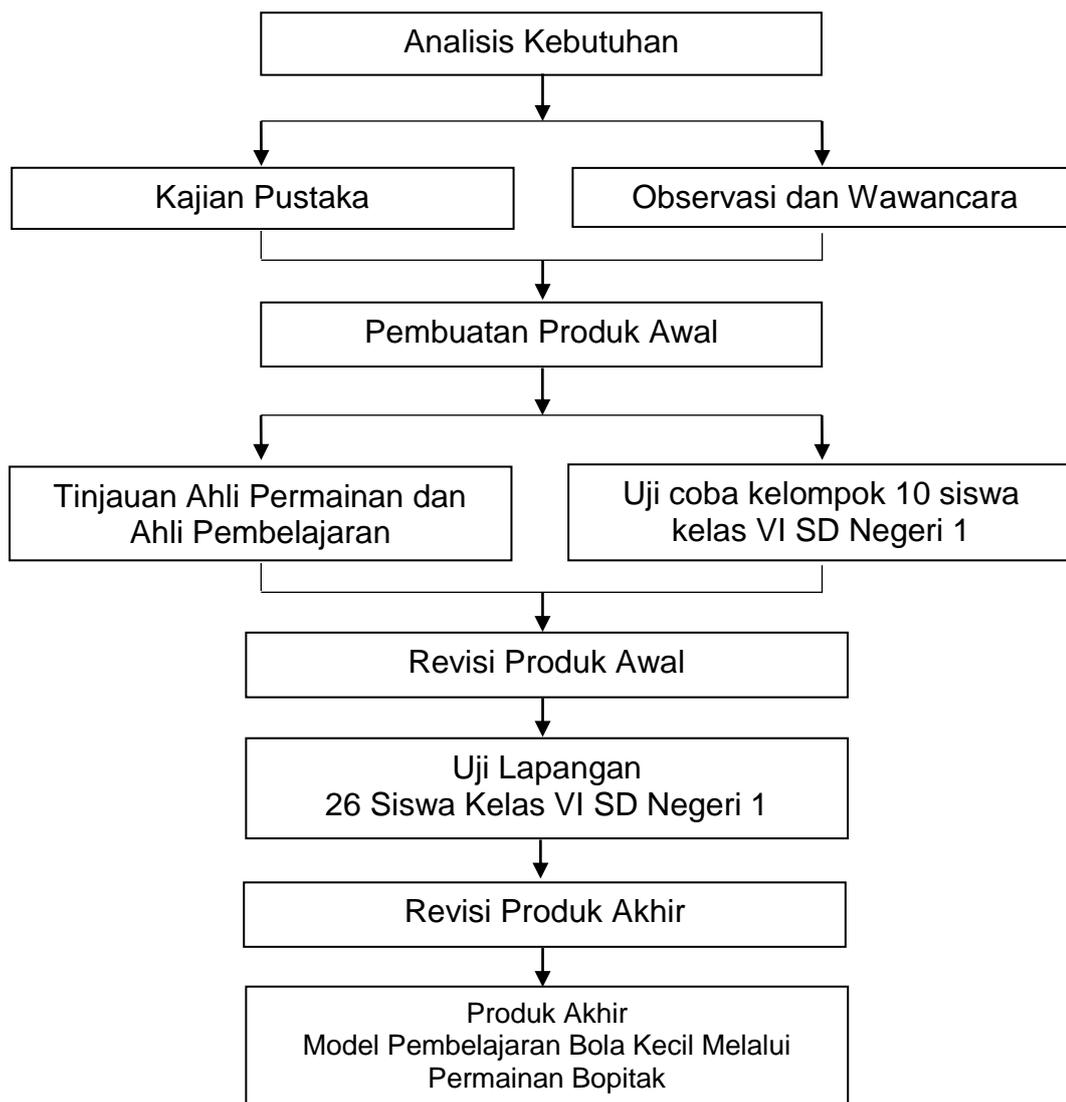
3.1 Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Punaji Setyosari (2010:215), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan adalah suatu yang dijadikan objek untuk dikembangkan dengan memacu kreativitas dan inovasi manusia yang bertujuan untuk membuat sempurna suatu objek yang dikembangkan.

Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut. Melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk, dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

3.2 Prosedur Pengembangan

Model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 1 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan model pembelajaran permainan bola kecil melalui permainan bopitak.

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah permainan ini dapat

diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes di SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah tersebut dengan cara pengamatan lapangan tentang aktivitas permainan dan olahraga dalam pembelajaran penjasorkes.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak. Pembuatan produk yang dikembangkan peneliti adalah membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.2.1 Validasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk

3.2.2.2 Uji Coba Skala Kecil

Pelaksana uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.3 Revisi Produk Pertama

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

3.2.4 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba 26 siswa yang terdiri dari 17 putra dan 9 putri kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

3.2.7 Produk Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak. Hal tersebut, dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam penyampaian materi dipembelajaran penjasorkes.

3.3 Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli penjas dan ahli

pembelajaran. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan, cara bermain, peraturan serta aktivitas siswa dalam permainan.

Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuisioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.2 Uji Coba Skala Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa yang terdiri dari sebagai subyeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama siswa diberikan penjelasan tentang variasi pembelajaran pengembangan keterampilan gerakan keseimbangan yang kemudian melakukan uji coba pengembangan model pembelajaran keseimbangan gerak, setelah selesai melakukan ujicoba siswa mengisi kuisioner tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Tujuan ujicoba skala kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba skala kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji skala besar ini dilakukan pada seluruh siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

Pertama-tama siswa di berikan penjelasan model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak. Setelah selesai melakukannya uji coba skala besar siswa mengisi kuisisioner tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

3.3.5 Subyek Uji Coba

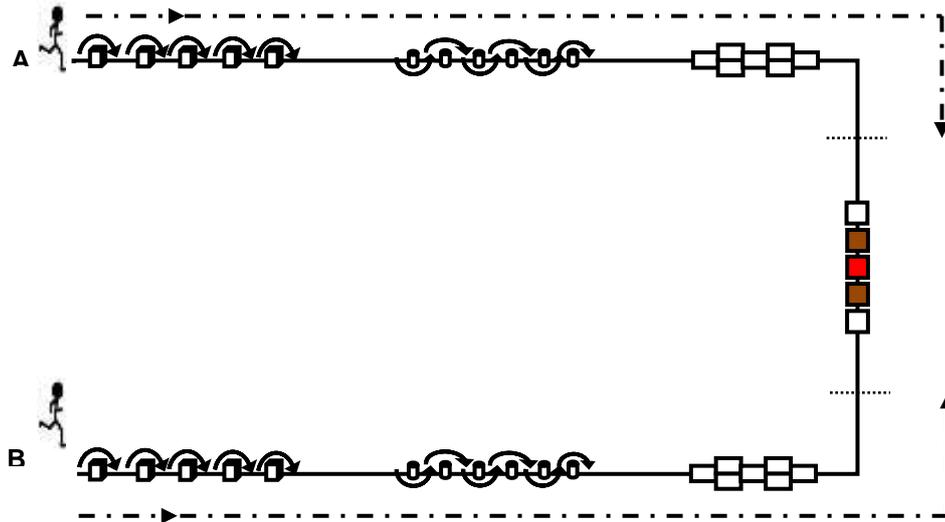
Subyek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari dua ahli penjas dan ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan dengan menggunakan sampel secara random.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 26 siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan dengan menggunakan sampel secara random.

