



**PENGEMBANGAN PERMAINAN GUNDU MANUSIA (GUMA)
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN
ARGOMULYO KOTA SALATIGA TAHUN 2015**

SKRIPSI

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

Oleh

Witono

6101411194

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

ABSTRAK

Witono. 2015. Pengembangan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra Tri Nurhasono, M.Pd.

Kata Kunci: pengembangan, permainan, guma

Latar belakang masalah dalam proses pembelajaran Penjasorkes khususnya pada materi bola basket adalah kurang antusiasnya siswa dan siswa mengalami kebosanan ketika diberikan materi bola basket. Selain itu siswa merasa kesulitan apabila diberikan materi teknik dasar dalam permainan bola basket terutama pada siswa perempuan. Rumusan masalah apakah pengembangan permainan gundu manusia (guma) dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa pembelajaran Penjasorkes pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Kota Salatiga. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pengembangan permainan gundu manusia (guma) dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.

Metode penelitian yang digunakan yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (*research and information*) yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba I (uji coba skala kecil) dengan menggunakan 12 subyek uji coba, satu ahli permainan, dan dua ahli pendidikan jasmani. Selama uji coba diadakan pengedaran angket atau kuesioner bagi ahli pendidikan jasmani maupun subyek, (5) revisi uji coba I berdasarkan dari hasil evaluasi ahli dan uji coba I yang digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba II (uji skala besar) yaitu dengan 35 subyek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir (*final produk reversion*), (8) implementasi yaitu melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba I didapat persentase sebesar 80,86% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba I didapat persentase sebesar 84,69% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba II didapat persentase sebesar 85,33% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba II didapat persentase sebesar 86,33% (baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan permainan Gundu Manusia (GUMA) ini telah memenuhi kriteria baik.

Disimpulkan bahwa permainan guma ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga. Saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru untuk dapat melaksanakan dan mempraktekkan permainan Gundu Manusia (GUMA) sebagai model alternatif pada saat pembelajaran Penjasorkes khususnya materi Bolabasket, (2) bagi siswa sebagai inovasi permainan bolabasket supaya tidak timbul rasa bosan dan meningkatkan antusias, (3) bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan model penelitian selanjutnya.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya :

Nama : Witono

NIM :6101411194

Jurusan/Progdi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan
Rekreasi/Pendidikan Jasmani Kesehatan dan
Rekreasi

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Gundu Manusia
(GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada
Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan
Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015

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

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

Semarang, 22 September 2015

Yang menyatakan,




Witono

6101411194

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Permainan Gundu Manusia (Guma) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015, telah disetujui dan disahkan, pada

Hari :

Tanggal :

Semarang,.....2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

Menyetujui,

Pembimbing

Drs. Tri Nur Harsono, M.Pd

19600429 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Witono NIM. 6101411194 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pengembangan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari ~~Senin~~, tanggal ~~30 November~~ 2015

Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tardiyo Rahayu M.Pd.
NIP. 19610320 198403 2 001

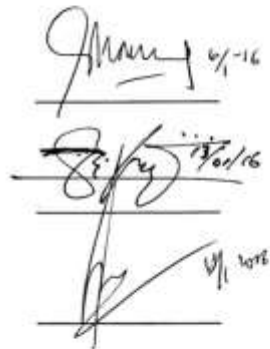
Sekretaris



Agus Pujiyanto S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji

1. **Dra Endang Sri H. M.Kes.**
NIP. 19590603 198403 2 001
2. **Supriyono, S.Pd., M.Or.**
NIP. 19720127 199802 1 001
3. **Drs. Tri Nurharsono M.Pd.**
NIP. 19600429 198601 1 001



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ Manusia hanya bisa berusaha selebihnya Tuhan yang akan menentukannya (Midorima Shintaro)
- ❖ Selama kita berusaha maka kemungkinan tidak akan menjadi 0 % (Kuroko Tetsuya)

PERSEMBAHAN

1. Orang tua saya Bapak Salimin dan Ibu Rumiyatun yang tercinta terimakasih atas segala dukungan, doa, cinta dan kasih sayang serta nasihat.
2. Dosen-dosen FIK yang selalu memberikan bimbingan.
3. Bapak Bahtiar Afandi, Bapak Ariyanto Wibowo dan Bapak Bambang serta SMA Negeri 2 Salatiga.
4. Saudaraku Retno Setyowati dan Wibowo.
5. Teman-teman PJKR angkatan 2011 dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Permainan Gundu Manusia (Guma) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015. Keberhasilan dan kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak yang terkait.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan studi.
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 kepada peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs Tri Nur Harsono M.Pd., selaku dosen pembimbing yang memberikan petunjuk, dorongan, bimbingan dan memberikan motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Kepala SMA Negeri 2 Salatiga, Dra Yuliati Eko Atmojo., M.Pd telah menerima kedatangan kam
6. Bahtiar Afandi S.Pd, selaku ahli penjas yang telah memberikan saran dan masukannya yang sangat berharga.
7. Ariyanto Wibowo S.Pd dan Bambang Murtiyoso S.Pd selaku ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Menengah Atas yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dukungan dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

8. Siswa-siswi SMA Negeri 2 Salatiga yang bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen PJKR, FIK, UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah, ibu dan kakak-kakakku yang telah memberikan kepadaku dorongan moral maupun materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Hana, Dea, Maulvi, Danang, Tri, Juni, Rosa, Novi, Priesta dan Putri yang telah memberikan dorongan doa dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah memberikan balasan yang berlipat dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 22 September 2015

Peneliti

Witono

NIM. 6101411194

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1. 1	Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2	Perumusan Masalah	6
1. 3	Tujuan Pengembangan.....	6
1. 4	Manfaat Pengembangan	7
1.4.1	Manfaat Bagi Peneliti	7
1.4.2	Manfaat Bagi Guru Penjas	7
1.4.3	Manfaat Bagi Siswa.....	7
1.4.4	Manfaat Bagi Sekolah.....	8
1.5	Spesifikasi Produk.....	8
1.6	Pentingnya Pengembangan	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1	Kajian Pustaka	9
2.1.1	Pengertian Penjasorkes	9
2.1.2	Tujuan Pendidikan Jasmani	10

2.1.3	Pengertian Pembelajaran	12
2.1.4	Pengertian Model Pembelajaran.....	12
2.1.5	Kelompok Model Pembelajaran.....	14
2.1.5.1	Kelompok Model Informasi	14
2.1.5.2	Kelompok Model Personal	14
2.1.5.3	Kelompok Model Interaksi Sosial	15
2.1.5.4	Kelompok Model Perilaku.....	15
2.1.6	Tujuan Pembelajaran	15
2.1.7	Modifikasi Permainan	20
2.1.8	Manfaat Modifikasi Permainan	21
2.1.9	Gerak	21
2.1.10	Karakteristik Anak Sekolah Menengah.....	24
2.1.11	Permainan Bola Basket.....	25
2.1.11.1	Pengertian Permainan Bolabasket.....	25
2.1.11.2	Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket.....	25
2.1.11.3	Analisis Pola Gerak Dominan dalam Permainan Bolabasket	28
2.1.11.4	Teknik Dasar Permainan Bolabasket.....	29
2.12	Kerangka Berfikir.....	35

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1	Model Pengembangan	37
3.2	Prosedur Pengembangan	38
3.2.1	Analisis Kebutuhan	39
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	39
3.2.3	Validasi Ahli	39
3.2.4	Uji Coba I	40
3.2.5	Revisi Produk Pertama.....	40
3.2.6	Uji Coba II	40
3.2.7	Hasil Akhir.....	40
3.3	Uji Coba Produk	40
3.3.1	Desain Uji Coba	41
3.3.1.1	Uji Coba I.....	42
3.3.1.2	Uji Coba II	42
3.3.2	Subjek Uji Coba	42
3.4	Rancangan Produk	42
3.4.1	Permainan Guma	42
3.4.2	Fasilitas Permainan Guma	44
3.4.2.1	Lapangan Permainan.....	44
3.4.2.2	Bola.....	44
3.4.3	Peraturan Permainan.....	45
3.5	Jenis Data	46

3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	46
3.7	Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Uji Coba I	50
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	50
4.1.2	Deskripsi Draft Produk Awal	51
4.1.2.1	Pengertian Guma	51
4.1.2.2	Lapangan Permainan	55
4.1.2.3	Waktu	55
4.1.2.4	Jumlah Pemain.....	55
4.1.2.5	Bola.....	55
4.1.2.6	Sasaran.....	56
4.1.2.7	Aturan Permainan.....	56
4.1.3	Validasi Ahli	58
4.1.3.1	Validasi Draf Produk Awal.....	58
4.1.4	Hasil Analisis Data pada Uji Coba I.....	60
4.1.5	Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	60
4.2	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba I	62
4.3	Revisi Produk Setelah Uji Coba I	70
4.3.1	Draf Permainan Setelah Uji Coba I	71
4.3.1.1	Sarana dan Prasarana.....	71
4.3.1.2	Peraturan Permainan Guma.....	72
4.3.1.3	Cara Bermain.....	73
4.4	Hasil Analisis Data Uji II	74
4.4.1	Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran.....	74
4.5	Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba II	75
4.6	Prototipe Produk	80
4.6.1	Sarana dan Prasarana	81
4.6.2	Peraturan Permainan Guma.....	82
4.6.3	Cara Bermain Permainan Guma.....	83
4.6.4	Ranah yang Terkandung dalam Permainan Guma.....	84
4.6.5	Kelebihan Produk Permainan Guma.....	84
4.6.6	Kelemahan Produk Permainan Guma.....	84

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1	Kajian Prototipe Produk.....	85
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan lebih Lanjut.....	86

DAFTAR PUSTAKA.....	87
---------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	89
-------------------------	----

Daftar Tabel

Tabel	Halaman
1.1 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli	47
1.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”	48
1.3 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa.....	48
1.4 Klasifikasi Persentase.....	49
1.5 Hasil Lembar Evaluasi Kualitas Ahli.....	61
1.6 Saran Perbaikan Model Permainan.....	61
1.7 Hasil Lembar Evaluasi Kualitas	75

DARTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan BolaBasket.....	26
2. Ring dan Tiang Penyangga Keranjang.....	26
3. Keranjang.....	27
4. Bola Basket.....	27
5. Papan Pantul.....	28
6. Gerakan <i>Chest Pass</i>	30
7. Gerakan <i>Bound Pass</i>	31
8. Gerakan <i>Over Head Pass</i>	31
9. Gerakan Menangkap Umpan (<i>Catching</i>).....	32
10. Gerakan Menembak Bola (<i>Shooting</i>).....	33
11. Gerakan <i>Lay Up</i>	34
12. Gerakan Menggiring (<i>Dribble</i>).....	34
13. Prosedur Pengembangan Permainan Guma.....	38
14. Lapangan Guma.....	43
15. Bola.....	44
16. <i>Chest Pass</i>	52
17. <i>Overhead Pass</i>	53
18. <i>Bound Pass</i>	54
19. Lapangan Guma.....	57
20. Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan Guma Uji Coba Skala Kecil.....	68
21. Lapangan Guma.....	72

22. Bola.....	72
23. Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan Guma Uji lapangan.....	80
24. Lapangan Guma.....	81
25. Bola.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul Skripsi.....	90
2. Surat Keputusan Dekan Mengenai Penetapan Pembimbing Skripsi.....	91
3. Surat Observasi SMA Negeri 1 Salatiga.....	92
4. Surat Observasi SMA Negeri 2 Salatiga.....	93
5. Surat Observasi SMA Negeri 3 Salatiga.....	94
6. Surat Ijin Penelitian di SMA Negeri 2 Salatiga.....	95
7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMA Negeri 2 Salatiga..	96
8. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Evaluasi Skala Kecil Model Permainan Guma SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.....	97
9. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Evaluasi Skala Besar Permainan Guma SMA Negeri Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.....	109
10. Kuesioner Siswa Pengembangan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015.....	121
11. Data Hasil Uji Coba I (N=12).....	125
12. Daftar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 2 Salatiga (Uji Coba I).....	134
13. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif Siswa Kelas X4 SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Subyek Uji Coba I.....	135
14. Daftar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 2 Salatiga Uji Coba II.....	138
15. Data Hasil Uji Coba II.....	141

16. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif Siswa Kelas X4 SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.....	151
17. Dokumentasi Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Salatiga	157
18. Dokumentasi Sarana dan Prasarana SMA Negeri 2 Salatiga.....	158
19. Dokumentasi Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Salatiga	159
20. Dokumentasi Penelitian.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang, di mana Penjasorkes sebagai media untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu salah satunya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2003). Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat.

Pendidikan jasmani di sekolah menengah atas selama ini berorientasi kepada cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah kepada penguasaan teknik secara mendetail serta prestasi dari cabang yang diajarkan. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani belum dikelola dengan sebagai mana mestinya dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun fisik.

Ada beberapa kritik yang dilontarkan terhadap permainan cabang olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman : 2000 : 12) antara lain :

1. Permainan dan Olahraga Hanya Untuk Orang-orang yang terampil

Kecenderungan olahraga dan permainan lebih banyak didominasi oleh siswa yang terampil misalnya dalam sistem gugur. Orang terampil terus bertahan hingga permainan berakhir. Sementara siswa yang lamban atau lemah keterampilannya sering kali gugur di awal perjalanan. Demikian juga dalam permainan kelompok, misalnya sepak bola dan bola basket, orang lamban seringkali jarang kebagian bola atau jarang diberi bola oleh temannya dengan alasan kartu mati. Secara teoritis siswa lamban perlu lebih banyak waktu dan perhatian dalam belajarnya dalam mengejar ketertinggalannya. Namun melalui pembelajaran dalam bentuk permainan seringkali ia malah ketinggalan.

2. Permainan dan Olahraga Hanya Untuk Surplus Energi

Seringkali kita dengan pernyataan dari guru kelas “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pernyataan tersebut seolah-olah olahraga dan permainan dalam penjasorkes hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi.

3. Permainan Olahraga Hanya Untuk Kesenangan

Seringkali permainan dan olahraga diberikan hanya agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Lebih dari itu, siswa harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu melalui terlibat secara aktif dalam permainan olahraga. Misalnya belajar mengontrol dan

memanipulasi objek atau bola, belajar strategi offensif dan defensif, atau belajar menggunakan keterampilan dalam situasi yang lebih kompleks hingga dapat meraih kemampuan bermain lebih baik. Dengan demikian olahraga dan permainan dapat menyenangkan siswa sekaligus membelajarkan siswa untuk meraih tujuan yang jelas.

4. Permainan Olahraga Mengabaikan Prinsip Pengembangan

Pengajaran permainan dan olahraga seringkali berorientasi pada permainan olahraga itu sendiri (*subject centered*). Pengajaran seperti ini seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa karena kemampuan siswa belum mencapai tingkatan itu. Misalnya, seringkali permainan kecil seperti kasti diberikan kepada siswa yang belum siap menerimanya. Karena dalam permainan ini siswa harus dapat melakukan lempar tangkap dengan baik. Kalau tidak permainan ini seringkali membahayakan keselamatan pelakunya dan mengabaikan prinsip perkembangan anak.

5. Permainan dan Olahraga Merupakan Aktivitas “*Teacher Centered*”

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali mengabaikan pendekatan “*Child-centered*”. Guru seringkali bertindak sebagai perencana, pembuat peraturan, mengajarkan peraturan, organisasi, pengendali irama permainan, termasuk juga sebagai wasit. Pembelajaran *child-centered* yang berguna untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membuat keputusan belajar serta bertanggungjawab terhadap hasil belajarnya seringkali tidak tercermin dalam permainan dan olahraga.

6. Permainan dan Olahraga Sering Kali Membuat Anak Pasif

Pelaksanaan pembelajaran permainan dan olahraga seringkali menyebabkan sebagian besar anak pasif menunggu giliran atau menunggu

kebagian bola. Pada permainan dan olahraga yang lebih resmi, sering kali waktu dihabiskan untuk keperluan managerial misalnya mengelola siswa. Hingga keseluruhan waktu aktif belajar gerak anak seringkali sangat rendah. Permainan olahraga seperti ini hendaknya dimodifikasi hingga semua siswa diusahakan aktif belajar dalam waktu yang sama.

7. Permainan Olahraga Mengabaikan Kemajuan Belajar Siswa

Pembelajaran permainan dan olahraga (*low organize game*) seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain dengan aturannya dan bukan belajar strategi dan skill yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sederhana. Olahraga yang sebenarnya seringkali menuntut persyaratan skill dan strategi yang sulit diberikan sekaligus kepada siswa. Dengan begitu pembelajaran permainan seringkali terfokus pada permainan itu sendiri dan bukannya belajar memainkan permainan. Sehingga *sequen* kemajuan belajar siswa relatif sulit diterapkan karena terbatas pada peraturannya dan bukan skill dan strateginya.

Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang harus dikembangkan. Model pembelajaran pada prosesnya tidak harus mahal dan berbelit-belit. Oleh karena itu model pembelajaran tentunya didukung dengan adanya sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai di sekolah tersebut. Jika sekolah tersebut terbatas dalam sarana dan prasarananya, maka akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajarannya.

Peserta didik sekolah menengah atas yang sekarang kurang menyukai aktivitas gerak dikarenakan takut kepanasan, takut salah dalam melakukan gerakan, takut ditertawakan teman-temannya dan lain-lain. Sehingga hanya sebagian siswa yang sukarela mengikuti pembelajaran penjasorkes sisanya

hanya jadi penonton saja. Maka perlu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu sebuah permainan yang mudah, menyenangkan, dan juga seru. Yang diciptakan dari hasil memodifikasi berbagai permainan, peraturan dan sarana prasarana. Sehingga tercipta suasana pembelajaran yang sesuai harapan dan akan menuntun kepada tercapainya tujuan pembelajaran.

SMA Negeri 2 Salatiga terletak cukup jauh di perkotaan tepatnya di desa Tegalrejo kecamatan Argomulyo. Jln Tegalrejo No. 79 Salatiga Telp 0298 – 322250 Fax 0298 – 316638 email : sma2salatiga@gmail.com
<http://sma2salatiga.sch.id>. SMA N 2 Salatiga mempunyai visi mewujudkan satuan pendidikan dengan lulusan yang unggul dalam berprestasi, beriman, dan bertakwa serta dapat bersaing di era global. Misinya adalah

1. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.
2. Menyelenggarakan kegiatan-kegiatan non akademik sebagai wadah agar siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki secara maksimal.
3. Menumbuhkan semangat hidup dan agamis serta kehidupan yang rukun antar umat beragama.
4. Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menumbuhkan rasa kehidupan sosial bagi para siswa dan melaksanakan kegiatan tersebut secara berkala.
5. Mengajak orang tua / wali siswa untuk dapat memberikan bimbingan dalam hal budi pekerti yang baik.
6. Menkoordinasi komunikasi antar Sekolah, orang tua, masyarakat, instansi dan lembaga negeri maupun swasta yang terkait untuk menunjang terlaksananya program sekolah.

7. Melaksanakan pelatihan dan motivasi bagi siswa mengenal potensi diri sehingga mampu menunjukkan kemampuannya dalam setiap even / kegiatan.

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan perlu diteliti yaitu :

1. Untuk memudahkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.
2. Supaya proses pembelajaran penjasorkes di SMA lebih menarik, menyenangkan, dan mendapat perhatian yang lebih dari peserta didik.
3. Untuk menyederhanakan sarana dan prasarana serta peraturan dalam proses pembelajaran penjasorkes sehingga pelaksanaannya sangat memudahkan peserta didik dan guru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti merumuskan suatu masalah yaitu Apakah pengembangan permainan Gundu Manusia (GUMA) dalam pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil pengembangan permainan Guma Manusia (GUMA) dalam pembelajaran penjasorkes pada kelas X SMA Negeri 2 Salatiga kecamatan Argomulyo kota Salatiga dapat meningkatkan aspek pembelajaran Penjasorkes (kognitif, afektif, psikomotorik)

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
2. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan permainan pada pembelajaran penjasorkes.
3. Lebih paham jika dalam pembelajaran Penjasorkes itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajarannya.

1.4.2 Bagi Guru Penjas

1. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru Penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan bola besar sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
3. Sebagai salah satu alternatif guru Penjasorkes dalam memberikan materi bola besar.

1.4.3 Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan daya koordinasi gerak antara mata, kaki dan tangan.
2. Meningkatkan kerjasama, disiplin, dan sportivitas dapat meningkatkan gerak tubuh siswa.
3. Dapat belajar sambil bermain dengan banyaknya model pembelajaran, mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran, sehingga menjadi

lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

1.4.4 Bagi Sekolah

1. Dapat dijadikan sebagai salah satu model pengembangan pembelajaran penjasorkes dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui pengembangan ini berupa permainan Gundu Manusia (GUMA) dengan cara memodifikasi beberapa aturan, sarana dan prasarana yang digunakan siswa sekolah menengah atas yang dapat meningkatkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotorik) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Model pengembangan permainan Guma merupakan salah satu alternative 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. Diharapkan pengembangan terhadap sebuah permainan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan senang dan tidak cepat merasa bosan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Dengan demikian maka proses pembelajaran penjasorkes dapat berjalan lancar yang akan membawa kepada tercapainya tujuan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Penjasorkes

C. A Bucher yang dikutip Khomsin (2000) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani. Annarino, Cowell dan Hazelton menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan Pendidikan yang telah dirumuskan dalam ranah fisik, afektif, psikomotor dan kognitif.

Pada dasarnya Penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui Penjasorkes mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan Penjasorkes tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosia dan spiritual

Menurut Garbard yang dikutip Sukintaka (2004:37-39), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Jasmani dan Psikomotor, meliputi:
 - 1) Kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan kelentukan

- 2) Persepsi gerak, gerak dasar, keterampilan, olahraga dan tari.
2. Kognitif, meliputi:
 - 1) Pengetahuan, keterampilan intelektual, kemampuan intelektual
 3. Afektif, meliputi :
 - 1) Sehat, respek gerak, aktualisasi diri, menghargai diri, konsep diri

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Apabila kita merujuk tujuan pendidikan nasional, pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kesegaran jasmani dan rohani, berbudi pekerti luhur, pengetahuan dan keterampilan yang mantap, rasa cinta pada bangsa dan tanah air Indonesia, memiliki kemampuan untuk membangun dirinya sendiri dan memiliki rasa tanggung jawab bersama atas upaya pembangunan bangsa dan negara Indonesia, (GBHN, 1988:36)

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bermakna bahwa dalam mencapai tujuan pendidikan sarana yang dipakai melalui aktivitas jasmani. Secara konsisten pendidikan jasmani dan olahraga memberikan efek yang menguntungkan terhadap kesehatan jasmani dan rohani pelakunya, (Kirk, Macdonald, & O'Sullivan tahun 2006 dalam Sukadiyanto, 2008). Kesehatan jasmani dan rohani merupakan salah satu yang akan dicapai dalam tujuan pendidikan nasional kita.

Menurut hasil penelitian Vlachopoulos dan Biddle (dalam Sukadiyanto, 2008) aktivitas jasmani secara personal dapat mengontrol, meningkatkan sifat emosional yang positif, dan meminimalkan dampak yang negatif bagi pelakunya. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan salah satu proses pendidikan yang

bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan mengembangkan kemampuan siswa melalui aktivitas jasmani yang dipilihnya (Wuest dan Bucher tahun 1995 dalam Sukadiyanto, 2008), artinya fokus pendidikan jasmani dan olahraga adalah pada pencapaian tujuan pendidikan secara umum, yaitu untuk membentuk sikap, kepribadian, perilaku sosial, dan intelektual siswa melalui aktivitas jasmani.

Diharapkan melalui aktivitas jasmani dapat meningkatkan dan memperhalus keterampilan gerak, meningkatkan kebugaran jasmani dan memelihara kesehatan, memiliki pengetahuan tentang aktivitas fisik dan latihan, menanamkan sikap yang positif bahwa aktivitas jasmani dapat meningkatkan kinerja siswa. Oleh karena itu pendidikan jasmani dan olahraga sebagai bagian dari proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani harus direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan individu neuromuskuler, organik, persepsual, kognitif, sosial dan emosional dalam sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003:6)

Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah adalah untuk meletakkan dan mengembangkan (1) landasan karakter melalui internalisasi nilai, (2) landasan kepribadian (cinta damai, sosial, toleransi dalam kemajemukan budaya etnis dan agama, (3) berpikir kritis, (4) sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, (5) keterampilan gerak, teknik, strategi berbagai permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas, (6) keterampilan pengelolaan diri, pemeliharaan kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, (7) keterampilan menjaga keselamatan diri dan orang lain, (8) konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, serta (9) mengisi waktu luang yang bersifat rekreatif (Depdiknas, 2003, 6-7)

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru dan siswa yaitu saling bertukar informasi. Istilah keterampilan dalam Pembelajaran Keterampilan diambil dari kata terampil (*skillful*) yang mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat, dan tepat. Kata cekat mengandung tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi dari sudut pandang karakter, bentuk, sistem dan perilaku objek yang diwaspadai. Di dalamnya terdapat unsur kreatifitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan (*adversity*) serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas. Istilah cepat merujuk kepada kecakapan mengantisipasi perubahan, mengurangi kesenjangan kekurangan (*gap*) terhadap masalah, maupun objek dan memproduksi karya berdasarkan target waktu terhadap keluasan materi, maupun kuantitas sesuai dengan sasaran yang ditentukan. Kata tepat menunjukkan kecakapan bertindak secara presisi untuk menyamakan bentuk, sistem kualitas maupun kuantitas dan perilaku karakteristik objek atau karya ([http:// franciscusti.blogspot.com/ 2008/ 06/ pembelajaran-merupakan-proses .htm](http://franciscusti.blogspot.com/2008/06/pembelajaran-merupakan-proses.htm) pada hari Kamis, 19 Februari 2015, 16:28:55)

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

1. Agus Suprijono : pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.
2. Mills : “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

3. Richard I arends : model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Ini yang terkandung di dalam model pembelajaran, yaitu : pengalaman praktik, telaah teori-teori tertentu, dan hasil penelitian. Atas dasar inilah lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan siswa yaitu bersifat langsung dan tak langsung.

Mengetahui kedua jenis pengaruh ini bagi guru sangat penting agar ia dapat memperkirakan efisiensi penggunaan model pembelajaran.

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra (2000:36), secara operasional, setiap model pembelajaran memiliki empat aspek yaitu :

1. Langkah-langkah

Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan tindakan selanjutnya, karena setiap model pembelajaran ini memiliki ciri dalam urutan kegiatannya, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

2. Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model

Sistem ini memaparkan mengenai bagaimana rencana penataan peranan dan hubungan antara siswa dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut.

3. Prinsip interaksi siswa dan guru

Peranan guru dalam setiap model pembelajaran dapat berubah-ubah. Dalam berbagai model pembelajaran peranan guru biasanya sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator, dan bahkan pada kesempatan lainnya guru biasa memberikan tugas atau yang lainnya.

4. Penjelasan Sistem Penunjang

Sistem penunjang ini perlu mendapat perhatian. Sistem ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi mendapat persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu.

Dalam pembelajaran yang menempatkan peran guru sebagai pusat dari proses, antara guru sebagai sumber informasi, pengelola kelas dan menjadi figur yang diteladani.

2.1.5 Kelompok Model Pembelajaran

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

2.1.5.1 Kelompok Model Informasi

Kelompok model ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah, dan menggunakan informasi. Dengan cara ini diharapkan siswa mampu mengakomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi pada masa depan dan mampu mengatasi persoalan yang dihadapi baik dirinya maupun orang lain.

2.1.5.2 Kelompok Model Personal

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

2.1.5.3 Kelompok Model Interaksi Sosial

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

2.1.5.4 Kelompok Model Perilaku

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini berdasarkan kepada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.1.6 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Menurut Robert F Mager dalam Hamzah (1962) memberi pengertian tujuan pembelajaran sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Menurut Fred Percival dan Henry Ellington (1984) yakni tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang dapat dicapai sebagai hasil belajar.

Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Menurut Benyamin S, Bloom dan D.Krathwohl dalam Hamzah

(2006:35) memilih taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni kawasan (1) kognitif, (2) afektif, (3) psikomotor

1. Kawasan Kognitif

Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif ini terdiri atas 6 (enam) tingkatan yang secara hierkis berurut dari yang paing rendah (pengetahuan) sampai yang paling tinggi (evaluasi) dan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Tingkat Pengetahuan

Mengetahui merupakan salah satu fungsi dari aktivitas berpikir yang tingkat kerumitannya bisa dikatakan paling sederhana. Orang yang mengetahui pada dasarnya berarti bisa mengungkapkan atau mengingat tentang informasi yang pernah diterima.

2) Tingkat Pemahaman

Memahami pada dasarnya merupakan aktivitas berfikir yang tarafnya lebih kompleks dibanding mengetahui.

3) Tingkat Penerapan

Penerapan disini diartikan sebagai penggunaan hasil-hasil pemikiran, prinsip-prinsip, atau metode-metode yang dimengerti untuk membahas atau memecahkan masalah tertentu.

4) Tingkat Analisis

Analisis adalah penguraian suatu informasi menjadi elemen-elemen atau bagian-bagian sehingga informasi itu menjadi lebih jelas, lebih rinci, dan

sekaligus bisa dimengerti adanya kesamaan, perbedaan, atau hubungan-hubungan antar bagian-bagian.

5) Sintesis

Sintesis adalah penyatuan, penyusunan atau pengaturan elemen-elemen atau bagian-bagian menjadi suatu bentuk keseluruhan yang terpadu. Bagian-bagian dari informasi yang terpisah-pisah, dirangkum dan dikombinasikan dalam suatu susunan yang jelas pengertiannya.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian arti atau judgement tentang nilai dari sesuatu dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan tertentu.

2. Kawasan Afektif

Afektif adalah salah satu dari domain tujuan pendidikan yang berkenaan dengan perilaku perasaan atau emosi. Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) mengklarifikasikan domain afektif menjadi 5 kategori, yaitu :

1) Menerima atau memperhatikan

Yang dimaksud dalam kategori ini adalah bahwa perilaku perasaan atau emosi pada mulanya terjadi pada saat ia menghadapi suatu keadaan atau situasi tertentu. Terhadap keadaan yang dihadapi ia mau untuk memperhatikannya.

2) Menanggapi

Setelah memperhatikan sesuatu yang dihadapi, pada kategori selanjutnya seseorang mau untuk menanggapi. Pada kategori kedua ini seseorang tidak hanya sekedar mau memperhatikan, namun mulai mau memberikan tanggapan. Di sini pada dirinya mulai timbul motivasi untuk aktif menghayatinya.

3) Menilai

Pada kategori menilai, seseorang memberikan penilaian terhadap sesuatu yang dihadapi. Ia menilai sesuatu itu berharga atau tidak bagi dirinya. Nilai-nilai yang dirasa berharga bagi dirinya berangsur-angsur merasuk ke dalam dirinya atau diterima untuk kemudian digunakan sebagai kriteria atau ukuran keberhargaan bagi dirinya.

4) Pengorganisasian

Yang dimaksud pengorganisasian di dalam domain afektif ini adalah berkenaan dengan tersusunnya nilai-nilai yang telah terinternalisasi pada diri seseorang ke dalam sesuatu sistem nilai yang menjadi pedoman bagi dirinya.

5) Karakteristik nilai-nilai

Karakteristik nilai-nilai adalah penjiwaan nilai-nilai oleh seseorang dan mewujudkan di dalam perlakuannya. Nilai-nilai yang telah terinternalisasi di dalam perilakunya. Seseorang berbuat sejalan dengan nilai-nilai yang terinternalisasi. Pada diri seseorang terjadi kecenderungan pengontrolan diri berdasarkan nilai-nilai yang dijiwai. Di sini terjadi integrasi antara nilai-nilai yang dipercaya, apa yang dipikirkan, dan sikap hidupnya.

3. Kawasan Psikomotor

Domain Psikomotor adalah salah satu domain tujuan pendidikan yang berkenaan dengan gerakan dan kontrol gerakan tubuh. Gerakan dan kontrol gerakan tubuh merupakan aktivitas yang bersifat psikomotor. Aktivitas psikomotor terutama berorientasi pada gerak tubuh dan menekankan pada respon-respon fisik yang dapat dilihat atau perilaku gerak tubuh.

Anita J. Harrow (1997) membahas domain psikomotor melalui pengklafikasian terhadap domain tersebut. Pengklafikasiannya didasarkan pada perilaku gerak tubuh yang bisa dilakukan oleh individu serta unsur-unsur kemampuan fisik yang terlibat dalam perilaku gerak tubuh. Menurut Anita J. Harrow domain psikomotor bisa diklarifikasikan menjadi enam level yaitu sebagai berikut :

1) Gerak refleks

Gerak refleks adalah respon gerak atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar, yang ditimbulkan oleh suatu stimulus. Stimulus adalah rangsangan yang bisa menimbulkan respon atau tanggapan. Gerak refleks bersifat prerekuisit terhadap perkembangan kemampuan gerak pada level-level berikutnya. Bersifat prerekuisit adalah bahwa gerak refleks ini harus dimiliki oleh individu agar kemampuan-kemampuan gerak lainnya bisa berkembang.

2) Gerak dasar fundamental

Gerak dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan dan tingkat kematangan pada anak-anak. Gerakan ini pada dasarnya berkembang menyertai gerakan refleks yang sudah dimiliki sejak lahir. Gerakan dasar fundamental mula-mula bisa dilakukan pada masa bayi dan masa anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

3) Kemampuan perseptual

Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk menginterpretasi stimulus yang masuk melalui organ indera.