3.4 Cetak Biru Produk

Model permainan bopitak atau bola pingpong target kardus adalah permainan bola kecil yang dikembangkan dari teknik dasar tenis meja yaitu memantulkan bola menggunakan bet, bola tenis meja dan menggunakan sarana prasarana dari barang bekas. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang timnya dibagi beberapa kelompok dan anggotanya berdasarkan jumlah siswa serta permainan ini bersifat kompetisi. Permainan bopitak juga telah dikembangkan cara mainannya, tidak hanya memantulkan bola saja tetapi siswa harus memantulkan bola dan berjalan melewati rintangan-rintangan yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerak siswa. Pada permainan ini siswa harus mencetak

poin, satu pemain hanya diberi 1 kali kesempatan bermain dan 1 kali kesempatan mencetak poin. Dalam permainan ini terdapat beberapa rintangan diantaranya melangkahi kardus, melewati lintasan zigzag, suda manda kemudian memasukkan bola pada kardus poin.



Gambar 2. Lapangan Permainan Bopitak.

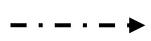
Keterangan :

 : Kardus

 : Suda manda

 : Botol

 : Kardus untuk memasukkan bola

 : Arah atau lintasan

A/B : Regu atau tim

 : Pemain

..... : Batas memasukkan bola

3.4.1 Sarana dan Prasarana

3.4.1.1 Alat

- 1) Kardus
- 2) Botol bekas

- 3) Bola tenis meja
- 4) Bet
- 5) Lakban
- 6) Peluit

3.4.1.2 Lapangan

Lapangan berukuran panjang ± 18 m dan lebar ± 9 m serta jarak untuk memasukkan bola $\pm 1,5$ m

3.4.2 Peraturan Permainan

- 1) Jumlah pemain

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang saling bertanding, setiap tim terdiri beberapa pemain (menyesuaikan jumlah siswa).

- 2) Peraturan permainan

1. Satu tim berdiri pada garis start.
2. Setiap anggota tim diberi 1 buah bola.
3. Setiap anggota tim diberikan 1 kali kesempatan untuk memasukkan bola pada kardus dengan cara melewati rintangan-rintangan, yaitu :
 - 1) Menimang atau mamantulkan bola pada bet berjalan atau berlari melewati rintangan langkah kardus.
 - 2) Menimang atau mamantulkan bola pada bet berjalan atau berlari melewati rintangan zig zag.
 - 3) Menyeimbangkan bola pada bet melewati rintangan lompat dan loncat dengan suda manda.
 - 4) Menimang atau mamantulkan bola pada bet berjalan atau berlari kemudian memasukkan bola ke kardus dengan cara dipukul dengan jarak batas pukul 1,5 meter.

3) Cara Pergantian Pemain

Pemain pertama mulai melakukan permainan dengan melewati rintangan, ketika pemain pertama menyelesaikan rintangan suda manda maka pemain selanjutnya memulai permainan.

4) Kesalahan

1. Bola jatuh saat melewati rintangan.
2. Menyentuh atau menjatuhkan rintangan (kardus dan botol)
3. Menginjak garis atau melewati garis saat memasukkan bola.
4. Tidak melakukan tos tangan saat pergantian pemain.

5) Hukuman

1. Apabila bola jatuh dan menyentuh atau menjatuhkan rintangan maka pemain harus mengulangi pada awal rintangan dimana bola jatuh.
2. Apabila pemain menginjak dan melewati garis saat memasukkan bola jika bola masuk maka dianggap tidak sah atau tidak mendapat poin.

6) Cara Mencetak Poin

Pada rintangan terakhir terdapat 3 kardus dengan warna, jarak dan poin yang berbeda, dimana untuk mendapatkan nilai pemain harus memasukkan bola ke kardus dengan cara memukulnya dengan jarak garis dan kardus terdekat sepanjang 1,5 meter, berikut urutan kardus dari jarak terdekat sampai terjauh beserta poinnya :

1. Coklat : 10 poin
2. Biru : 20 poin
3. Merah : 30 poin

7) Pemenang

Tim pemenang adalah tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak.

8) Pinalti

Apabila terjadi poin seimbang maka dilakukan pinalti dengan cara memasukkan bola ke kardus, jika dalam pinalti masih terjadi poin sama maka diadakan undian, pemenang undian berhak memilih memukul atau menunggu. Apabila memilih memukul, maka bola wajib masuk, jika tidak masuk maka tim yang menunggu yang menjadi pemenang.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan gerak siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuisisioner yang berbeda. Kuisisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisisioner siswa dititik beratkan pada keamanan dalam menggunakan produk yaitu dalam model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak.

Kuisisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. faktor yang digunakan dalam kuisisioner berupa kualitas model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai

dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Berikut ini adalah faktor, indikator, jumlah butir kuisisioner yang akan digunakan pada kuisisioner ahli:

Tabel 1. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuisisioner

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

Kuisisioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Jawaban Kuisisioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami tentang model pembelajaran bola kecil melalui permainan bopitak.	9

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan

teknik analisis kualitatif. Pengolahan data persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003 : 879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 4. Tabel Klasifikasi Presentase

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

(Sumber : Ali dalam Sri Emawanti,2011 : 38)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bopitak yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=26) pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

Pada uji coba produk model permainan bopitak sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, maka produk permainan bopitak ini dikatakan **layak** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VI di SD Negeri 1 Mojoagung.