4) Kemampuan fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan memfungsikan sistem organ-organ tubuh di dalam melakukan aktivitas fisik. Kemampuan fisik sangat penting untuk mendukung aktivitas psikomotor. Gerakan yang terampil bisa dilakukan apabila kemampuan fisiknya memadai. Keterampilan bergerak bisa berkembang bila kemampuan fisik mendukung pelaksanaan gerak.

5) Gerakan keterampilan

Gerakan keterampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dan kontrol gerak yang cukup kompleks. Untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat efisien di dalam pelaksanaannya.

2.1.7 Modifikasi Permainan

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian 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 mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya

tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000 :1)

2.1.8 Manfaat Modifikasi Permainan

Tujuan utama memodifikasi permainan adalah membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Permainan harus dapat memberikan pengalaman berhasil bagi anak jika kita menginginkan anak selalu terlibat dalam permainan-permainan berikutnya.

Guru harus menyadari apabila ada sejumlah anak merasa bahwa permainan ini terlalu sulit bagi mereka maka guru harus segera mengubah (memodifikasi) permainan. Upaya ini dapat juga menghidupkan kembali perhatian anak-anak ketika mereka merasa mulai bosan. Selain itu, memodifikasi permainan dapat menolong guru memperluas aktivitas permainan.

2.1.9 Gerak

Menurut Amang Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Kemampuan *lokomotor*, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti loncat dan lompat
2. Kemampuan *nonlokomotor*, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik dan lain-lain
3. Kemampuan *manipulatif* lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki.

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lompat dan lempar secara efektif dan efisien.

Komponen-komponen Kondisi Fisik Dalam Olahraga.

Dalam buku M. Sajoto (2001 : 129) komponen kondisi fisik dibedakan dalam dua kelompok ;

1. Kesegaran Jasmani
 - 1) Kesegaran kardiovaskuler
 - 2) Kesegaran kekuatan otot
 - 3) Kesegaran keseimbangan jumlah lemak dalam tubuh
 - 4) Kesegaran kelentukan
2. Koordinasi gerak
 - 1) Keseimbangan
 - 2) Kecepatan
 - 3) Kekuatan otot lengan
 - 4) Daya ledak

Ditambah dengan satu komponen yaitu reaksi

Menurut Bumpa dalam Sajoto (2001:129) menyimpulkan bahwa komponen-komponen di atas merupakan biomotorik yang membentuk kondisi fisik secara menyeluruh.

Kesepuluh komponen di atas dirangkum menjadi satu dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Kekuatan (*strength*) adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja.

2. Daya tahan (*endurance*), dalam hal ini dikenal dua macam daya tahan. Yaitu daya tahan umum (*general endurance*) dan daya tahan otot (*local endurance*).
3. Daya otot (*muscular power*) kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerahkan dalam waktu yang sependek-pendeknya.
4. Kecepatan (*speed*), kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan kesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya. Seperti lari cepat, pukulan dalam petinju, balap sepeda, panahan dan lain-lain.
5. Daya lentur (*flexibility*), efektivitas seseorang dalam menyesuaikan diri untuk segala aktivitas seseorang dalam penguluran tubuh yang luas.
6. Kekuatan otot lengan (*agility*), adalah kemampuan seseorang dalam mengubah posisi di area tertentu. Seseorang yang mampu mengubah satu posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik, berarti kekuatan otot lengannya cukup baik. Sedangkan koordinasi (*coordination*) adalah kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif.
7. Keseimbangan (*balance*), merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan organ-organ syaraf otot, seperti dalam hal *hand stand* atau dalam mencapai keseimbangan sewaktu seseorang sedang berjalan kemudian terganggu (misalnya tergelincir dan lain-lain). Di bidang olahraga keseimbangan ini, baik dalam menghilangkan ataupun mempertahankan keseimbangan.

8. Ketepatan (*accuracy*), adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bagian tubuh.
9. Reaksi (*reacion*), adalah kemampuan seseorang untuk bertindak secepat-cepatannya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syaraf atau feeling lainnya. Seperti dalam mengantisipasi kedatangan bola yang harus ditangkap dan lain-lain.
10. Keseimbangan (*body composition*), keadaan jumlah lemak dalam tubuh.

2.1.10 Karakteristik Anak Sekolah Menengah

Perkembangan anak pada masa SMP dan SMA merupakan masa-masa remaja. Usia ini menurut Jean Piaget merupakan tahap formal operasional anak. Biasanya pada siswa tersebut anak duduk di bangku SMP dan SMA. Pengertian kata remaja berasal dari kata lain *adolesence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolesence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi juga golongan dewasa atau tua.

Pengertian masa remaja merupakan suatu masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

Perubahan-perubahan fisik yang penting dan terjadi pada masa remaja ialah perubahan ukuran tubuh, perubahan proposional tubuh, ciri kelamin yang utama, ciri kelamin kedua.

Perkembangan kognitif remaja membahas tentang perkembangan remaja dalam berfikir (proses kognisi/proses mengetahui). Menurut Jean Piaget, remaja berada pada tahap formal, yaitu tahap berfikir yang dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotesis, logis, abstrak dan ilmiah

2.1.11 Permainan Bolabasket

2.1.11.1 Pengertian Permainan Bolabasket

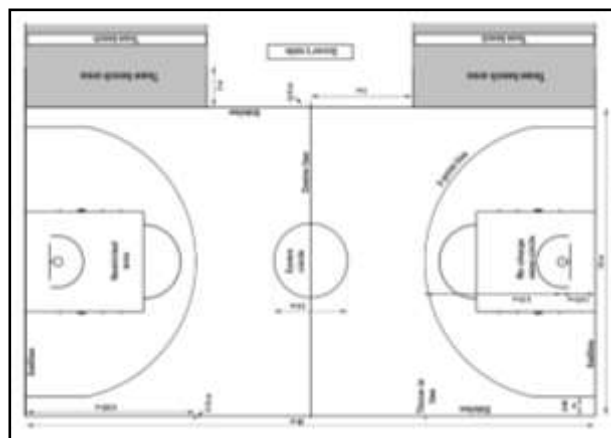
Permainan Bolabasket dimainkan oleh 2 yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan untuk mencegah tim lawan mencetak angka. Pemenang permainan adalah tim yang mencetak lebih banyak poin pada akhir waktu bermain. Permainan terdiri dari 4 periode masing-masing 10 menit (FIBA, 2014). Permainan Bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, Bolabasket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Nilai-nilai yang diperoleh dari perspektif sosial dan etis juga sangat nyata. Permainan Bolabasket dengan mudah bisa dimodifikasi, sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya tidak harus lima orang saja, karena itu permainan tersebut mampu merangkul keterlibatan sosial yang tinggi (Danu Hoedaya, 2004:9).

2.1.11.2 Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket

Sarana dan prasarana merupakan alat penunjang suatu kegiatan. Berikut adalah sarana dan prasarana permainan Bolabasket, antara lain yaitu:

1. Lapangan Bolabasket

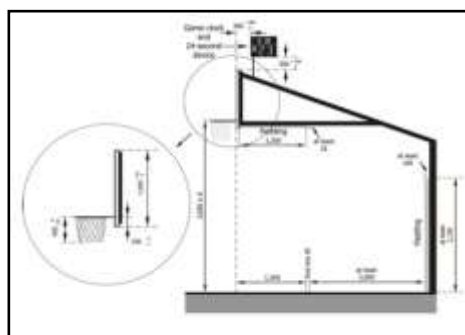
Lapangan Bolabasket harus datar, permukaan keras yang bebas dari sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar 5 cm dan dapat terlihat jelas. Lingkaran tengah dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.



Gambar 1. Lapangan Bolabasket

Sumber: FIBA, 2014:5

2. Ring dan tiang penyangga keranjang



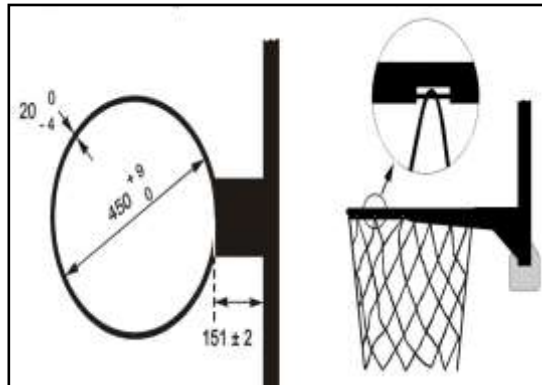
Gambar 2. Ring dan Tiang Penyangga Keranjang

Sumber: FIBA, 2014:6

Pada lapangan Bolabasket dilengkapi dengan simpay yang terbuat dari besi yang berdiameter minimal 16 mm dan maksimal 20 mm. Ring mempunyai

garis tengah minimal 45 cm dan maksimal 45,9 cm diletakkan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul.

3. Keranjang



Gambar 3. Keranjang

Sumber: FIBA, 2014:8

Keranjang terdiri dari ring dan jala. Ring berdiameter 45 cm terbuat dari besi yang dipasang tali putih dengan panjang 40-45 cm. Pada ring terdapat 12 tempat untuk menggantungkan tali.

4. Bola



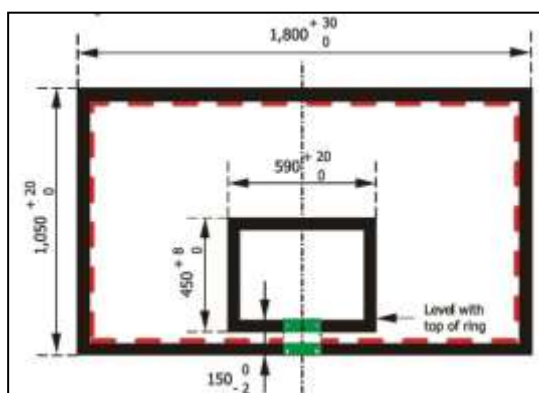
Gambar 4. Bola

Sumber: Nuril Ahmadi, 2007:1

Bola terbuat dari kulit, karet atau bahan sintesis lainnya. Bola Ukuran 7 untuk putra mempunyai keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650 gram. Sedangkan bola ukuran 6 untuk putri mempunyai keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram.

5. Papan pantul

Papan pantul dibuat bahan transparan dengan permukaan yang datar. Papan pantul berukuran panjang 180 cm (penambahan maksimal 30 mm) dan lebar 105 cm (penambahan maksimal 20 mm). Di tengah papan pantul terdapat garis bingkai persegi panjang dengan ukuran panjang 0,59 meter (penambahan maksimal 20 mm) dan lebar 0,45 meter (penambahan maksimal 8 mm).



Gambar 5. Papan Pantul

Sumber: FIBA, 2014:7

2.1.11.3 Analisis Pola Gerak Dominan Dalam Permainan Bolabasket

Jika kita perhatikan gerakan-gerakan pada permainan Bolabasket, terdapat gerakan memantul-mantulkan bola (*dribble*), mengoper (*passing*), dan menembak (*shooting*). Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20) jika dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan yaitu; 1) *lokomotor*, 2) *non lokomotor*, 3) *manipulatif*.

1. *Lokomotor*

Gerakan lokomotor yaitu gerakan berpindah tempat atau gerak untuk mengangkat tubuh ke atas. Gerakan lokomotor dalam keterampilan bermain Bolabasket antara lain seperti berlari ketika menggiring bola, berlari tanpa bola, melompat ketika melakukan *jump stop*, melompat ketika merayah bola.

2. *Non Lokomotor*

Gerakan non lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan di tempat. Gerakan non lokomotor dalam permainan Bolabasket antara lain seperti mencondongkan badan ketika posisi *deffense*, memberi kode, *pivot*.

3. *Manipulatif*

Gerakan manipulatif adalah gerakan untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil. Gerak manipulatif dalam permainan Bolabasket antara lain seperti gerakan melempar dan menangkap bola, menggiring bola, merampas bola, *shooting*, dan *lay up*.

Gerakan melempar dan menangkap, menggiring, merampas bola, *shooting* dan *lay up* merupakan pola gerak dominan dalam permainan Bolabasket. Pola gerak dominan tersebut yang menjadi ciri khas dari permainan Bolabasket yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga, termasuk cabang olahraga Bolabasket. Jika pola gerak dominan tersebut tidak dimiliki oleh peserta didik, maka peserta didik akan kesulitan dalam bermain Bolabasket.

2.1.11.4 Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Dalam permainan Bolabasket terdapat beberapa teknik dasar secara umum antara lain yaitu:

1. Cara memegang bola

Cara memegang bola hendaknya dengan menggunakan kedua telapak tangan mengenai seluruh permukaan bola. Letak tangan pada bagian samping agak ke belakang dengan jari-jari tangan terbuka, ibu jari menghadap ke dalam dan antara ibu jari yang satu dengan yang lainnya kira-

kira berjarak satu telapak tangan. Pada waktu menerima operan, hendaknya bola disambut dengan kedua tangan serta segera ditarik ke arah dada (Abdul Rohim, 2008:11).

2. Teknik mengoper bola (*passing*)

Passing berarti mengoper bola. Ada beberapa jenis *passing* secara umum, antara lain:

1) Mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)



Gambar 6. Gerakan *Chest Pass*

Sumber: Don Showalter, 2012:66

Umpan `dada menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan Bolabasket. Untuk melemparkan umpan, julurkan lengan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jari. Diakhir gerak ini, jari-jari harus menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari harus menunjuk ke bawah. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

2) Mengoper bola pantulan (*bounce pass*)

Umpan pantul efektif digunakan jika perlu mengumpankan bola rendah ke seseorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpankan seperti pada umpan dada. Pantulkan bola ke lantai lapangan sekitar dua per tiga jarak dari jarak

sasaran. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 7. Gerakan *Bounce Pass*

Sumber: Don Showalter, 2012:67

- 3) Mengoper bola dari atas kepala menggunakan dua tangan (*over head pass*)

Umpan *over head pass* efektif digunakan ketika mengumpan ke seseorang rekan melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukan umpan atas kepala, letakkan kedua tangan di kedua sisi bola. Posisikan bola di belakang kepala. Gerakkan lengan ke arah sasaran dengan melakukan gerak maju yang cepat. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 8. Gerakan *Over Head Pass*

Sumber: Don Showalter, 2012:68

3 Menangkap umpan (*catching*)



Gambar 9. Gerakan Menangkap Umpan (*Catching*)

Sumber: Don Showalter, 2012:69

Untuk menangkap umpan bola tinggi di atas pinggang dengan dua tangan, posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari dan jari telunjuk nyaris bersentuhan. Dengan kedua tangan saling berdekatan sebagai sasaran, kecil kemungkinan bola meleset dari jemari atau keluar lapangan. Gunakan telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan, untuk menangkap bola.

4 Cara memasukan atau menembak bola (*shooting*)

Untuk mendapatkan posisi tembak yang berdaya guna (sasaran tembakan), kita harus memulainya dengan posisi tubuh yang benar. Berdiri dengan kaki agak terhuyung, bahu terbuka lebar, berat badan terpusat pada jantung kaki, jari-jari kaki mengarah ke ring basket, lutut ditekuk, dan tubuh agak membungkuk mulai dari pinggang. Tekuk lengan hingga membentuk huruf L atau siku 90 derajat. Aturlah tangan dan pergelangan yang akan melakukan tembakan pada posisi datar, dan posisikan tangan yang akan menembak di atas bahu. Tempatkan bola pada telapak jari tangan yang melakukan

tembakan. Posisikan tangan yang tidak melakukan tembakan pada tepi bola untuk memandu dan menopang bola. Arahkan kaki menghadap ke ring basket, dan luruskan bahu dan kepala sehingga selaras dengan ring basket. Lakukan dan selesaikan tembakan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan dan gerak mengikuti laju bola yang tepat.



Gambar 10. Gerakan Menembak Bola (*Shooting*)

Sumber: Don Showalter, 2012:71

5 *Lay up*

Untuk melakukan *lay up* dengan tangan kanan, posisikan tubuh dengan jarak satu langkah dari ring basket di sisi kanan ring basket. Posisikan lengan kanan tinggi-tinggi dan tekuklah lengan yang akan dipakai untuk menembak sampai berbentuk sudut 90 derajat sehingga lengan tersebut membentuk huruf L. Posisikan bola pada telapak jari-jari lengan. Gunakan tangan yang tidak melakukan tembakan untuk menopang bola, dan lengan serta siku yang tidak melakukan tembakan melindungi dari pemain bertahan yang menghalangi tembakan. Melangkahlah maju ke arah ring basket dengan menggunakan kaki kiri, kemudian melompatlah dengan tumpuan kaki kiri. Ketika melompat dengan tumpuan kaki kiri, julurkanlah lengan kanan ke arah

titik sasaran pada papan. Lepaskan bola dari tangan kanan dengan lembut ke arah titik sasaran sehingga bola tidak terlalu kuat memantul dari papan. Pertahankan kontak mata dengan titik sasaran sampai bola benar-benar telah menyentuh papan dan masuk ring.

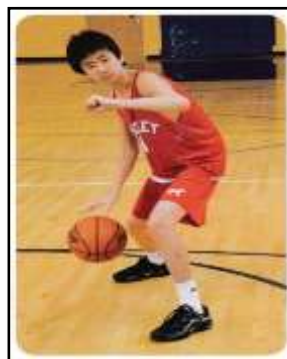


Gambar 11. Gerakan *Lay Up*

Sumber: Don Showalter, 2012:74

6 Menggiring bola (*dribble*)

Menggiring adalah salah satu dasar Bolabasket yang harus pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49).



Gambar 12. Gerakan Menggiring (*Dribble*)

Sumber: Don Showalter, 2012:62

Untuk menguasai teknik dasar *dribble* yang baik, maka perlu mengembangkan keterampilan *dribble* Bolabasket maka harus memfokuskan pada dasar-dasar berikut:

- 1) Jangan menunduk, yaitu gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan tim. Usahakan untuk dapat merasakan bola. Jangan menundukkan pandangan untuk melihat bola.
- 2) Gunakan telapak jari, yaitu bola harus bersentuhan dengan telapak jari setiap kali memantul. Jangan pernah menggiring bola dengan telapak tangan.
- 3) Jagalah *dribble* tetap rendah, yaitu *dribble* bola kira-kira setinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul. Lindungilah bola dengan lengan dan tangan yang tidak menggiring dari pemain bertahan.
- 4) Pantulkan bola ke depan, yaitu ketika menggiring bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuh yang bergerak maju.

2.12 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini adalah perlu adanya pengembangan permainan dalam pembelajaran penjasorkes sehingga pembelajaran lebih kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani. Dilihat dari pembelajaran penjasorkes sekarang peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Terbukti hanya sebagian anak saja yang terjun ke lapangan sisanya hanya jadi penonton. Selain kurang memahami peraturan permainan siswa juga minder dengan

kemampuannya. Misalnya saja gerakannya tidak luwes yang akan menjadi bahan tertawaan teman-teman sekelasnya atau siswa kurang menyukai materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran penjasorkes. Faktor panas juga menjadi hambatan bagi siswa untuk terjun ke lapangan terutama siswa putri. Keadaan ini sangat mengkhawatirkan apabila tidak ada respon sama sekali. Dengan kondisi tiap kelas yang heterogen maka guru perlu mengembangkan permainan baru yang mudah, menyenangkan, menantang dan murah. Dengan karakter anak sekolah menengah atas yang menyukai tantangan dan tertarik dengan hal-hal baru maka permainan ini bisa diaplikasikan dalam pembelajaran penjasorkes. Permainan ini hanya membutuhkan peralatan yang cukup sederhana. Permainan ini tidak terlalu sulit untuk dimainkan oleh siswa putra maupun putri. Permainan ini menuntut siswa untuk bergerak aktif ketika menghindari bola atau ketika mendekati pemain bertahan yang bergerak dengan arah yang tidak tentu. Dalam permainan Guma ini menonjolkan kerja sama sehingga antara teman satu tim akan saling mengoper bola dengan aliran yang cepat untuk merobohkan lawan yang berada di dalam lingkaran untuk pemain bertahan akan melatih konsentrasi dengan 2 bola yang mengalir dengan cepat pemain bertahan menjauhi bola agar tidak mudah menjadi sasaran lempar sambil memperhatikan rekan yang berada didalam lingkaran agar tidak terjadi tabrakan. Teknik yang digunakan dalam permainan Guma ini adalah teknik dasar passing dalam bolabasket yaitu chest pass dan bound pass sehingga permainan ini memiliki kegunaan untuk melatih teknik passing untuk siswa baik putra maupun putri. Permainan ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa baik putra maupun putri sehingga proses pembelajaran penjasorkes dapat berjalan dengan baik dan akan membawa pada suksesnya tujuan pembelajaran penjasorkes.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sering digunakan terutama dalam mengembangkan model permainan. Khususnya ketika memodifikasi jenis olahraga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani agar tujuan jasmani dapat terwujud.

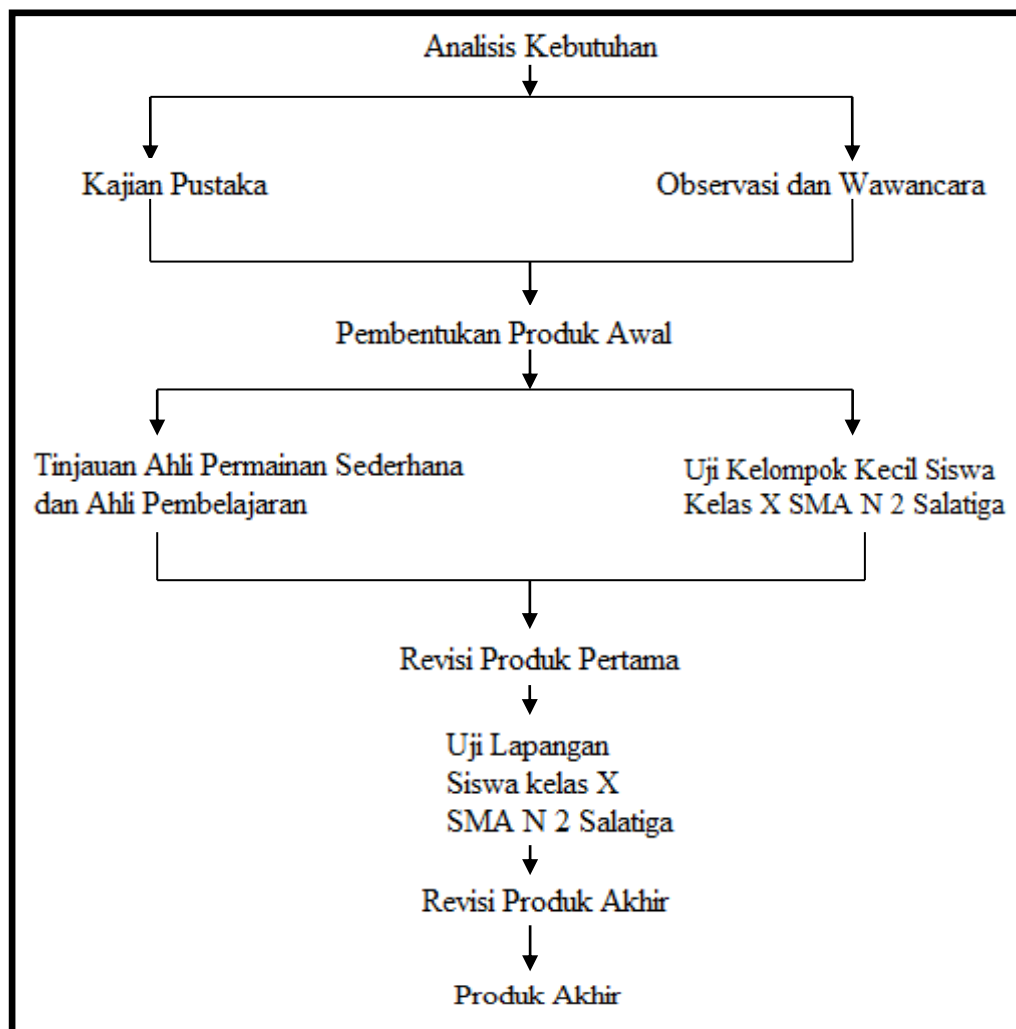
Penelitian pengembangan ini digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini disesuaikan dengan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga. Langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan ini dengan memodifikasi ukuran lapangan, jumlah pemain, alat waktu dan aturan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal (yang berupa pengembangan permainan).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.

7. Hasil akhir pengembangan permainan Gundu Manusia untuk siswa kelas X SMA N 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan Gundu Manusia akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan Gundu Manusia yang merubah peraturan dan model lapangan.



Gambar 13. Prosedur Pengembangan Permainan Guma

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang dialami peserta didik dalam mencapai tujuan penjas dan mengetahui kendala-kendala yang dialami guru penjas dalam proses pembelajaran penjas khususnya pada materi bolabasket.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran permainan yang saya namai dengan Gundu Manusia. Gundu Manusia adalah permainan yang dimodifikasi baik aturan dan sarana prasarana. Dan dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh 1 ahli penjas dan 2 guru penjas sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba I.

3.2.3 Validasi Ahli

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

3.2.4 Uji Coba I

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

3.2.5 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba I, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli pada uji coba I sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji dengan memberikan masukan dan saran terhadap produk.

3.2.6 Uji Coba II

Pada tahap ini dilakukan uji coba II terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa pada kelas X4 SMA N 2 Salatiga kecamatan Argomulyo kota Salatiga sejumlah 35 siswa

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli Penjas (Bahtiar Afandi, S.Pd), dan dua ahli pembelajaran penjasorkes SMA (Bambang Murtiyoso, S.Pd) dan (Ariyanto Wibowo, S.Pd) dengan kualifikasi; 1) Bahtiar Afandi, S.Pd adalah guru Penjas di SDN Kutowinangun 07, 2) Bambang Murtiyoso, S.Pd adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga, 3) Ariyanto Wibowo, S.Pd adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga.

Aspek yang dievaluasi oleh ahli meliputi; 1) efektivitas dan efisiensi, 2) relevansi, 3) produktifitas produk sebagai media pembelajaran, dengan cara memberikan draf produk awal dengan disertai lembar evaluasi. Hasil evaluasi dari para ahli dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

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

3.3.1.1 Uji Coba I

Pada uji coba I ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama melakukan pemanasan terlebih dahulu kemudian siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Guma. Setelah melakukan uji coba

kemudian mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tentang tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.2 Uji Coba II

Setelah analisis uji coba I serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba II. Uji coba II ini dilakukan pada siswa kelas X SMA N 2 Salatiga yang berjumlah 35 siswa.

Pertama-tama siswa melakukan pemanasan kemudian diberikan penjelasan peraturan permainan Guma yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan Guma. Setelah melakukan uji coba kemudian siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas X4 SMA N 2 Salatiga dipilih sampel secara random.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 35 siswa kelas X4 SMA N 2 Salatiga.

3.4 Rancangan Produk

3.4.1 Permainan Guma

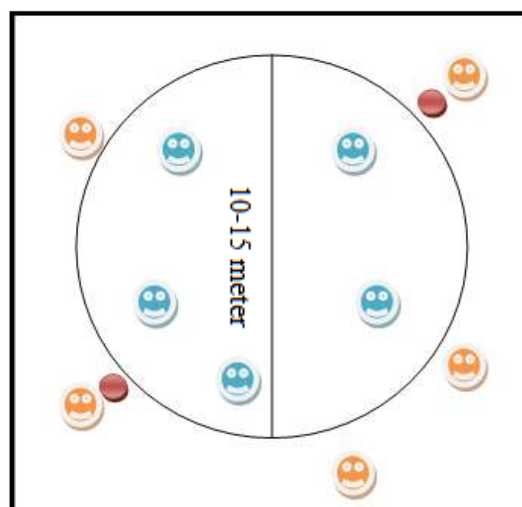
Permainan Guma merupakan permainan bolabasket yang sudah dimodifikasi baik alat, aturan ataupun lapangannya. Permainan ini digunakan khususnya pada pembelajaran penjasorkes di sekolah menengah atas. Karena

permainan ini murah, mudah dan menyenangkan juga menantang bagi mereka. Permainan ini sangat menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan dapat meningkatkan antusias siswa. Selain itu, permainan Guma juga dapat melatih teknik dasar bolabasket terutama teknik dasar *passing*. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim. Pemain bertahan berada dalam lingkaran untuk menghindari bola yang dilemparkan oleh pemain serang diluar lingkaran selama waktu ditentukan.

3.4.2. Fasilitas Permainan Guma




3.4.2.1 Lapangan

Lapangan yang digunakan berbentuk lingkaran berdiameter 10-15 meter dengan alas rata bisa menggunakan plester ataupun rumput.



Gambar 14. Lapangan Guma

Keterangan :

-  : **Pemain Bertahan**
-  : **Pemain Penyerang**
-  : **Bola**

3.4.1.2 Bola

Bola yang digunakan dalam permainan Guma adalah bola voli merk Mikasa MVA 300. Berat bola 260-280 gram, keliling lingkaran 65-67 cm. Tekanan dalam dari bola tersebut sekitar 0,30 – 0,32 kg/cm².



Sumber: hanaruhanaru.blogspot.com

Gambar 15. Bola voli

3.4.3 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan Guma yang disesuaikan dengan sesuai dan kondisi di lapangan, kondisi siswa dan lingkungan sekolah. Peraturan permainan Guma ini dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bolabasket.

1. Teknik

Teknik yang digunakan dalam permainan Guma adalah teknik *passing* bolabasket yaitu *chest pass* dan *overhead pass*.

2. Perlengkapan Pada Pemain

Nomor dada bertujuan agar mudah dalam pembagian tim.

3. Waktu Permainan

Permainan dibagi menjadi 2 set, masing-masing tim akan bergantian menyerang dan bertahan sebanyak 1 kali. Masing-masing set diberi waktu 15-20 menit dengan waktu istirahat antara set 5 menit.

4. Cara Bermain

1) Permainan dimulai ketika peluit dibunyikan

Permainan dimulai ketika peluit dibunyikan oleh wasit.

2) Penyerangan dan Pertahanan

Penyerangan dilakukan menggunakan dua bola dibagian luar garis pemain penyerang tidak diperbolehkan menginjak garis lingkaran. Pemain wajib melemparkan bola dengan menggunakan kedua tangan seperti melakukan teknik *chestpass* ataupun *boundpass*. Pemain penyerang boleh bekerjasama dengan rekan setimnya untuk menjatuhkan targetnya dengan melakukan passing. Semua pemain yang tidak sedang memegang bola boleh berlari mendekati pemain bertahan asalkan tidak melewati batas garis kemudian meminta bola kepada temannya untuk menjatuhkan targetnya. Pertahanan dilakukan dengan cara bergerak menjauhi atau menghindari bola dari hasil lemparan lawan selain itu juga pemain bertahan harus fokus tidak hanya pada satu bola tetapi dua bola. Sehingga permainan ini memiliki tantangannya tersendiri. Pemain bertahan yang terkena bola langsung keluar dan secara otomatis bergabung dengan tim penyerang.

3) Pelanggaran

Pelanggaran dilakukan apabila pemain penyerang sengaja atau tidak sengaja melemparkan tepat mengenai bagian wajah atau kepala pemain bertahan. Selain itu pemain penyerangan yang masuk ke

dalam area lingkaran. Bagi pemain yang ketahuan passing dengan menggunakan satu tangan maka ia terkena pelanggaran. Setiap pelanggaran akan dikenai hukuman push up lima kali dilakukan setiap satu set selesai.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik, dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi dari pengaruh penggunaan produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisisioner karena subjek relative banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan kepada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner untuk siswa dititik beratkan pada kenyamanan pada penggunaan produk. Yaitu dalam permainan Guma apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran penjasorkes lebih baik.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa tingkat kesesuaian produk dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum KTSP SMA, ketetapan model dengan karakter siswa usia sekolah menengah

atas, serta komentar dan saran jika ada. Rentangan evaluasi dimulai dari “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

Tabel 1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

NO	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, keaktifan siswa dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SMA kelas X	15

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “**Ya**” dan “**Tidak**”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif yaitu pemahaman siswa terhadap peraturan permainan, sarana prasarana, aspek psikomotor yaitu peningkatan komponen kesegaran jasmani, penguasaan teknik dasar siswa dan aspek afektif yaitu sikap yang ditunjukkan siswa ketika dalam permainan maupun diluar permainan termasuk didalamnya kerjasama, sportivitas, mau berbagi tempat dengan teman sekelas. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Pengetahuan siswa terhadap model pengembangan permainan Guma yang dimodifikasi	
2	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan gerakan dalam permainan guma yang dimodifikasi	
3	Afektif	Menampilkan sikap bermain guma yang dimodifikasi. Sikap kerjasama, sportifitas, dan kejujuran	

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan

data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam hal pengambilan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Anas Sudijono (2000 :40) yaitu :

$$F = \frac{P}{N} \times 100$$

P = angka presentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4 akan disajikan klasifikasi dalam presentase.

Table 4. Klasifikasi Persentase

Presentase	Klasifikasi
0 – 20 %	Tidak baik
20,1 – 40 %	Kurang baik
40,1 – 70 %	Cukup baik
70,1 – 90 %	Baik
90,1 – 100 %	Sangat baik

Sumber:Muhammad Ali (2010:56)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Setelah pembuatan draf produk awal pengembangan permainan Guma selesai, maka pada tanggal 05 Agustus 2015 produk diujicobakan kepada siswa kelas X4 SMA Negeri 2 Salatiga yang berjumlah 12 siswa. Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta butuh pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan melakukan studi pustaka atau kajian pustaka.