Faktor yang menjadikan model permainan bopitak dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas VI dapat mempraktikkan permainan bopitak dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan bopitak dapat diterima siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan dan masuk dalam kriteria baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas VI cukup mampu mempraktikkan teknik dasar permainan bopitak.
- 2) Dalam permainan bopitak ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Persaingan dalam permainan bopitak, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

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

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan bopitak dapat digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran permainan bola kecil pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mojoagung Kabupaten Grobogan.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

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

- 1) Model permainan bopitak merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan sederhana untuk siswa sekolah dasar.
- 2) Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar, diharapkan dapat menggunakan model permainan bopitak karena permainan ini sangat disenangi siswa dan dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
- 3) Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada dilingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas
- Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta. Depdikbud.
- Barmawi Umar. 2012. *Pembelajaran PAIKEM*. Bogor : <http://barmawi.com/85-rupa-rupa-ukg/92-pembelajaran-paikem> (diakses pada tanggal 4 juli 2014)
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. 2006
- Lutha,Rusli. 1998. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta : Depdikbud
- Luthan, Rusli. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*, Jakarta: Depdikbud
- Max Darsono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV Ikip Semarang Press.
- Mohamad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud
- Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Depdikbud
- Subagiyo,dkk. 2008. *Perencanaan dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas
- Tim Penyusun. 2013. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang.
- Tri Rustiadi. 2013. *Praktik Labolatorium Olahraga*. Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.

Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman.2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta. Depdiknas

Lampiran 1

Usulan Tema dan Judul

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

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Wigara Trisna Abdi
 NIM : 6101410022
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
 Prodi : S1
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan
 Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**
 Judul : **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOPITAK KIDS UNTUK
 KEBUGARAN JASMANI DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS
 VI SDN 1 MOJOAGUNG TAHUN AJARAN 2014/2015**

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

see dapat diteliti Pembimbing Peny 5
 7/8 2014 Hn

[Signature]
Drs. Mugivo Hartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang, 4 Juni 2014

Yang Mengajukan

[Signature]
Wigara Trisna Abdi

NIM. 6101410022

Lampiran 2

Surat Penetapan Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1133/FIK/2014**

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

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 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 6 Oktober 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197508252008121001
Pangkat/Golongan : III/C
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : WIGARA TRISNA ABDI
NIM : 6101410022
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : MODEL PEMBELAJARAN BOLA KECIL MELALUI PERMAINAN BOPITAK DALAM PENJASORKES KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG KABUPATEN GROBOGAN TAHUN 2014

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 28 Oktober 2014

Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001



5101410022

PM-03-AKD-34Rev. 00

Lampiran 3

Surat Penelitian

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

Nomor : 4558/UN.S1.6/LT/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SD N 1 Mojoagung Kab. Grobogan
 di SD N 1 Mojoagung Kab. Grobogan

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

Nama : WIGARA TRISNA ABDI
 NIM : 6101410022
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN BOLA KECIL MELALUI PERMAINAN BOPITAK DALAM PENJASORKES KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG KABUPATEN GROBOGAN TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 31 Oktober 2014

Harry Pramono, M.Si.
 195910191985031001

Lampiran 4

Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
 DINAS PENDIDIKAN
 UPTD PENDIDIKAN KEC. KARANGRAYUNG
 SEKOLAH DASAR NEGERI 1 MOJOAGUNG
 Alamat : Desa Mojoagung, Kecamatan Karangrayung

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/006/C/46/XI/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Mojoagung Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : WIGARA TRISNA ABDI
 NIM : 6101410022
 Tempat, Tgl. Lahir : Grobogan, 16 Februari 1993
 Alamat : Dsn. Truko Rt 03 / Rw. I, Ds. Mojoagung
 Kec. Karangrayung, Kab Grobogan
 ProgdI : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Mojoagung, Kec. Karangrayung Kab. Grobogan pada tanggal 27 November 2014 selama satu kali pertemuan (4 Jam Pelajaran) di kelas VI.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mojoagung, 27 November 2014

Kepala Sekolah



SK. RTI, S.Pd.SD

19571207 197911 2 003

Lampiran 5**Hasil Wawancara Observasi**

Hasil dari wawancara guru penjasorkes :

Nama : Ibu Romiyati, S. Pd.

Sekolah : SD Negeri 1 Mojoagung

1. Bagaimana model pembelajaran permainan dan olahraga dikelas VI?
 - Sejauh ini belum sepenuhnya untuk materi permainan diberikan secara maksimal, pada dasarnya siswa sudah diberikan materi permainan dan olahraga akan tetapi hanya permainan bola voli.
2. Bagaimana cara mengajarkan materi bola voli tersebut?
 - Saya lihat cara guru penjas yang mengampu kelas VI pemberian materi bola voli masih menggunakan permainan sebenarnya dimana permainan tersebut masih menggunakan peraturan baku. Menurut saya cara penyampaian materi kepada anak sekolah dasar khususnya pada cabang olahraga harusnya menggunakan sebuah midifikasi permainan, karena anak usia sekolah dasar belum saatnya diberikan materi yang menitik beratkan pada tekniknya.
3. Pada dasarnya permainan dalam pembelajaran itu ada permainan bola besar dan bola kecil, dari dua pertanyaan sebelumnya dapat saya simpulkan hanya materi permainan bola besarnya saja yang diberikan, bagaimana untuk permainan bola kecilnya?
 - Sejauh ini belum ada pemberian materi bola kecil untuk kelas VI seperti yang sudah diatur dalam kompetensi dasarnya
4. Apa hambatannya sehingga komptensi dasar belum bisa diterapkan sepenuhnya, khususnya untuk pembelajaran permainan bola kecil?

- Pertama yang paling mendasar mungkin kurangnya pemahaman guru terhadap kurikulumnya dan pengalaman guru yang masih kurang sehingga guru kurang bisa memaksimalkan pengembangan atau modifikasi sebuah permainan. Kedua dari sarana dan prasarananya.
5. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?
- Untuk anak sekolah dasar saya menganggap antusias pada pelajaran penjasorkes sangat bersemangat, karena untuk anak sekolah dasar belum ada perbedaan putra atau putri, jadi minat untuk pelajaran penjasorkes antara siswa putra dan putri sama rata, akan tetapi guru belum mampu menerapkan pembelajaran PAIKEM serta guru belum bisa memberikan apresiasi atas antusias siswa seperti metode pembelajaran yang menyenangkan melalui sebuah permainan.