Di sekolah SMA Negeri 2 sebenarnya memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti terdapat lapangan voli, lapangan sepak bola, lapangan basket dan lapangan futsal. Namun hal itu tidak menjamin pembelajaran penjasorkes di SMA Negeri 2 Salatiga berjalan dengan baik. Salah satu kendalanya adalah siswa merasa bosan dan melakukan permainan terutama dalam permainan bolabasket. Sedangkan anak-anak memiliki kesukaan terhadap cabang olahraga tertentu sehingga kurang merata dalam hal ketertarikan terhadap pembelajaran penjasorkes terutama materi bolabasket. Maka perlu sekiranya modifikasi permainan yang bisa disenangi semua siswa dan mudah dilakukan dilakukan siswa putra dan putri agar pembelajaran penjasorkes dapat lebih menarik perhatian siswa.

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

4.1.2.1 Pengertian Guma

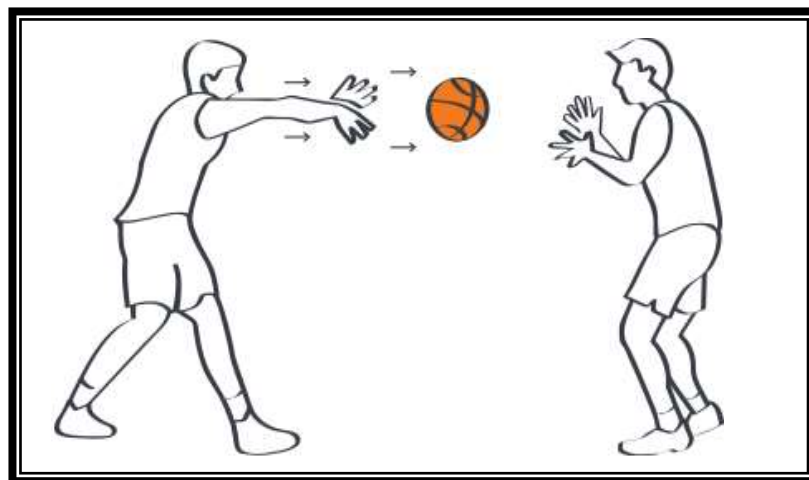
Permainan Guma merupakan hasil modifikasi dari permainan tradisional Gundu dan Permainan Bolabasket. Gundu (atau dalam bahasa Jawa disebut nekeran) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat atau agate. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Gundu dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan terkadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya estetik. Permainan ini biasanya dimainkan di tanah, dalam bermain, biasanya sejumlah gundu akan diletakkan di dalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan gundu itu dari dalam lingkaran tersebut. Siapa yang berhasil mengeluarkan gundu dari lingkaran, maka dia yang berhak memilikinya. Sedangkan teknik dasar yang akan dimunculkan di permainan *Guma* adalah teknik passing dalam bola basket. Teknik passing yang mengharuskan menggunakan kedua tangan. Yaitu *chest pass*, *bound pass*, dan *over head pass*. *Passing* tersebut berfungsi untuk menjatuhkan target atau melakukan operan dengan rekan.

1. Mengoper bola setinggi dada (*Chest Pass*)

Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada merupakan operan yang paling sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5 sampai 7 meter. Cara melakukan sebagai berikut:

- 1) Bola dipegang sesuai teknik memegang bola basket.
- 2) Sikut dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.

- 3) Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
- 4) Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan.
- 5) Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar..
- 6) Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan.
- 7) Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.
- 8) Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar:



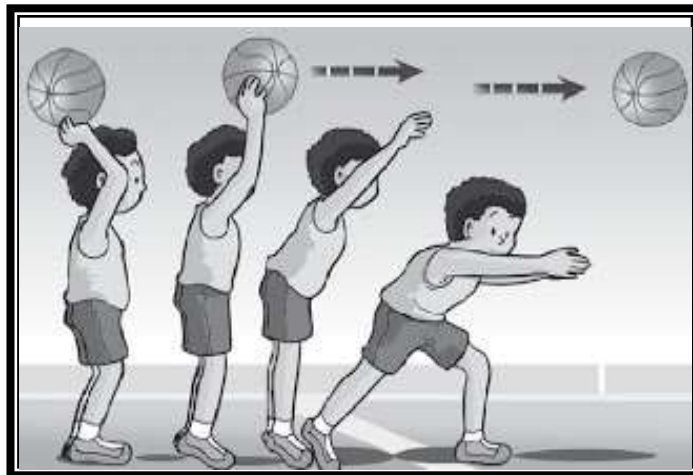
Gambar 16. *Chest Pass*

Sumber: www.connetamillionminds.com

2. Mengoper Bola dari atas kepala (*Overhead Pass*)

Lemparan ini biasanya dilakukan oleh pemain-pemain berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga digunakan untuk lemparan cepat. Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak ditekuk.
- 2) Bola dilemparkan dengan dilakukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan lekukan meluruskan lengan.
- 3) Lepaskan bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.
- 4) Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, maka untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu dengan mengangkat kedua tumit.



Gambar 17. *Overhead Pass*

Sumber: dinarwidyaningurum.blogspot.com

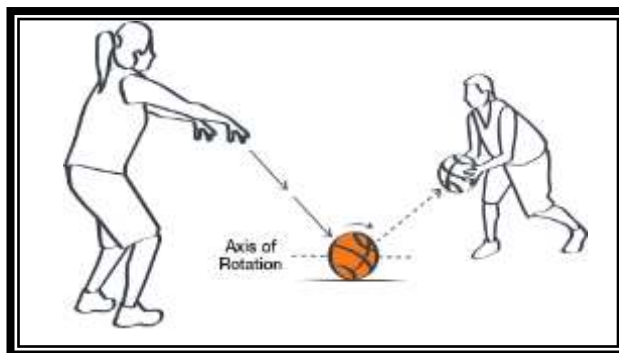
3. Mengoper Bola Pantulan (*Bound Pass*)

Operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dengan posisi bola di depan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan disamping kiri atau kanan lawan dan teman sudah siap menerimanya di belakang lawan. Lemparan ini harus dilakukan

dengan cepat agar tidak tertahan/terserobot lawan. Lemparan pantulan dapat juga dilakukan dengan jalan menipu lawan ke samping kanan, padahal bola dilemparkan ke sebelah kiri atau sebaliknya.

Cara melakukan lemparan pantulan dengan dua tangan sebagai berikut:

- 1) Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan tinggi dada.
- 2) Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan cara dengan jarak kira-kira sepertiga dari penerima.
- 3) Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.
- 4) Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada disamping kanan atau kiri kaki lawan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar:



Gambar 18. *Bound Pass*

Sumber: www.connectamillionminds.com

Sarana dan prasarana, aturan dan waktu dalam permainan Guma ini sudah disederhanakan dan dibuat semenarik mungkin sehingga semua peserta didik dimudahkan untuk mengikuti proses pembelajaran penjasorkes dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan jelas.

4.1.2.2 Lapangan Permainan

Lapangan yang digunakan berbentuk lingkaran berdiameter sekitar 10-15 meter dengan alas plester atau sejenisnya yang tidak mengganggu pantulan bola. Lingkaran bagian dalam adalah area pertahanan, sedangkan lingkaran diluar lapangan adalah area penyerangan.

4.1.2.3 Waktu

Jumlah set dari permainan Guma adalah 2 set. Satu set diberikan waktu sekitar 20-25 menit. Apabila pemain bertahan yang berada di dalam lingkaran sudah tidak tersisa sebelum waktu ditentukan habis maka boleh langsung melakukan pergantian (*change*).

4.1.2.4 Jumlah Pemain

Jumlah pemain 10 orang atau lebih kemudian dibagi menjadi 2 tim yaitu tim penyerang dan tim bertahan. Kemudian setiap tim akan mendapatkan kesempatan menyerang 1 kali dan kesempatan bertahan 1 kali. Satu tim akan dibagi rata antara siswa putri dan putra sehingga akan seimbang dan permainan lebih menantang.

4.1.2.5 Bola

Bola yang digunakan bukanlah bola basket yang sesungguhnya. Tetapi dengan menggunakan bola berbahan karet yang sering digunakan anak-anak dengan ukuran yang lebih kecil tetapi memiliki berat yang cukup sehingga tidak dipengaruhi dengan angin sehingga dipastikan tidak akan menimbulkan rasa sakit bagi peserta didik.

4.1.2.6 Sasaran

Sasaran dalam permainan ini adalah anggota badan dari pemain bertahan kecuali bagian kepala atau wajah yang bergerak ke segala arah untuk menghindari bola di area pertahanan.

4.1.2.7 Aturan Permainan

1. Permainan dimulai ketika peluit dibunyikan

Permainan dimulai ketika peluit dibunyikan oleh wasit.

2. Penyerangan dan Pertahanan

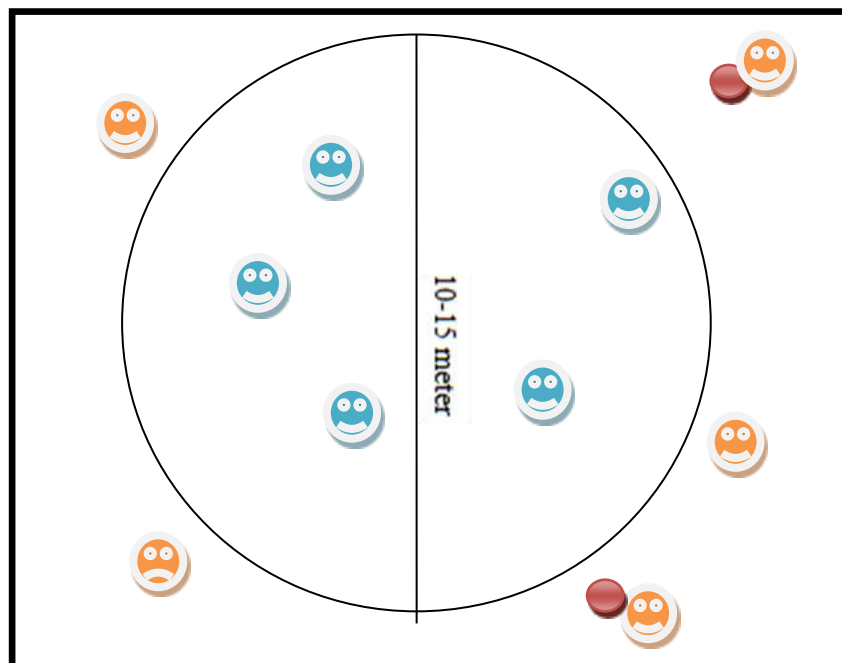
Penyerangan dilakukan menggunakan dua bola dibagian luar garis pemain penyerang tidak diperbolehkan menginjak garis lingkaran. Pemain wajib melemparkan bola dengan menggunakan kedua tangan seperti melakukan teknik *chest pass* ataupun *bound pass*. Pemain penyerang boleh bekerjasama dengan rekan setimnya untuk menjatuhkan targetnya dengan melakukan passing. Semua pemain yang tidak sedang memegang bola boleh berlari mendekati pemain bertahan asalkan tidak melewati batas garis kemudian meminta bola kepada temannya untuk menjatuhkan targetnya.

Pertahanan dilakukan dengan cara bergerak menjauhi atau menghindari bola dari hasil lemparan lawan selain itu juga harus fokus tidak hanya satu bola tetapi dua bola. Sehingga permainan ini memiliki tantangannya. Pemain bertahan yang terkena bola langsung keluar dan secara otomatis bergabung dengan tim penyerang.

3. Pelanggaran

Pelanggaran dilakukan apabila pemain penyerang sengaja atau tidak sengaja melemparkan tepat mengenai bagian wajah atau kepala pemain bertahan. Selain itu pemain penyerang yang masuk ke dalam area lingkaran. Bagi pemain yang ketahuan passing dengan menggunakan satu tangan maka ia terkena pelanggaran. Setiap pelanggaran akan dikenai hukuman *push up* 5 kali dilakukan setiap satu set selesai.

Dalam permainan ini diharapkan semua peserta didik akan dapat bergerak aktif dalam suasana senang saat memainkan permainan ini. Permainan ini juga menuntut peserta untuk saling bekerjasama untuk menjatuhkan lawan sebagai suatu tantangan bagi para peserta didik. Selain itu permainan ini dapat melatih siswa dalam hal teknik dasar dalam bolabasket terutama teknik *passing*.



Gambar 19. Lapangan Guma

Keterangan :



: Pemain Bertahan



: Pemain Penyerang



: Bola

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model permainan Guma pada kelas X4 sekolah menengah atas sebelum diujicobakan dalam uji coba I, perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu ahli penjas yang berasal dari SD Kutowinangun 07, yaitu Bahtiar Afandi S.Pd, dan dua ahli pembelajaran penjasorkes yaitu dari SMA Negeri 2 Salatiga yaitu Bambang Murtiyoso S.Pd dan Arifyanto Wibowo S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan Guma, untuk ahli penjas dan ahli pembelajaran guru Penjasorkes Sekolah Menengah Atas disertai lembar evaluasi yang dimaksudkan kemudian kedua ahli memberikan saran dan masukan terhadap permainan Guma supaya lebih efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Menengah Atas. Adapun lembar evaluasi tersebut terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Lembar evaluasi kualitas

Lembar evaluasi kualitas berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas dari produk yang dibuat yaitu model permainan Guma. Pada lembar evaluasi kualitas menggunakan skala linkert dengan rentang nilai mulai dari 1 sampai 5.

2. Lembar komentar dan saran umum

Pada lembar ini, para ahli diharapkan mengisi komentar dan saran untuk produk awal yang dibuat berupa saran terhadap bagian yang direvisi, alasan direvisi maupun saran perbaikan.

3. Penilaian Akhir

Para ahli diharapkan untuk memberikan penilaian akhir yaitu berupa tanda “√” pada kolom yang tersedia. Hal ini dimaksudkan apakah model permainan Guma telah dinyatakan: (a) Layak untuk digunakan/uji lapangan tanpa revisi, (b) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran, (c) Tidak layak untuk digunakan/uji lapangan.

Data yang diperoleh dari pengisian evaluasi para ahli, merupakan untuk menyatakan apakah model permainan Guma dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

1) Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah model permainan Guma dapat digunakan sebagai uji coba lapangan

2) Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba I

Berdasarkan penilaian dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model seperti yang telah diuraikan diatas, maka dapat segera dilakukan revisi produk, maka dapat segera dilaksanakan pada uji coba I.

4.1.4 Hasil Analisis Data pada Uji Coba I

Uji coba I dilakukan pada 5 Agustus 2015, produk diujicobakan dalam uji coba I pada 12 siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba I ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba II. Uji coba I ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba I dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa dalam uji coba I diperoleh presentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **84,69%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Guma ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga.

4.1.5 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Permainan

Pengukuran kualitas produk diujicobakan kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperoleh data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas terutama siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga, peneliti menggunakan angket dimana ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berikut ini adalah tabel hasil lembar evaluasi kualitas produk dari ahli pada uji coba I, yaitu:

Tabel 5. Hasil Lembar Evaluasi Kualitas Ahli

No.	Keterangan	Skor Penilaian		
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1	Jumlah	62	60	67
2	Rata-Rata	4,13	4	4,46
3	Persentase	82,66%	80%	89,33%

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran (2015)

Tabel 6. Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1	Bahtiar Affandi S.Pd	Tahun 2010, saya pernah memainkan permainan ini skala kecil di <i>Singapore internasional High School</i> . Saya sebut " <i>shooting guard</i> ". Psikomotor anak meningkat. Namun afektifnya belum, karena banyak perdebatan mengenai sasaran kena.
2	Bambang Murtioso S.Pd	Bola masih terpengaruh oleh angin, siswa butuh dorongan agar bergerak lebih banyak, jika diperlukan silakan peraturan diperbaiki.

3	Ariyanto Wibowo S.Pd	Modifikasi dalam penjasorkes sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Tingkatkan sosialisasi pada anak secara mendalam. Selamat dan sukses.
---	-----------------------------	---

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran 2015

Berdasarkan tabel 5 tersebut, terlihat beberapa saran dari para ahli sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan Guma terlihat masih kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya revisi pada model pengembangan permainan Guma agar dapat lebih maksimal dan dapat berhasil sehingga model pengembangan permainan Guma dapat dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjasorkes pada siswa Sekolah Menengah Atas.

4.2 Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba I

Analisis data uji coba berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis dari data evaluasi penjas, didapat rata-rata presentase 82,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk pengembangan permainan Guma telah memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek nomor 3, 6, 7, 12, dan 13 mendapatkan poin 5, yaitu ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa, kesesuaian alat dan fasilitas

yang digunakan, mendorong perkembangan fisik/ jasmani siswa, dapat dimainkan siswa putra maupun putri dan mendorong siswa aktif bergerak, sehingga memenuhi kriteria "**sangat baik**", aspek nomor 1, 2, 4, 5, 9, 14, dan 15 mendapatkan poin 4 yaitu memenuhi kriteria "**baik**" dan aspek nomor 8, 10 dan 11 mendapatkan poin 3 yaitu memenuhi kriteria "**cukup**".

2. Hasil analisis dari data ahli pembelajaran I, didapat rata-rata presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk pengembangan permainan Guma telah memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran I pada aspek nomor 3, 9, 13, dan 15 mendapatkan poin 5, yaitu kesesuaian bentuk/model permainan bagi siswa, mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa, mendorong siswa aktif bergerak, dan aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma, sehingga memenuhi kriteria "**sangat baik**", aspek nomor 1, 2, 5, 7, 8, 12, dan 14 mendapat poin 4 yaitu memenuhi kriteria "**baik**", dan aspek nomor 4, 6, 10, dan 11 mendapatkan poin 3 yaitu memenuhi kriteria "**cukup**".
3. Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran II, didapat rata-rata presentase 89,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk pengembangan permainan Guma telah memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran II pada aspek nomor 7, 8, 9, 10, 11, 12 dan 13 mendapat poin 5 yaitu mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa,

mendorong aspek kognitif siswa, mendorong aspek psikomotor siswa, mendorong aspek afektif siswa, dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil, dapat dimainkan siswa putra maupun putri, dan mendorong siswa aktif bergerak, sehingga memenuhi kriteria "**sangat baik**", aspek nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 14, dan 15 mendapatkan poin 4 yaitu memenuhi kriteria "**baik**".

Berdasarkan hasil uji coba I yang diperoleh kuesioner siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan tentang permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek pengetahuan tentang cara bermain permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek pengetahuan tentang bentuk-bentuk pelanggaran dalam permainan Guma didapat presentase 75% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek tingkat kesulitan permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek pengetahuan tentang 3 teknik passing dalam permainan Guma didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

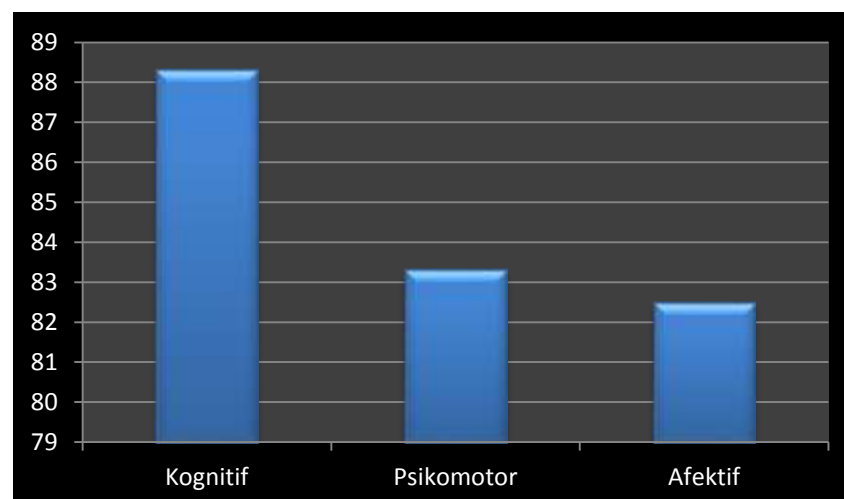
6. Aspek tentang strategi yang digunakan dalam permainan Guma didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek pengetahuan tentang peningkatan keterampilan gerak didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek tentang pentingnya pemanasan sebelum bermain Guma didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek peraturan yang mudah dipahami dalam permainan Guma didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek pengetahuan tentang luas lapangan dan batas waktu dalam permainan Guma didapat presentase 58,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek siswa dapat melakukan *passing* dalam permainan Guma didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek siswa dapat menghindari bola dalam permainan Guma disaat bertahan didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

13. Aspek siswa dapat bergerak sampai waktu yang telah ditentukan didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek siswa bisa menangkap bola dalam permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek siswa tanpa sadar dituntut untuk bergerak dalam permainan Guma didapat 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek siswa dapat melakukan *passing* dengan akurat didapat presentase 58,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek siswa dapat berkompetisi dalam permainan Guma didapat presentase 75% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek siswa dapat melakukan gerakan pemanasan dengan serius didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek siswa berusaha mematikan lawan didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek siswa berkeringat saat bermain permainan Guma didapat presentase 58,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

21. Aspek kesukaan siswa terhadap permainan Guma didapat presentase 83,3 % berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek ketertarikan siswa dengan model-model permainan yang dimodifikasi didapat presentase 91,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek siswa merasa senang saat bermain permainan Guma didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek siswa saat bermain permainan Guma apakah seperti sedang berekreasi didapat presentase 66,6% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek siswa selalu disiplin dalam bermain permainan Guma didapat presentase 58,3 % berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek siswa bersungguh-sungguh dalam bermain permainan Guma didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek siswa menaati peraturan yang ada di permainan Guma didapat presentase 83,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

28. Aspek siswa dapat bermain sportif dalam permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek siswa dapat melatih kerjasama saat bermain permainan Guma didapat presentase 100% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek siswa ingin mencoba bermain permainan Guma kembali didapat presentase 75% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

Penilaian mengenai produk atau model permainan guma menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan Guma dalam uji coba I.



Gambar 20. Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan Guma Uji Coba I

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa pada uji aspek coba I kognitif diperoleh persentase 88,30%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, sebagian besar siswa mengetahui dan memahami dalam permainan guma perlu adanya pemanasan dan kerja sama dalam sebuah permainan kelompok. Dalam aspek psikomotor diperoleh jawaban sebesar 83,30%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, sebagian besar siswa mampu bergerak sepanjang permainan dan berkeringat dalam bermain permainan guma ini. Aspek afektif diperoleh jawaban sebesar 82,47%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, sebagian besar siswa mampu menaati peraturan dan larut dalam suasana gembira saat tinggal beberapa orang yang berada di dalam.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan Guma dalam uji coba I termasuk dalam kategori **baik** yaitu sebesar **84,69%**, sehingga permainan Guma dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan guma diujicobakan dalam uji coba I pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga, perlu untuk dicari solusi dan jalan keluarnya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada uji coba I:

1. Bola

Dalam uji coba I bola yang digunakan memang aman tetapi saat digunakan bola ternyata mudah terpengaruh angin, ini yang membuat aliran bola melambat sehingga siswa menjadi pasif.

2. Area perkenaan

Area perkenaan perlu dirubah seandainya bola digantikan dengan bola yang lain.

3. Jumlah bola dan jumlah pemain

Jumlah pemain yang sedikit maka siswa akan merasa kesulitan untuk mematkan tim lawan.

4. Teknik *passing*

Teknik *passing* yang digunakan harus menyesuaikan dengan area perkenaan.

4.3 Revisi Produk Setelah Uji Coba I

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji coba I. Maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba II. Proses revisi adalah sebagai berikut:

1. Bola

Bola yang diganti dengan bola voli yang lebih berat dan lebih aman daripada bola basket, sehingga diharapkan aliran bola dapat berjalan sesuai harapan.

2. Area Perkenan

Semula area perkenaan adalah semua anggota bagian kecuali wajah atau kepala. Setelah bola digantikan dengan bola voli maka area perkenaan diganti. Area perkenaannya adalah pada bagian kaki dari ujung jari kaki hingga pangkal paha.

3. Jumlah bola dan jumlah pemain

Karena lapangan yang luas maka jumlah pemainnya bisa 15 sampai 18 siswa berkelompok. Rasio bola adalah 5 siswa 1 bola.

4. Teknik *passing*

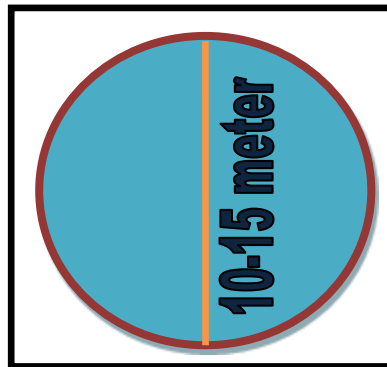
Teknik passing yang digunakan ada 2 macam yaitu *chest pass* dan *overhead pass*. *Bound pass* dihilangkan karena berdasarkan area perkenaan *bound pass* tidak memenuhi teknik yang ada di permainan guma.

4.3.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba I

Permainan Guma merupakan hasil modifikasi dari permainan tradisional Gundu dan Permainan Bola Basket. Gundu (atau dalam bahasa Jawa disebut *nekeran*) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat atau agate. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Gundu dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan terkadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya estetik. Permainan ini biasanya dimainkan di tanah, dalam bermain, biasanya sejumlah gundu akan diletakkan di dalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan gundu itu dari dalam lingkaran tersebut. Siapa yang berhasil mengeluarkan gundu dari lingkaran, maka dia yang berhak memilikinya. Sedangkan teknik dasar yang akan dimunculkan di permainan Guma adalah teknik passing dalam bola basket. Teknik passing yang mengharuskan menggunakan kedua tangan. Yaitu *chest pass*, *bound pas*, dan *overpass*. Passing tersebut berfungsi untuk menjatuhkan target atau melakukan operan dengan rekan.

4.3.1.1 Sarana dan Prasarana

1. Lapangan : ukuran lapangan berdiamater 10 sampai 15 meter (d disesuaikan dengan lapangan sekolah dan jumlah siswa) dan digaris dengan kapur.



Gambar 21. Lapangan Guma

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan Guma adalah bola voli merk Mikasa MVA 300. Berat bola 260-280 gram, keliling lingkaran 65-67 cm. Tekanan dalam dari bola tersebut sekitar 0,30 – 0,32 kg/cm².



Gambar 22. Bola voli

Sumber: hanaruhanaru.blogspot.com

4.3.1.2 Peraturan Permainan Guma

Peraturan permainan Guma adalah peraturan yang telah dimodifikasi.

Peraturan permainan Guma sebagai berikut:

1. Jumlah pemain

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 2 tim.
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 15-18 siswa atau menyesuaikan.

2. Perlengkapan pemain

- 1) Memakai seragam olahraga sesuai khas sekolah
 - 2) Memakai kaos kaki
 - 3) Memakai sepatu
 - 4) Mengenakan nomor dada
3. Wasit
- 1) Permainan dipimpin oleh 1 wasit
4. Cara yang diperbolehkan dalam bermain Guma.
- 1) Bola hanya boleh mengenai bagian kaki pemain bertahan
 - 2) Hanya diperbolehkan passing dengan kedua tangan
 - 3) Diperbolehkan melakukan passing dengan rekan 1 tim
 - 4) Pemain serang boleh bergerak kemanapun kecuali pemain yang sedang memegang bola.
5. Pelanggaran
- 1) Apabila pemain serang dengan sengaja menembak pada bagian selain kaki
 - 2) Apabila pemain bertahan atau serang menginjak garis atau melewati garis batas
 - 3) Pemain serang yang sedang memegang bola melakukan gerakan teknik lain selain menembak atau mengumpan.
6. Waktu permainan
- 1) Permainan dibagi menjadi 2 set, masing-masing tim akan bergantian menyerang dan bertahan sebanyak 1 kali. Masing-masing set diberi waktu 15-20 menit dengan waktu istirahat antara set 5 menit.

4.3.1.3 Cara Bermain

1. Wasit akan meniupkan peluit tanda dimulai pertandingan.

2. Siswa harus mematuhi keputusan wasit.
3. Setiap siswa yang melakukan pelanggaran maka akan dikenai hukuman push up sebanyak 5 kali.
4. Apabila pemain bertahan terkena tembakan maka pemain bertahan akan menjadi rekan bagi tim serang.
5. Tidak ada kemenangan tapi bagi 3 siswa terakhir berada dalam lingkaran maka dia akan mendapatkan reward.

4.4 Hasil Analisis Data Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba I langkah berikutnya adalah uji coba II. Uji coba II bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji I apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba II dilakukan oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga yang berjumlah 35 siswa. Data uji coba II dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji coba II didapat presentase 94,24%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan guma telah memenuhi kriteria “**sangat baik**”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga.

4.4.1 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Permainan

Pengukuran kualitas produk diujicobakan kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperoleh data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah atas terutama siswa SMA Negeri 2 Salatiga, peneliti menggunakan angket di mana ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang

telah dibuat. Berdasarkan hasil pengisian angket mengenai produk atau model permainan, berikut presentase jawaban pada uji coba lapangan.

Tabel 7. Hasil Lembar Evaluasi Kualitas (Uji Coba Lapangan)

No	Keterangan	Skor Penilaian		
		Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1.	Jumlah	61	65	63
2.	Rata-rata	4,06	4,33	4,2
3.	Presentase	81,33%	85,33%	84%

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran 2015

Berdasarkan tabel 7, diperoleh data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran dengan persentase rata-rata untuk ahli penjas sebesar 81,33% (baik), ahli pembelajaran I sebesar 85,33% (baik), dan ahli pembelajaran II sebesar 84% (baik). Rata-rata angket ahli dengan presentase sebesar 83,55% (baik). Dan dari saran ahli-ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan Guma telah mengalami perbaikan dan memenuhi standart kelayakan melalui uji coba. Meskipun demikian, produk yang dihasilkan masih mengalami proses penyempurnaan, sehingga tetap perlu adanya revisi sewaktu-waktu apabila terjadi sesuatu masalah yang tidak pernah terduga.

4.5 Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba II

Berdasarkan hasil uji coba II yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan tentang permainan Guma didapat presentase 91,4% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek pengetahuan tentang cara bermain permainan Guma didapat presentase 85,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek pengetahuan tentang bentuk-bentuk pelanggaran dalam permainan Guma didapat presentase 82,9% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek tingkat kesulitan permainan Guma didapat presentase 88,6% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek pengetahuan tentang 2 teknik passing dalam permainan Guma didapat presentase 88,6% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek tentang strategi yang digunakan dalam permainan Guma didapat presentase 80% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek pengetahuan tentang peningkatan keterampilan gerak didapat presentase 97,1% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek tentang pentingnya pemanasan sebelum bermain Guma didapat presentase 94,3% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

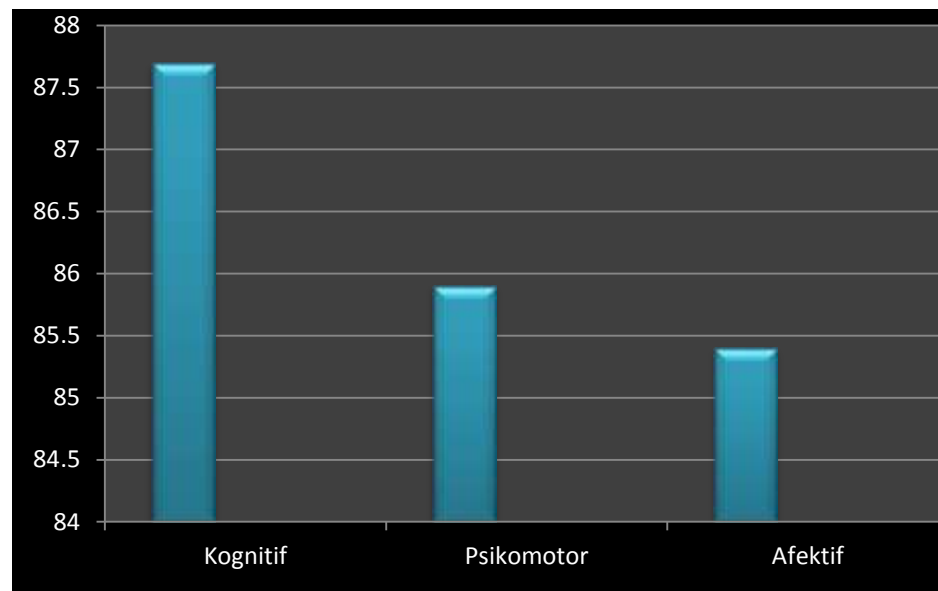
9. Aspek peraturan yang mudah dipahami dalam permainan Guma didapat presentase 91,4% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek pengetahuan tentang luas lapangan dan batas waktu dalam permainan guma didapat presentase 77,1% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek siswa dapat melakukan passing dalam permainan Guma didapat presentase 91,4% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek siswa dapat menghindari bola dalam permainan Guma disaat bertahan didapat presentase 77,1% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek siswa dapat bergerak sampai waktu yang telah ditentukan didapat presentase 77,1% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek siswa bisa menangkap bola dalam permainan Guma didapat presentase 88,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek siswa tanpa sadar dituntut untuk bergerak dalam permainan Guma didapat 94,2% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

16. Aspek siswa dapat melakukan *passing* dengan akurat didapat presentase 65,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek siswa dapat berkompetisi dalam permainan Guma didapat presentase 85,7% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek siswa dapat melakukan gerakan pemanasan dengan serius didapat presentase 88,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek siswa berusaha mematikan lawan didapat presentase 91,4% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek siswa berkeringat saat bermain permainan Guma didapat presentase 88,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek kesukaan siswa terhadap permainan Guma didapat presentase 88,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
22. Aspek ketertarikan siswa dengan model-model permainan yang dimodifikasi didapat presentase 80% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek siswa merasa senang saat bermain permainan Guma didapat presentase 88,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

24. Aspek siswa saat bermain permainan Guma apakah seperti sedang berekreasi didapat presentase 82,8% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek siswa selalu disiplin dalam bermain permainan Guma didapat presentase 71,4 % berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek siswa bersungguh-sungguh dalam bermain permainan Guma didapat presentase 77,1% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek siswa menaati peraturan yang ada di permainan Guma didapat presentase 94,2% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek siswa dapat bermain sportif dalam permainan Guma didapat presentase 94,2% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek siswa dapat melatih kerjasama saat bermain permainan Guma didapat presentase 94,2% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek siswa ingin mencoba bermain permainan Guma kembali didapat presentase 82,8% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga aspek ini dapat digunakan.