Lampiran 6

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI EVALUASI MODEL PERMAINAN BOPITAK DI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG KABUPATEN GROBOGAN

Mata Pelajaran :
Materi Pokok :
Sasaran Program :
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan bopitak 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 “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

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

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

A. Kualitas Model Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.						
2.	Kejelasan petunjuk pembelajaran.						
3.	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa.						
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						

5.	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran bagi siswa.						
6.	Kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik siswa.						
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 oleh siswa yang terampil maupun kurang terampil.						
12.	Dapat dimainkan oleh siswa putra maupun putri.						
13.	Mendorong siswa lebih aktif bergerak.						
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola kecil.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola kecil.						
Jumlah skor							
Presentase							

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran Petunjuk

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

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

B. Komentar dan Saran Umum**C. Kesimpulan**

Model keseimbangan gerak di persawahan ini dinyatakan :

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

(Mohon diberikan tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Semarang,
Evaluator

(.....)

Lampiran 7

Lembar Penilaian Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		A	G1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4
2	Kejelasan bentuk pembelajaran	4	5
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa	4	4
4	Kesesuaian fasilitas yang digunakan	4	5
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran untuk siswa	4	4
6	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran dengan karakteristik siswa	3	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	5
8	Mendorong aspek kognitif siswa	4	4
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	5	5
10	Mendorong perkembangan sikap afektif siswa	3	4
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putrid	4	2
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	5	5
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan tagol	4	4
Jumlah Skor		61	64
Rata-rata		4,06	4,26
Persentase		80,3%	85,3%
Keterangan: A = Ahli Penjas G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1			

Lampiran 8

**KUISIONER SISWA
MODEL PEMBELAJARAN BOLA KECIL MELALUI PERMAINAN
BOPITAK DALAM PENJASORKES KELAS VI SD NEGERI 1
MOJOAGUNG
KABUPATEN GROBOGAN
TAHUN 2014**

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terimakasih.

I. IDENTITAS KORESPONDEN

Nama Sekolah :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Kelamin :

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTOR

1. Apakah kamu bisa memainkan permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu bisa melakukan gerakan memantulkan bola ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati kardus ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati lintasan zigzag ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah kamu bisa menyeimbangkan bola melewati suda manda ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke kardus?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu kesulitan dalam melewati rintangan-rintangan di permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah permainan bopitak sulit untuk dimainkan ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu mengetahui peraturan dalam permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati kardus ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati lintasan zig zag ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu mengetahui cara menyeimbangkan bola melewati suda manda ?
 1. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu mengetahui cara memasukkan bola ke dalam kardus ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

C. AFEKTIF

1. Apakah kamu senang bermain permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu menaati peraturan dalam bermain permainan bopitak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu merasa aman dalam melakukan permainan bopitak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apabila dalam permainan ini tim kamu kalah, dapatkah kamu menerima kekalahan ?

- a. Ya b. Tidak
5. Apabila dalam permainan ini tim kamu menang, akankah kamu mengejek tim yang kalah ?
- a. Ya b. Tidak
6. Apakah kamu akan berbuat curang dalam permainan ini ?
- a. Ya b. Tidak
7. Apakah kamu ingin bermain permainan bopitak lagi ?
- a. Ya b. Tidak

Lampiran 9

Hasil dan Jawaban Kuisisioner Psikomotor Siswa (Skala Kecil)

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	L/P	BUTIR SOAL						
			PSIKOMOTOR						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Frans Dito Setiawan	L	A	A	A	A	A	A	B
2	Agus Andika	L	A	A	B	A	A	A	B
3	Sunarto	L	A	A	A	A	A	A	B
4	Agung Riyanto	L	B	A	A	A	B	B	A
5	Niko Septa Pratama	L	A	A	B	A	B	A	A
6	M. Romdoni	L	B	B	A	A	B	A	A
7	Danang Kurniawan	L	A	A	B	B	A	B	B
8	M. Khoirul	L	B	A	A	B	A	B	B
9	A. Malik	L	A	A	A	A	A	B	B
10	Ahmad Sodikin	L	A	B	A	B	A	B	A

HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	SISWA	BUTIR SOAL							Total	Ya (%)	Tidak (%)
		Aspek Psikomotor									
		1	2	3	4	5	6	7			
1	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	7	70%	30%
2	Agus Andika	1	1	0	1	1	1	1	7	70%	30%
3	Sunarto	1	1	1	1	1	1	1	6	60%	40%
4	Agung Riyanto	0	1	1	1	0	0	0	5	50%	50%
5	Niko Septa Pratama	1	1	0	1	0	1	0	5	50%	50%
6	M. Romdoni	0	0	1	1	0	1	0	5	50%	50%
7	Danang Kurniawan	1	1	0	0	1	0	1	6	60%	40%
8	M. Khoirul	0	1	1	0	1	0	1	6	60%	40%
9	A. Malik	1	1	1	1	1	0	1	6	60%	40%
10	Ahmad Sodikin	1	0	1	0	1	0	0	6	60%	40%
	Jumlah	7	8	7	7	7	5	6			
	Ya (%)	70%	80%	70%	70%	70%	50%	40%			
	Tidak (%)	30%	20%	30%	30%	30%	50%	60%			

No	Aspek	Jawaban	Persentase
	Psikomotorik		
1	Apakah kamu bisa memainkan permainan bopitak?	Ya	70.00%
2	Apakah kamu bisa melakukan gerakan memantulkan bola?	Ya	80.00%
3	Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati kardus?	Ya	70.00%
4	Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati lintasan zigzag?	Ya	70.00%
5	Apakah kamu bisa menyeimbangkan bola melewati sudan manda?	Ya	70.00%
6	Apakah kamu bisa memasukkan bola ke kardus?	Ya	50.00%
7	Apakah kamu kesulitan dalam melewati rintangan-rintangan di permainan bopitak?	Ya	60.00%

Lampiran 10

Hasil dan Jawaban Kuisisioner Kognitif Siswa (Skala Kecil)

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	L/P	BUTIR SOAL							
			KOGNITIF							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	Frans Dito Setiawan	L	A	B	A	A	B	A	A	A
2	Agus Andika	L	A	B	A	A	A	A	B	A
3	Sunarto	L	A	B	A	A	A	A	A	A
4	Agung Riyanto	L	B	A	A	B	A	B	A	A
5	Niko Septa Pratama	L	A	A	A	A	A	A	A	A
6	M. Romdoni	L	B	A	B	A	A	A	A	A
7	Danang Kurniawan	L	A	B	A	A	B	B	A	A
8	M. Khoirul	L	B	A	B	B	A	A	B	B
9	A. Malik	L	A	B	A	A	A	A	A	A
10	Ahmad Sodikin	L	A	B	A	A	A	A	A	A

HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

NO	SISWA	BUTIR SOAL								Total	Ya (%)	Tidak (%)
		Aspek Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70%	30%
2	Agus Andika	1	1	1	1	1	1	0	1	7	70%	30%
3	Sunarto	1	1	1	1	1	1	1	1	6	60%	40%
4	Agung Riyanto	0	0	1	0	1	0	1	1	5	50%	50%
5	Niko Septa Pratama	1	0	1	1	1	1	1	1	5	50%	50%
6	M. Romdoni	0	0	0	1	1	1	1	1	5	50%	50%
7	Danang Kurniawan	1	1	1	1	0	0	1	1	6	60%	40%
8	M. Khoirul	0	0	0	0	1	1	0	0	6	60%	40%
9	A. Malik	1	1	1	1	1	1	1	1	6	60%	40%
10	Ahmad Sodikin	1	1	1	1	1	1	1	1	6	60%	40%
	Jumlah	7	6	8	8	8	8	8	9			
	Ya (%)	70%	40%	80%	80%	80%	80%	80%	90%			
	Tidak (%)	30%	60%	20%	20%	20%	20%	20%	10%			

No	Aspek	Jawaban	Presentase
	Kognitif		
1	Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan bopitak?	Ya	70.00%
2	Apakah permainan bopitak sulit untuk dimainkan?	Tidak	60.00%
3	Apakah kamu mengetahui peraturan dalam permainan bopitak?	Ya	80.00%
4	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola?	Ya	80.00%
5	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati kardus?	Ya	80.00%
6	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati lintasan zig zag?	Ya	80.00%
7	Apakah kamu mengetahui cara menyeimbangkan bola melewati suda manda?	Ya	80.00%
8	Apakah kamu mengetahui cara memasukkan bola ke dalam kardus?	Ya	90.00%

Lampiran 11

Hasil dan Jawaban Kuisisioner Afektif Siswa (Skala Kecil)

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	L/P	BUTIR SOAL						
			AFEKTIF						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Frans Dito Setiawan	L	A	A	A	A	B	A	A
2	Agus Andika	L	A	B	A	B	B	A	B
3	Sunarto	L	A	A	A	A	A	B	A
4	Agung Riyanto	L	A	A	A	A	B	B	A
5	Niko Septa Pratama	L	A	A	A	A	A	A	A
6	M. Romdoni	L	A	A	A	B	B	B	A
7	Danang Kurniawan	L	A	A	A	A	A	B	A
8	M. Khoirul	L	B	B	B	A	B	B	B
9	A. Malik	L	A	A	A	A	B	B	A
10	Ahmad Sodikin	L	B	A	A	A	B	B	A

HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	SISWA	BUTIR SOAL							Total	Ya (%)	Tidak (%)
		Aspek Afektif									
		1	2	3	4	5	6	7			
1	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	1	0	1	6	60%	40%
2	Agus Andika	1	0	1	0	1	0	0	3	30%	70%
3	Sunarto	1	1	1	1	0	1	1	6	60%	40%
4	Agung Riyanto	1	1	1	1	1	1	1	7	70%	30%
5	Niko Septa Pratama	1	1	1	1	0	0	1	5	50%	50%
6	M. Romdoni	1	1	1	0	1	1	1	6	60%	40%
7	Danang Kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	6	60%	40%
8	M. Khoirul	0	0	0	1	1	1	1	4	40%	60%
9	A. Malik	1	1	1	1	1	1	1	7	70%	30%
10	Ahmad Sodikin	0	1	1	1	1	1	1	6	60%	40%
	Jumlah	8	8	9	8	7	7	9			
	Ya (%)	80%	80%	90%	80%	30%	30%	90%			
	Tidak (%)	20%	20%	10%	20%	70%	70%	10%			

No	Aspek	Jawaban	Presentase
	Afektif		
1	Apakah kamu senang bermain permainan bopitak?	Ya	80%
2	Apakah kamu menaati peraturan dalam bermain permainan bopitak ?	Ya	80%
3	Apakah kamu merasa aman dalam melakukan permainan bopitak?	Ya	90%
4	Apabila dalam permainan ini tim kamu kalah, dapatkah kamu menerima kekalahan?	Ya	80%
5	Apabila dalam permainan ini tim kamu menang, akankah kamu mengejek tim yang kalah?	Tidak	70%
6	Apakah kamu akan berbuat curang dalam permainan ini?	Tidak	70%
7	Apakah kamu ingin bermain permainan bopitak lagi?	Ya	90%

Lampiran 12

**Hasil dan Jawaban Psikomotor Kuisisioner Siswa
(Uji Coba Lapangan)**

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	BUTIR SOAL						
		PSIKOMOTOR						
		1	2	3	4	5	6	7
1	A. Malik	A	A	A	A	A	B	B
2	Agus Andika	A	A	A	A	A	A	B
3	Agung Riyanto	A	A	B	A	A	B	B
4	Ahmad sodikin	A	A	A	A	A	A	B
5	A. Wisnu Sadewo	B	A	A	B	A	A	B
6	Anggun Cahyani	A	A	A	A	B	B	B
7	Bella Maqwa Sari	B	B	B	B	B	B	A
8	Danang Kurniawan	A	A	A	A	A	B	B
9	Darren Aditama	A	A	A	A	A	B	B
10	Diah Ayu Wulandari	A	A	B	A	A	B	A
11	Eko Santoso	A	A	A	B	A	A	B
12	Frans Dito Setiawan	A	A	A	A	A	A	B
13	M. Khoirul	A	A	A	A	A	A	A
14	M. Romdoni	A	A	A	A	A	A	B
15	Niko Septa Pratama	A	A	A	A	A	A	B
16	Purwosari	B	A	B	A	A	B	B
17	Putri Alfianni	A	A	B	A	B	A	A
18	Que Sierra	A	A	A	A	A	B	A
19	Rahmad Hidayat	A	A	A	A	A	A	B
20	Rahmawati	B	B	B	B	B	B	B
21	Riksa	A	A	A	A	A	A	B
22	Sayifullah	A	A	A	A	A	A	A
23	Siti Aminah	B	B	B	B	B	B	A
24	Siti Sulasih	B	B	B	B	B	B	A
25	Sunarto	A	A	A	A	A	A	B
26	Windi Permata Sari	B	B	A	B	B	A	A

HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTOR
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	SISWA	BUTIR SOAL							Total	Ya (%)	Tidak (%)
		PSIKOMOTOR									
		1	2	3	4	5	6	7			
1	A. Malik	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
2	Agus Andika	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
3	Agung Riyanto	1	1	0	1	1	0	1	5	71%	29%
4	Ahmad sodikin	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
5	A. Wisnu Sadewo	0	1	1	0	1	1	1	5	71%	29%
6	Anggun Cahyani	1	1	1	1	0	0	1	5	71%	29%
7	Bella Maqwa Sari	0	0	0	0	0	0	0	0	0%	100%
8	Danang Kurniawan	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
9	Darren Aditama	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
10	Diah Ayu Wulandari	1	1	0	1	1	0	0	4	57%	43%
11	Eko Santoso	1	1	1	0	1	1	1	6	86%	14%
12	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
13	M. Khoirul	1	1	1	1	1	1	0	6	86%	14%
14	M. Romdoni	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
15	Niko Septa Pratama	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
16	Purwosari	0	1	0	1	1	0	1	4	57%	43%
17	Putri Alfianni	1	1	1	1	0	1	0	5	71%	29%
18	Que Sierra	1	1	1	1	1	0	0	5	71%	29%
19	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
20	Rahmawati	0	0	0	0	0	0	1	1	14%	86%
21	Riksa	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
22	Sayifullah	1	1	1	1	1	1	0	6	86%	14%
23	Siti Aminah	0	0	0	0	0	0	0	0	0%	100%
24	Siti Sulasih	0	0	0	0	0	0	0	0	0%	100%
25	Sunarto	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
26	Windi Permata Sari	0	0	1	0	0	1	0	2	29%	71%
	Jumlah	19	21	19	19	19	14	15			
	Ya (%)	73%	81%	73%	73%	73%	54%	42%			
	Tidak (%)	27%	19%	27%	27%	27%	46%	65%			

No	Aspek	Jawaban	Persentase
	Psikomotorik		
1	Apakah kamu bisa memainkan permainan bopitak?	Ya	73.08%
2	Apakah kamu bisa melakukan gerakan memantulkan bola?	Ya	80.77%
3	Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati kardus?	Ya	73.08%
4	Apakah kamu bisa memantulkan bola dengan melewati lintasan zigzag?	Ya	73.08%
5	Apakah kamu bisa menyeimbangkan bola melewati sudan manda?	Ya	73.08%
6	Apakah kamu bisa memasukkan bola ke kardus?	Ya	53.85%
7	Apakah kamu kesulitan dalam melewati rintangan-rintangan di permainan bopitak?	Tidak	65.38%

Lampiran 13

**Hasil dan Jawaban Kuisisioner Kognitif Siswa
(Uji Coba Lapangan)**

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	BUTIR SOAL							
		KOGNITIF							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	A. Malik	A	B	A	A	A	A	A	A
2	Agus Andika	A	B	A	A	A	A	A	A
3	Agung Riyanto	A	B	A	A	A	A	B	A
4	Ahmad sodikin	A	B	A	A	A	A	A	A
5	A. Wisnu Sadewo	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Anggun Cahyani	A	A	B	A	A	A	B	A
7	Bella Maqwa Sari	B	A	B	A	B	B	B	B
8	Danang Kurniawan	A	B	A	A	A	A	A	A
9	Darren Aditama	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Diah Ayu Wulandari	B	A	A	B	A	A	A	A
11	Eko Santoso	A	B	A	A	A	A	A	A
12	Frans Dito Setiawan	A	B	A	A	A	A	A	A
13	M. Khoirul	A	B	A	A	A	A	A	A
14	M. Romdoni	A	B	A	A	A	A	A	A
15	Niko Septa Pratama	A	A	A	A	A	A	A	A
16	Purwosari	A	A	A	A	A	A	A	A
17	Putri Alfianni	A	B	A	A	A	A	A	A
18	Que Sierra	B	B	A	A	A	A	A	A
19	Rahmad Hidayat	A	B	A	A	A	A	A	A
20	Rahmawati	B	A	B	A	A	A	A	B
21	Riksa	A	B	A	B	A	A	A	A
22	Sayifullah	A	B	A	A	A	A	A	A
23	Siti Aminah	B	A	B	B	A	B	A	A
24	Siti Sulasih	B	A	A	B	B	B	B	A
25	Sunarto	A	B	A	A	B	A	A	A
26	Windi Permata Sari	B	A	B	B	B	B	B	A

**HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG**

No	SISWA	BUTIR SOAL								Total	Ya (%)	Tidak (%)
		KOGNITIF										
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	A. Malik	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
2	Agus Andika	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
3	Agung Riyanto	1	1	1	1	1	1	0	1	7	78%	22%
4	Ahmad sodikin	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
5	A. Wisnu Sadewo	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
6	Anggun Cahyani	1	0	0	1	1	1	0	1	5	56%	44%
7	Bella Maqwa Sari	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11%	89%
8	Danang Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
9	Darren Aditama	1	0	1	1	1	1	1	1	7	78%	22%
10	Diah Ayu Wulandari	0	0	1	0	1	1	1	1	5	56%	44%
11	Eko Santoso	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
12	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
13	M. Khoirul	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
14	M. Romdoni	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
15	Niko Septa Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
16	Purwosari	1	0	1	1	1	1	1	1	7	78%	22%
17	Putri Alfianni	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
18	Que Sierra	0	1	1	1	1	1	1	1	7	78%	22%
19	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
20	Rahmawati	0	0	0	1	1	1	1	0	4	44%	56%
21	Riksa	1	1	1	0	1	1	1	1	7	78%	22%
22	Sayifullah	1	1	1	1	1	1	1	1	8	89%	11%
23	Siti Aminah	0	0	0	0	1	0	1	1	3	33%	67%
24	Siti Sulasih	0	0	1	0	0	0	0	1	2	22%	78%
25	Sunarto	1	1	1	1	0	1	1	1	7	78%	22%
26	Windi Permata Sari	0	0	0	0	0	0	0	1	1	11%	89%

Jumlah	19	17	21	21	22	22	21	24			
Ya (%)	73%	35%	81%	81%	85%	85%	81%	92%			
Tidak (%)	27%	65%	19%	19%	15%	15%	19%	8%			

No	Aspek	Jawaban	Presentase
	Kognitif		
1	Apakah kamu mengetahui cara bermain model permainan bopitak?	Ya	73.08%
2	Apakah permainan bopitak sulit untuk dimainkan?	Tidak	65.38%
3	Apakah kamu mengetahui peraturan dalam permainan bopitak?	Ya	80.77%
4	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola?	Ya	80.77%
5	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati kardus?	Ya	84.62%
6	Apakah kamu mengetahui cara memantulkan bola melewati lintasan zig zag?	Ya	84.62%
7	Apakah kamu mengetahui cara menyeimbangkan bola melewati suda manda?	Ya	80.77%

Lampiran 14

**Hasil dan Jawaban Kuisisioner Afektif Siswa
(Uji Coba Lapangan)**

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	Nama	BUTIR SOAL						
		AFEKTIF						
		1	2	3	4	5	6	7
1	A. Malik	A	A	A	A	B	B	A
2	Agus Andika	A	A	A	B	B	B	A
3	Agung Riyanto	A	A	B	A	A	B	A
4	Ahmad sodikin	A	A	A	A	B	B	A
5	A. Wisnu Sadewo	A	A	A	A	B	B	A
6	Anggun Cahyani	A	A	A	A	B	B	A
7	Bella Maqwa Sari	A	B	A	A	B	B	A
8	Danang Kurniawan	A	A	A	A	B	A	A
9	Darren Aditama	A	A	A	A	B	B	A
10	Diah Ayu Wulandari	B	A	A	B	B	B	A
11	Eko Santoso	A	A	A	A	B	B	A
12	Frans Dito Setiawan	A	A	A	A	B	A	A
13	M. Khoirul	A	A	A	A	B	A	A
14	M. Romdoni	A	A	A	A	A	B	A
15	Niko Septa Pratama	A	A	A	A	A	A	A
16	Purwosari	A	A	A	A	B	B	A
17	Putri Alfianni	A	A	A	B	A	A	A
18	Que Sierra	B	A	B	B	A	A	B
19	Rahmad Hidayat	A	A	A	A	B	B	A
20	Rahmawati	A	B	A	A	B	B	B
21	Riksa	A	A	A	A	B	B	A
22	Sayifullah	A	A	A	A	B	A	A
23	Siti Aminah	B	A	A	A	A	B	A
24	Siti Sulasih	B	B	A	A	A	B	A
25	Sunarto	A	B	A	B	B	B	A
26	Windi Permata Sari	A	A	A	A	B	B	A

HASIL JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG

No	SISWA	BUTIR SOAL							Total	Ya (%)	Tidak (%)
		AFEKTIF									
		1	2	3	4	5	6	7			
1	A. Malik	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
2	Agus Andika	1	1	1	0	1	1	1	6	86%	14%
3	Agung Riyanto	1	1	0	1	0	1	1	5	71%	29%
4	Ahmad sodikin	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
5	A. Wisnu Sadewo	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
6	Anggun Cahyani	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
7	Bella Maqwa Sari	1	0	1	1	1	1	1	6	86%	14%
8	Danang Kurniawan	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
9	Darren Aditama	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
10	Diah Ayu Wulandari	0	1	1	0	1	1	1	5	71%	29%
11	Eko Santoso	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
12	Frans Dito Setiawan	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
13	M. Khoirul	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
14	M. Romdoni	1	1	1	1	0	1	1	6	86%	14%
15	Niko Septa Pratama	1	1	1	1	0	0	1	5	71%	29%
16	Purwosari	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
17	Putri Alfianni	1	1	1	0	0	0	1	4	57%	43%
18	Que Sierra	0	1	0	0	0	0	0	1	14%	86%
19	Rahmad Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
20	Rahmawati	1	0	1	1	1	1	0	5	71%	29%
21	Riksa	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
22	Sayifullah	1	1	1	1	1	0	1	6	86%	14%
23	Siti Aminah	0	1	1	1	0	1	1	5	71%	29%
24	Siti Sulasih	0	0	1	1	0	1	1	4	57%	43%
25	Sunarto	1	0	1	0	1	1	1	5	71%	29%
26	Windi Permata Sari	1	1	1	1	1	1	1	7	100%	0%
	Jumlah	22	22	24	21	19	19	24			
	Ya (%)	85%	85%	92%	81%	27%	27%	92%			
	Tidak (%)	15%	15%	8%	19%	73%	73%	8%			

NO	Aspek	Jawaban	Presentase
	Afektif		
1	Apakah kamu senang bermain permainan bopitak?	Ya	85%
2	Apakah kamu menaati peraturan dalam bermain permainan bopitak ?	Ya	85%
3	Apakah kamu merasa aman dalam melakukan permainan bopitak?	Ya	92%
4	Apabila dalam permainan ini tim kamu kalah, dapatkah kamu menerima kekalahan?	Ya	81%
5	Apabila dalam permainan ini tim kamu menang, akankah kamu mengejek tim yang kalah?	Tidak	73%
6	Apakah kamu akan berbuat curang dalam permainan ini?	Tidak	73%
7	Apakah kamu ingin bermain permainan bopitak lagi?	Ya	92%

Lampiran 15**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN BOPITAK DI SD
NEGERI 1 MOJOAGUNG KABUPATEN GROBOGAN****A. Aspek Psikomotorik**

- A. Nilai 3 jika mampu memantulkan bola
- B. Nilai 4 jika mampu melewati rintangan
- C. Nilai 5 jika mampu memasukkan bola

PETUNJUK :

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

Lampiran 16

**Tabel Lembar Pengamatan Psikomotor dalam Permainan Bopitak
(Skala Kecil)**

No	Nama Siswa	Tingkat kemampuan				
		Memantulkan Bola	Melewati Kardus	Zigzag	Suda Manda	Memasukkan Bola
1.	Frans Dito S	4	4	4	4	4
2.	Agus Andika	4	4	3	4	4
3.	Sunarto	4	4	4	4	4
4.	Agus Riyanto	4	3	4	3	4
5.	Niko Septa P	4	3	4	3	4
6.	M. Romdoni	4	3	4	3	3
7.	Danang Kurniawan	4	4	3	4	4
8.	M. Khoirul	4	4	4	3	3
9.	A. Malik	3	3	4	4	3
10.	Ahmad Sodikin	4	3	4	4	4
Jumlah		39	35	38	36	37
Rata-rata		3.9	3.5	3.8	3.6	3.7
Persentase		78%	70%	76%	72%	74%

Lampiran 17

**Tabel Lembar Pengamatan Psikomotor dalam Permainan Bopitak
(Uji Coba Lapangan)**

No	Nama Siswa	Tingkat kemampuan				
		Memantulkan Bola	Melewati Kardus	Zigzag	Suda Manda	Memasukan Bola
1	A. Malik	4	4	4	4	4
2	Agus Andika	5	4	5	5	5
3	Agus Riyanto	5	4	4	5	4
4	Ahmad Sodikin	5	4	4	4	5
5	A. Wisnu Sadewo	4	3	3	3	3
6	Anggun Cahyani	3	3	3	3	3
7	Bella Maqwa Sari	3	3	3	2	3
8	Danang Kurniawan	4	4	5	5	4
9	Darren Aditama	4	4	4	3	4
10	Diah Ayu Wulandari	3	3	4	4	4
11	Eko Santoso	4	4	4	3	4
12	Frans Dito Setiawan	5	4	5	5	4
13	Khoirul	4	4	5	4	4
14	M. Romdoni	4	4	4	4	5
15	Niko Septa Pratama	4	4	4	4	5
16	Purwosari	4	3	4	3	4
17	Putri Alfianni	4	3	4	3	4