Penilaian mengenai produk atau model permainan Guma menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif,

psikomotor, dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model penilaian permainan Guma dalam uji coba II:



Gambar 23. Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan Guma Uji Coba II

4.6 Prototipe Produk

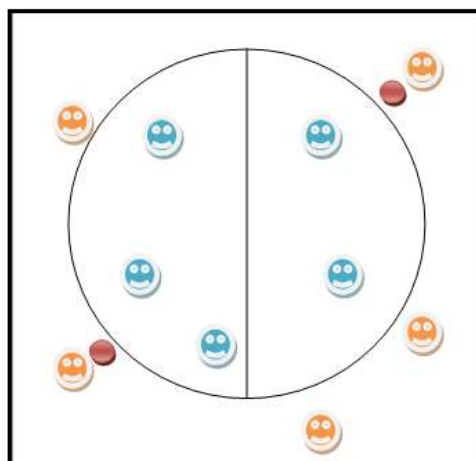
Permainan Guma adalah permainan bolabasket yang dimodifikasi. Permainan ini dirancang untuk pendidikan jasmani yang mudah dilakukan, baik dari cara bermain, peraturan, jumlah pemain, serta area lapangan untuk memberikan daya tarik bagi siswa-siswi kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga. Permainan ini dilakukan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 15-18 siswa dalam waktu 30 menit. Jumlah pemain dapat berubah sesuai dengan kondisi lapangan atau jumlah siswa di sekolah.

Permainan Guma merupakan hasil modifikasi dari permainan tradisional Gundu dan Permainan Bola Basket. Gundu (atau dalam bahasa Jawa disebut nekeran) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat

atau agate. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Gundu dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan terkadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya estetik. Permainan ini biasanya dimainkan di tanah, dalam bermain, biasanya sejumlah gundu akan diletakkan di dalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan gundu itu dari dalam lingkaran tersebut. Siapa yang berhasil mengeluarkan gundu dari lingkaran, maka dia yang berhak memilikinya. Sedangkan teknik dasar yang akan dimunculkan di permainan Guma adalah teknik passing dalam bola basket. Teknik passing yang mengharuskan menggunakan kedua tangan. Yaitu *chest pass*, *bound pas*, dan *over head pass*. Passing tersebut berfungsi untuk menjatuhkan target atau melakukan operan dengan rekan.

4.6.1 Sarana dan Prasarana

1. Lapangan : ukuran lapangan berdiamater 10 sampai 15 meter (d disesuaikan dengan lapangan sekolah dan jumlah siswa) dan digaris dengan kapur.



Gambar 24. Lapangan Guma

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan Guma adalah bola voli merk Mikasa MVA 300. Berat bola 260-280 gram, keliling lingkaran 65-67 cm. Tekanan dalam dari bola tersebut sekitar 0,30 – 0,32 kg/cm².



Gambar 25. Bola Voli

Sumber: hanaruhanaru.blogspot.com

4.6.2 Peraturan Permainan Guma

Peraturan permainan guma adalah peraturan yang telah dimodifikasi.

Peraturan permainan guma sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
 - 1) Permainan ini dimainkan oleh 2 tim.
 - 2) Setiap kelompok terdiri dari 15-18 siswa atau menyesuaikan.
2. Perlengkapan pemain
 - 1) Memakai seragam olahraga sesuai khas sekolah
 - 2) Memakai kaos kaki
 - 3) Memakai sepatu

- 4) Mengenakan nomor dada
3. Cara yang diperbolehkan dalam bermain guma.
 - 1) Bola hanya boleh mengenai bagian kaki pemain bertahan
 - 2) Hanya diperbolehkan passing dengan kedua tangan
 - 3) Diperbolehkan melakukan passing dengan rekan 1 tim
 - 4) Pemain serang boleh bergerak kemanapun kecuali pemain yang sedang memegang bola.
4. Pelanggaran
 - 1) Apabila pemain serang dengan sengaja menembak pada bagian selain kaki
 - 2) Apabila pemain bertahan atau serang menginjak garis atau melewati garis batas
 - 3) Pemain serang yang sedang memegang bola melakukan gerakan teknik lain selain menembak atau mengumpan.
5. Waktu permainan
 - 1) Permainan dibagi menjadi 2 set, masing-masing tim akan bergantian menyerang dan bertahan sebanyak 1 kali. Masing-masing set diberi waktu 15-20 menit dengan waktu istirahat antara set 5 menit.

4.6.3 Cara Bermain Permainan Guma

1. Wasit akan meniupkan peluit tanda dimulai pertandingan.
2. Siswa harus mematuhi keputusan wasit.
3. Setiap siswa yang melakukan pelanggaran maka akan dikenai hukuman push up sebanyak 5 kali.
4. Apabila pemain bertahan terkena tembakan maka pemain bertahan akan menjadi rekan bagi tim serang.

5. Tidak ada kemenangan tapi bagi 3 siswa terakhir berada dalam lingkaran maka dia akan mendapatkan *reward*.

4.6.4 Ranah yang Terkandung dalam Permainan Guma

1. Aspek kognitif: siswa mengetahui dan memahami mengenai aturan permainan guma dan siswa dapat menyusun strategi
2. Aspek Psikomotorik: siswa dapat mempraktekkan gerak dasar dalam permainan guma seperti berlari, berjalan, melompat, menangkap dan melempar.
3. Aspek Afektif: siswa diharapkan dapat mempunyai sikap disiplin, kerjasama, sportivitas dan kejujuran dengan teman-temannya.

4.6.5 Kelebihan Produk Permainan Guma

Kelebihan produk permainan guma antara lain:

1. Siswa merasa antusias memainkan model permainan Guma karena merupakan permainan yang kompetitif dan menyenangkan.
2. Dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* karena permainan Guma banyak menampilkan teknis dasar *passing* dalam bolabasket
3. Permainan ini mudah dilakukan siswa putra maupun putri karena dalam prakteknya siswa hanya diberi tugas melempar dan menghindar.

4.6.6 Kelemahan Produk Permainan Guma

Kelemahan produk permainan Guma yaitu bola yang digunakan kurang nyaman walaupun targetnya adalah bagian kaki, selain itu pemain serang lebih memilih untuk langsung melemparkan ke arah target daripada bekerja sama dengan rekan 1 tim.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah produk model pengembangan permainan Guma yang berdasarkan data penelitian uji coba I (N=12) dan uji coba II (N=35) di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga.

Pada uji coba produk model permainan Guma sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran, maka produk permainan Guma ini dikatakan layak sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga.

Faktor yang menjadikan model permainan Guma dapat diterima oleh siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas X dapat mempraktekkan permainan Guma dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan Guma dapat diterima siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga dan masuk dalam kriteria baik adalah:

1. Sebagian besar siswa kelas X mampu mempraktekkan dengan baik teknik yang benar sesuai kemampuan anak Sekolah Menengah Atas.

2. Dalam permainan guma ini, siswa lebih aktif bergerak dengan menghindari bola maupun mendekati lawannya.
3. Permainan ini dapat melatih kemampuan siswa dalam hal teknik dasar bolabasket terutama teknik dasar *passing*.
4. Siswa lebih antusias dan tidak menjadi bosan dengan permainan basket yang sudah dimodifikasi ini.
5. Persaingan dengan mengejar rekor waktu tercepat dalam hal menyelesaikan game membuat siswa lebih bersemangat.

Dengan demikian, baik dari uji coba I dan uji coba II, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Salatiga.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Peneliti mempunyai beberapa saran dalam menerapkan permainan Guma agar permainan dapat berjalan dengan lancar antara lain:

1. Model permainan Guma merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bolabasket untuk siswa menengah atas.
2. Bagi guru penjasorkes di Sekolah Menengah Atas, diharapkan dapat menggunakan model permainan guma karena permainan ini disenangi siswa dan dapat menambah keaktifan gerak siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
3. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang : Aneka Ilmu
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Bambang Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2003. *Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: BNSP
- FIBA. 2014. *Basketball Equipment*. Official Basketball Rules
- FIBA. 2014. *Basketball Rules*. Official Basketball Rules
- Hamzah B. Uno. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Khomsin. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Jasmani di Indonesia Dalam Era Reformasi*. Jurnal Konvesi Nasional Pendidikan Indonesia. 1:58-7
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Oliver, John. 2007. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Karya
- Ratna Susanti. 2009. *Pedoman Pintar EYD*. Klaten: CV Mitra Media Pustaka
- Rusli Luthan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Sajoto ,M. 2001. *Materi Pelatihan Guru Penjasorkes SD/Pembina dan Pelatih Olahraga Usia Dini SD*. Jakarta: Depdiknas

- Sri Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Sukadiyanto. 2008. *Peranan Pendidikan Jasmani dan Olahraga dalam Pembentukan Karakter Siswa*. Proceeding Seminar Olahraga Nasional ke-II. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sukintaka. 2004. *Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung. Nuansa
- Sugiyanto dan Sujarwo. 1993. *Perkembangan Motorik*. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikonto. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yoyo Bahagia dan A. Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- <http://zonainfosemua.blogspot.com/2010/11/pengertian-model-pembelajarandari.html>.
(19/02/15)
- <http://gege17.blogspot.com/2012/05/penjasorkes-dalam-ktsp.html>
(06/03/15)
- <https://www.scribd.com/pdikta>
(06/03/15)

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI



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

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Witono
 NIM : 6101411194
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
 Prodi : PJKR S1
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan
 Tema : PERMAINAN TRADISIONAL DAN SEDERHANA
 Judul : "PENGEMBANGAN PERMAINAN GUNDU MANUSIA (GUMA) DALAM PEMBALAJARAN PENJASORKES PADA KELAS X SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA TAHUN 2015"


*see dapat diteliti
 Pembimbing :
 Tri Hartono
 13/2 2015
 Ha*

Semarang, 29 Januari 2015

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR

Yang mengajukan


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


 Witono
 NIM. 6101411194

Lampiran 2

SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING SKRIPSI



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
Nomor: 538
Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing,

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 23 Maret 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Tri Nurhansono, M.Pd.
NIP : 196004291986011001
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : WITONO
NIM : 6101411194
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : "Pembangunan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada kelas X SMA Negeri 2 Salatiga kecamatan argomulyo kota Salatiga Tahun 2015"

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 26 Maret 2015
DEKAN


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

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


6101411194
FM-03-AKD-3411ex. 00

Lampiran 3

SURAT OBSERVASI SMA NEGERI 1 SALATIGA

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN JURUSAN PJKR Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007 Email : unnes@unnes@gmail.com, Website: http://id.unnes.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor	: 6356/UN37.1.6/LT/2015
Hal	: Observasi Skripsi
Yth. Kepala SMA N 1 Salatiga	
Di Salatiga	
<p>Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :</p>	
Nama	: Witono
NIM	: 6101411194
Semester	: VII / Delapan
Prodi	: S.1 / PJKR FIK UNNES
<p>Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.</p>	
<p>Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Semarang, 12 Agustus 2015 a.n. Dekan Pembantu Dekan Bidang Akademik,  Drs. Tri Rastiadi, M.Kes NIP. 196410231990021001</p>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dekan FIK UNNES 2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES FIK Universitas Negeri Semarang 	
<p>No. Dekan FM-01-AK308</p>	

Lampiran 4

SURAT OBSERVASI SMA NEGERI 2 SALATIGA

	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
<hr/>	
Nomor	: 4181/UN37-16/LT/2015
Lamp.	:
Hal	: Ijin Penelitian
Kepada	
Yth. Kepala SMA N 2 Salatiga	
di SMA N 2 Salatiga	
Dengan Hormat,	
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: WITONO
NIM	: 8101411194
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: "Pengembangan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada kelas X SMA Negeri 2 Salatiga kecamatan argomulyo kota Salatiga Tahun 2015"
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 30 April 2015	
Dekan	
	
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.	
NIP. 195910191985031001	

Lampiran 5

SURAT OBSERVASI SMA NEGERI 3 SALATIGA

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
	JURUSAN PJKR
	Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 021-8508007
	Email : pkr.unnes@gmail.com, Website: http://fik.unnes.ac.id

Nomor : 6358/UN37.1.6/LT/2015
Hal : Observasi Skripsi

Yth. Kepala SMA N 3 Salatiga
Di Salatiga

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

Nama : Witono
NIM : 6101411194
Semester : VII / Delapan
Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

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

Semarang, 12 Agustus 2015
Dekan,
Pembantu Dekan Bidang Akademik,


Dr. Tri Kustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :
1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 6

SURAT IJIN PENELITIAN DI SMA NEGERI 2 SALATIGA

	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 : <u>4181/UNSR.16/LT/2015</u> Lamp. : Hal : Ijin Penelitian
	Kepada Yth. Kepala SMA N 2 Salatiga di SMA N 2 Salatiga
	Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:
Nama : WITONO NIM : 8101411194 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1 Topik : "Pembangunan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada kelas X SMA Negeri 2 Salatiga kecamatan argomulyo kota Salatiga Tahun 2015"	
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	

Lampiran 7

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN DI SMA NEGERI 2
SALATIGA


PEMERINTAH KOTA SALATIGA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 2 SALATIGA
 Jalan Tegalarjo Nomor 79 Salatiga Kode Pos 50733 Telp. (0298) 322250
 Faks. (0298) 316638 Website www.sma2salatiga.sch.id
 E-mail: sma2salatiga@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.6 / 473

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Yulianti Eko Atmojo, M.Pd
 NIP : 19610728 198203 2 007
 Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA Negeri 2 Salatiga

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : Witono
 NIM : 6101411194
 Progdil : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian pada tanggal 5 – 12 Juli 2015 di SMA Negeri 2 Salatiga dengan judul “ **Pengembangan Permainan Gundu Manusia (GUMA) Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada kelas X SMA Negeri 2 Salatiga Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Tahun 2015 “**

Demikian harap menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Salatiga, 10 September 2015
 Kepala SMA Negeri 2 Salatiga,

Dra. Yulianti Eko Atmojo, M.Pd
 NIP.19610728 198203 2 007



Lampiran 8

LEMBAR EVALUASI SKALA KECIL UNTUK AHLI EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Bahtiar Affandi S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.					√	
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					√	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			√			
9.	Mendorong perkembangan aspek				√		

	psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			√		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			√		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				√	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma.			√		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma			√		

B. Komentar dan saran umum

Tahun 2010, saya pernah memainkan permainan ini skala kecil di *Singapore International School*. Saya sebut "*shooting guard*". Psikomotor akan meningkat. Namun afektifnya belum, karena banyak perdebatan mengenai sasaran.

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

Layak untuk digunakan uji coba skala kecil tanpa revisi

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

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Bahtiar Afandi, S.Pd)

LEMBAR EVALUASI SKALA KECIL UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SMA NEGERI 2 SALATIGA
KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Bambang Murtioso S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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 pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.					√	
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.			√			
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			√			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		

9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			√			
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			√			
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak					√	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma.				√		
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma					√	

B. Komentar dan saran umum

Bola masih terpengaruh oleh angin, siswa butuh dorongan agar bergerak lebih banyak, jika diperlukan silakan peraturan diperbaiki.