18	Que Sierra	4	4	4	4	4
19	Rahmad Hidayat	4	4	4	4	4
20	Rahmawati	3	3	3	3	3
21	Riksa	4	4	4	4	4
22	Sayifullah	4	4	4	4	4
23	Siti Aminah	3	2	3	2	2
24	Siti Sulasih	3	3	3	3	2
25	Sunarto	5	4	5	5	5
26	Windi Permata Sari	4	3	3	4	3
Jumlah		103	93	102	97	100
Rata-rata		3.96	3.58	3.92	3.73	3.85
Persentase		79.23%	71.54%	78.46%	74.62%	76.92%

Lampiran 18**Lembar Pengamatan Gerak Afektif****2) Aspek Afektif**

Lima sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan Bopitak :

- 1) Kerjasama
 1. Menolong teman yang meminta bantuan
 2. Dalam bermain tidak bersifat individu
 3. Mau mengajari teman yang tidak bisa
 4. Pembagian tugas kelompok yang jelas
 5. Menyemangati teman
- 2) Toleransi
 1. Mematuhi tata tertib
 2. Berkata yang sopan, tidak berbicara kotor, atau menyinggung perasaan oranglain
 3. Tidak membeda-bedakan teman sesuai ras, golongan ataupun agama
 4. Tidak membuat keributan waktu jam pelajaran karena kelas lain sedang belajar
 5. Tidak mengejek lawan yang kalah
- 3) Jujur
 1. Berkata apa adanya
 2. Melakukan permainan sesuai prosedur
 3. Mengakui kesalahan yang diperbuat
 4. Menyampaikan pendapat sesuai dengan sebenarnya
 5. Menaati peraturan
- 4) Tanggung Jawab
 1. Siswa bersikap disiplin
 2. Siswa taat terhadap peraturan
 3. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah
 4. Melaksanakan pembagian tugas dari kesepakatan kelompok
 5. Saling bekerjasama dengan sesama anggota tim

PETUNJUK :

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

Lampiran 19

**Tabel Lembar Pengamatan Afektif dalam Permainan Bopitak
(Skala Kecil)**

No.	Nama	Tingkat kemampuan			
		Kerjasama	Toleransi	Jujur	Tanggung jawab
1.	Frans Dito Setiawan	4	4	3	4
2.	Agus Andika	4	3	4	4
3.	Sunarto	4	4	3	4
4.	Agung Riyanto	3	3	3	4
5.	Niko Septa Pratama	4	3	4	4
6.	M. Romdoni	3	3	3	4
7.	Danang Kurniawan	4	4	4	3
8.	M. Khoirul	3	4	3	3
9.	A. Malik	3	4	4	3
10.	Ahmad Sodikin	3	4	4	3
Jumlah		35	36	35	36
Rata-rata		3.5	3.6	3.5	3.6
Persentase		70%	72%	70%	72%

Lampiran 20

**Tabel Lembar Pengamatan Afektif dalam Permainan Bopitak
(Uji Coba Lapangan)**

No	Nama	Tingkat kemampuan			
		Kerja sama	Toleransi	Jujur	Tanggung jawab
1	A. Malik	4	4	4	4
2	Agus Andika	4	3	4	4
3	Agung Riyanto	4	4	4	4
4	Ahmad sodikin	4	4	3	3
5	A. Wisnu Sadewo	4	4	4	4
6	Anggun Cahyani	3	4	3	3
7	Bella Maqwa Sari	3	3	3	3
8	Danang Kurniawan	4	4	4	4
9	Darren Aditama	3	4	4	4
10	Diah Ayu Wulandari	4	3	3	4
11	Eko Santoso	4	3	4	4
12	Frans Dito Setiawan	4	3	4	4
13	M. Khoirul	4	4	3	4
14	M. Romdoni	4	3	4	4
15	Niko Septa Pratama	4	4	4	4
16	Purwosari	3	4	4	3
17	Putri Alfianni	4	4	4	4

18	Que Sierra	4	3	3	4
19	Rahmad Hidayat	3	4	4	4
20	Rahmawati	3	4	3	3
21	Riksa	4	4	4	4
22	Sayifullah	4	4	3	4
23	Siti Aminah	3	4	3	3
24	Siti Sulasih	3	4	3	3
25	Sunarto	4	4	4	4
26	Windi Permata Sari	3	4	4	3
Jumlah		95	97	94	96
Rata-rata		3.65	3.73	3.62	3.69
Persentase		73.08%	74.62%	72.31%	73.85%

Lampiran 21

**DAFTAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG
KABUPATEN GROBOGAN
(Sampel Uji Coba Skala Kecil)**

No.	Nama	L/P
1.	Agung Riyanto	L
2.	Agus Andika	L
3.	Danang Kurniawan	L
4.	Frans Dito Setiawan	L
5.	M. Khoirul	L
6.	M. Romdoni	L
7.	Niko Septa Pratama	L
8.	Sunarto	L
9.	A. Malik	L
10.	Ahmad Sodikin	L

Lampiran 22

**DAFTAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 MOJOAGUNG
KABUPATEN GROBOGAN
(Sampel Uji Coba Lapangan)**

No	Nama	L/P
1	A. Malik	L
2	Agus Andika	L
3	Agung Riyanto	L
4	Ahmad sodikin	L
5	A. Wisnu Sadewo	L
6	Anggun Cahyani	P
7	Bella Maqwa Sari	P
8	Danang Kurniawan	L
9	Darren Aditama	L
10	Diah Ayu Wulandari	P
11	Eko Santoso	L
12	Frans Dito Setiawan	L
13	M. Khoirul	L
14	M. Romdoni	L
15	Niko Septa Pratama	L
16	Purwosari	L
17	Putri Alfianni	P
18	Que Sierra	L
19	Rahmad Hidayat	L
20	Rahmawati	L
21	Riksa	L
22	Sayifullah	L
23	Siti Aminah	P
24	Siti Sulasih	P
25	Sunarto	L
26	Windi Permata Sari	P

Lampiran 23

DOKUMENTASI