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

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

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Bambang Murtiyoso, S.Pd)

LEMBAR EVALUASI SKALA KECIL UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SMA NEGERI 2 SALATIGA
KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Ariyanto Wibowo S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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 pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.				√		
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					√	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					√	

10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.					√	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak					√	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma					√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma					√	

B. Komentar dan saran umum

Modifikasi dalam Penjasorkes sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Tingkatan sosialisasi pada anak secara mendalam. Selamat dan sukses

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

Layak untuk digunakan uji coba skala kecil tanpa revisi

Layak untuk digunakan uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Ariyanto Wibowo, S.Pd)

Lampiran 9

LEMBAR EVALUASI SKALA BESAR UNTUK AHLI EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Bahtiar Affandi S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.					√	
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				√		
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			√			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9.	Mendorong perkembangan aspek				√		

	psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				√	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak					√
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma.				√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma				√	

B. Komentor dan saran umum

Bola voli sudah aman tergantung rasio jumlah siswa 1 bola banding 5 siswa

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

Layak untuk digunakan uji coba skala besar tanpa revisi

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

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Bahtiar Afandi, S.Pd)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SKALA BESAR SMA NEGERI
2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Bambang Murtioso S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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 pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.			√			
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					√	
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					√	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					√	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9.	Mendorong perkembangan aspek					√	

	psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			√		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak			√		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma.				√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma				√	

B. Komentar dan saran umum

Perlu diberikan penjelasan se jelas-jelasnya agar siswa dalam mempraktikkan permainan ini tidak mengalami banyak kendala

C. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

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

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Bambang Murtiyoso, S.Pd)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PERMAINAN GUMA SKALA BESAR SMA NEGERI
2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Guma (Gundu Manusia)

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 2 Salatiga kelas X

Evaluator : Ariyanto Wibowo S.Pd.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Guma 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 pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar, saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara 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 dikertas yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

NO.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					√	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa.				√		
4.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					√	
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				√		
6.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					√	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10.	Mendorong perkembangan aspek				√		

	afektif siswa.					
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				√	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam permainan Guma				√	
15	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan Guma				√	

B. Komentor dan saran umum

Untuk anak SMA lebih baik menggunakan bola voli. Tingkatkan kecepatan dalam melempar bola.

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan.

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

Tidak layak digunakan uji coba skala besar

(mohon diberi tanda “√” pada kolom sesuai keterampilan)

Semarang, Agustus 2015

Evaluator

(Ariyanto Wibowo, S.Pd)

Lampiran 10

KUESIONER SISWA PENGEMBANGAN PERMAINAN GUNDU MANUSIA (GUMA) DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA KELAS X SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA TAHUN 2015

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan 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 terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah :
 Nama Siswa :
 Umur :
 Kelas :
 Jenis Kelamin :

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu permainan Guma ?
 a. Ya b. Tidak
2. Apakah kamu tahu cara bermain permainan Guma ?
 a. Ya b. Tidak

3. Apakah Anda tahu bentuk pelanggaran dalam permainan Guma ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu permainan Guma merupakan permainan yang sulit ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu mengetahui 3 jenis passing dalam permainan Guma ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam permainan Guma memerlukan strategi ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah permainan Guma meningkatkan keterampilan gerak ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah sebelum melakukan permainan Guma perlu melakukan pemanasan dahulu ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah peraturan permainan Guma mudah dipahami ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu mengetahui luas lapangan dan batas waktu dalam permainan ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

B. PSIKOMOTOR

- 1). Apakah kamu dapat melakukan passing dalam permainan Guma ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 2). Apakah kamu dapat menghindari bola dalam permainan Guma disaat bertahan ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 3). Apakah kamu dapat bergerak selama waktu ditentukan ?

4). Apakah saat bermain permainan Guma kamu merasa seperti sedang berekreasi ?

a. Ya

b. Tidak

5). Apakah kamu selalu disiplin dalam bermain permainan Guma ?

a. Ya

b. Tidak

6). Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam permainan Guma ?

a. Ya

b. Tidak

7). Apakah kamu menaati peraturan yang ada di permainan Guma ?

a. Ya

b. Tidak

8). Apakah dalam melakukan permainan Guma kamu dapat bersikap sportif ?

a. Ya

b. Tidak

9). Apakah dalam melakukan permainan Guma dapat melatih kerjasama ?

a. Ya

b. Tidak

10). Apakah kamu ingin mencoba lagi permainan Guma ?

a. Ya

b. Tidak

Lampiran 11

DATA HASIL UJI COBA I (N=12)

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1	Apakah kamu tahu permainan guma?	Ya	100	Sangat Baik
2	Apakah kamu tahu cara bermain permainan guma?	Ya	100	Sangat Baik
3	Apakah Anda tahu bentuk pelanggaran dalam permainan guma?	Ya	75	Baik
4	Apakah permainan guma merupakan permainan yang sulit?	Tidak	100	Sangat Baik
5	Apakah kamu mengetahui 3 jenis passing dalam permainan guma?	Ya	91,7	Sangat Baik
6	Apakah dalam permainan guma memerlukan strategi?	Ya	91,7	Sangat Baik
7	Apakah permainan guma meningkatkan keterampilan gerak?	Ya	91,7	Sangat Baik
8	Apakah sebelum melakukan permainan guma perlu	Ya	91,7	Sangat Baik

	melakukan pemanasan dahulu?			
9	Apakah peraturan permainan guma mudah dipahami?	Ya	83,3	Baik
10	Apakah kamu mengetahui luas lapangan dan batas waktu dalam permainan?	Ya	58,3	Cukup

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK PSIKOMOTOR				
1	Apakah kamu dapat melakukan passing permainan guma?	Ya	91,7	Sangat Baik
2	Apakah kamu dapat menghindari bola dalam permainan guma di saat bertahan?	Ya	91,7	Sangat Baik
3	Apakah kamu dapat bergerak selama waktu ditentukan?	Ya	91,7	Sangat Baik
4	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan guma?	Ya	100	Sangat Baik
5	Apakah dalam permainan guma kamu tanpa sadar dituntut untuk bergerak?	Ya	100	Sangat Baik
6	Apakah kamu bisa melakukan passing dengan akurat?	Ya	58,3	Cukup

7	Apakah kamu bisa berkompetisi dalam permainan guma?	Ya	75	Baik
8	Apakah kamu bisa melakukan gerakan pemanasan dengan serius?	Ya	83,3	Baik
9	Apakah kamu bisa berusaha mematikan lawan?	Ya	83,3	Baik
10	Apakah saat memainkan permainan guma kamu berkeringat?	Ya	58,3	Cukup

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK AFEKTIF				
1	Apakah kamu menyukai permainan guma?	Ya	83,3	Baik
2	Apakah kamu tertarik dengan model-model permainan yang belum kamu ketahui (permainan guma)?	Ya	91,6	Sangat Baik
3	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan guma?	Ya	83,3	Baik
4	Apakah saat bermain permainan guma kamu merasa seperti sedang berekreasi?	Ya	66,6	Cukup
5	Apakah kamu selalu disiplin dalam bermain permainan guma?	Ya	58,3	Cukup
6	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam permainan guma?	Ya	83,3	Baik
7	Apakah kamu menaati peraturan yang ada dipermainan guma?	Ya	83,3	Baik
8	Apakah dalam melakukan permainan guma kamu dapat bersikap sportif?	Ya	100	Sangat Baik
9	Apakah dalam melakukan permainan guma dapat melatih kerjasama?	Ya	100	Sangat Baik

10	Apakah kamu ingin mencoba lagi permainan guma?	Ya	75	Baik
----	--	----	----	------

ANALISIS HASIL UJI COBA I (N=12)

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK KOGNITIF				
1	Apakah kamu tahu permainan guma?	100	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tahu cara bermain permainan guma?	100	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah Anda tahu bentuk pelanggaran dalam permainan guma?	75	Baik	Digunakan
4	Apakah permainan guma merupakan permainan yang sulit?	100	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah kamu mengetahui 3 jenis passing dalam permainan guma?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
6	Apakah dalam permainan guma memerlukan strategi?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah permainan guma meningkatkan keterampilan gerak?	91,7	Sangat Baik	Digunakan

8	Apakah sebelum melakukan permainan guma perlu melakukan pemanasan dahulu?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah peraturan permainan guma mudah dipahami?	83,3	Baik	Digunakan
10	Apakah kamu mengetahui luas lapangan dan batas waktu dalam permainan?	58,3	Cukup	Digunakan (bersyarat)

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK PSIKOMOTOR				
1	Apakah kamu dapat melakukan passing permainan guma?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu dapat menghindari bola dalam permainan guma di saat bertahan?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu dapat bergerak selama waktu ditentukan?	91,7	Sangat Baik	Digunakan
4	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan guma?	100	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah dalam permainan guma kamu tanpa sadar dituntut untuk bergerak?	100	Sangat Baik	Digunakan
6	Apakah kamu bisa melakukan passing dengan akurat?	58,3	Cukup	Digunakan (bersyarat)
7	Apakah kamu bisa berkompetisi dalam permainan guma?	75	Baik	Digunakan
8	Apakah kamu bisa melakukan gerakan pemanasan dengan serius?	83,3	Baik	Digunakan
9	Apakah kamu bisa berusaha mematikan lawan?	83,3	Baik	Digunakan
10	Apakah saat memainkan permainan guma kamu berkeringat?	58,3	Cukup	Digunakan (bersyarat)

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK AFEKTIF				
1	Apakah kamu menyukai permainan guma?	83,3	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tertarik dengan model-model permainan yang belum kamu ketahui (permainan guma)?	91,6	Sangat Baik	Digunakan
	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan guma?	83,3	Baik	Digunakan
4	Apakah saat bermain permainan guma kamu merasa seperti sedang berekreasi?	66,6	Cukup	Digunakan (bersyarat)
5	Apakah kamu selalu disiplin dalam bermain permainan guma?	58,3	Cukup	Digunakan (bersyarat)
6	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam permainan guma?	83,3	Baik	Digunakan
7	Apakah kamu menaati peraturan yang ada dip permainan guma?	83,3	Baik	Digunakan
8	Apakah dalam melakukan permainan guma kamu dapat bersikap sportif?	100	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah dalam melakukan permainan guma dapat melatih	100	Sangat Baik	Digunakan

	kerjasama?			
10	Apakah kamu ingin mencoba lagi permainan guma?	75	Baik	Digunakan

Lampiran 12**DAFTAR SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA****(UJI COBA I)**

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur (Th)
1	Novita Eka Rahayu	P	16
2	M.Jamaluddin.N	L	14
3	Aurellia Pandini	P	15
4	Natasya Melinda D.P.	P	15
5	Lilik Latifah	P	15
6	Gustio Huda Wiranararya	L	14
7	Raka Fiqie Fauzi	L	15
8	Aditya Heri Susilo	L	14
9	Dyah Wahyu Ambarwati	P	15
10	Fajar Adi Pangestu	L	15
11	Filda Putri Milenia	P	15
12	Choirul Ummam A.M	L	15

Lampiran 13

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA I ASPEK
KOGNITIF SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN
ARGOMULYO KOTA SALATIGA**

No	Kognitif									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
3	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Skore	12	12	9	12	11	11	11	11	10	7
%	100	100	75	100	91,7	91,7	91,7	91,7	83,3	58,3
Rata-rata	88,30%									

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA I ASPEK
PSIKOMOTOR SISWA KELAS V DAFTAR SISWA KELAS X4 SMA
NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO KOTA SALATIGA**

No	Psikomotor									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skore	11	11	11	12	12	7	9	10	10	7
%	91,7	91,7	91,7	100	100	58,3	75	0,8	83,3	58,3
Rata-Rata	83,30%									

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA I ASPEK
AFEKTIF SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN
ARGOMULYO KOTA SALATIGA**

No	Afektif									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
2	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
3	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
12	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
Skore	10	11	10	8	7	10	10	12	12	9
%	83,3%	91,7%	83,3%	66,6%	58,3%	83,3%	83,3%	100%	100%	75%
Rata-rata	82,47%									

Lampiran 14

DAFTAR SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA

UJI COBA II

No	Nama	Umur (tahun)
1	GUSTIO HUDA WIRANARARYA	15
2	PASHA FADILLA	15
3	RAMANTI PUTRI MAHANANI	15
4	AFGHAN ARGATYA M.J	15
5	RIZAL RAMADHAN	15
6	WAKHIDATUN NASRIYAH	15
7	MUHAMMAD ERVAN SHOLEH	15
8	SULTAN GHAFARI M	15
9	FILDA PUTRI MILENIA	15
10	NOVITA EKA RAHAYU	15
11	AURELLIA PANDINI	15
12	NAUFAL TSAYAN RAFI'	15
13	RAKA FIQIE FAUWZI	15

14	DYAH WAHYU AMBAWATI	15
15	ULYA LATIFA R.A	14
16	MUHAMMAD JAMALUDDIN NUR	14
17	CHOUIRUL UMMAM A.M	15
18	ZAHINDAR AZMI RAJAVEE	14
19	LILIK LATIFA	15
20	ANANDA TANIA SALSABILA	15
21	FAJAR ADI PANGESTU	15
22	NATASYA MELINDA D.P	15
23	IVON PRIHATININGRUM	15
24	DESI WULANDARI	15
25	RIZKY APRILIA	16
26	WARICH NUR FAUZI	15
27	SUCI FAJRIATU AINI	15
28	ADITYA HERI SUSILO	14
29	IRFAN HIDAYAT	15
30	ANDIKA RAHMA B	15

31	ANNISA JIHAN OCTAVIANA	15
32	IFA RIZKI UTAMI	15
33	MIFTA RATNANINGTYAS	15
34	RIDZKY AYYU ARDHILA	15
35	SALWA ISNA SAKILA	15

Lampiran 15

DATA HASIL UJI COBA II (N=35)

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1	Apakah kamu tahu permainan guma?	Ya	91,4	Sangat Baik
2	Apakah kamu tahu cara bermain permainan guma?	Ya	85,7	Baik
3	Apakah Anda tahu bentuk pelanggaran dalam permainan guma?	Ya	82,9	Baik
4	Apakah permainan guma merupakan permainan yang sulit?	Tidak	88,6	Baik
5	Apakah kamu mengetahui 3 jenis passing dalam permainan guma?	Ya	88,6	Baik
6	Apakah dalam permainan guma memerlukan strategi?	Ya	80	Baik
7	Apakah permainan guma meningkatkan keterampilan gerak?	Ya	97,1	Sangat Baik
8	Apakah sebelum melakukan permainan guma perlu	Ya	94,3	Sangat Baik

	melakukan pemanasan dahulu?			
9	Apakah peraturan permainan guma mudah dipahami?	Ya	91,4	Sangat Baik
10	Apakah kamu mengetahui luas lapangan dan batas waktu dalam permainan?	Ya	77,1	Baik

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK PSIKOMOTOR				
1	Apakah kamu dapat melakukan passing permainan guma?	Ya	91,4	Sangat Baik
2	Apakah kamu dapat menghindari bola dalam permainan guma di saat bertahan?	Ya	77,1	Baik
3	Apakah kamu dapat bergerak selama waktu ditentukan?	Ya	77,1	Baik
4	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan guma?	Ya	88,5	Baik
5	Apakah dalam permainan guma kamu tanpa sadar dituntut untuk	Ya	94,2	Sangat Baik

	bergerak?			
6	Apakah kamu bisa melakukan passing dengan akurat?	Ya	65,7	Cukup
7	Apakah kamu bisa berkompetisi dalam permainan guma?	Ya	85,7	Baik
8	Apakah kamu bisa melakukan gerakan pemanasan dengan serius?	Ya	88,5	Baik
9	Apakah kamu bisa berusaha mematikan lawan?	Ya	91,4	Sangat Baik
10	Apakah saat memainkan permainan guma kamu berkeringat?	Ya	88,5	Baik

No	Aspek yang Dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK AFEKTIF				
1	Apakah kamu menyukai permainan guma?	Ya	88,5	Baik
2	Apakah kamu tertarik dengan model-model permainan yang belum kamu ketahui (permainan guma)?	Ya	80	Baik
3	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan guma?	Ya	88,5	Baik
4	Apakah saat bermain permainan guma kamu merasa seperti sedang berekreasi?	Ya	82,8	Baik
5	Apakah kamu selalu disiplin dalam bermain permainan guma?	Ya	71,4	Baik
6	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam permainan guma?	Ya	77,1	Baik
7	Apakah kamu menaati peraturan yang ada dipermainan guma?	Ya	94,2	Sangat Baik
8	Apakah dalam melakukan permainan guma kamu dapat bersikap sportif?	Ya	94,2	Sangat Baik
9	Apakah dalam melakukan permainan guma dapat melatih kerjasama?	Ya	94,2	Sangat Baik

10	Apakah kamu ingin mencoba lagi permainan guma?	Ya	82,8	Baik
----	--	----	------	------

ANALISIS HASIL UJI COBA II (N=35)

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK KOGNITIF				
1	Apakah kamu tahu permainan guma?	91,4	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tahu cara bermain permainan guma?	85,7	Baik	Digunakan
3	Apakah Anda tahu bentuk pelanggaran dalam permainan guma?	82,9	Baik	Digunakan
4	Apakah permainan guma merupakan permainan yang sulit?	88,6	Baik	Digunakan
5	Apakah kamu mengetahui 3 jenis passing dalam permainan guma?	88,6	Baik	Digunakan
6	Apakah dalam permainan guma memerlukan strategi?	80	Baik	Digunakan
7	Apakah permainan guma meningkatkan keterampilan gerak?	97,1	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah sebelum melakukan permainan guma perlu melakukan pemanasan dahulu?	94,3	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah peraturan permainan	91,4	Sangat	Digunakan

	guma mudah dipahami?		Baik	
10	Apakah kamu mengetahui luas lapangan dan batas waktu dalam permainan?	77,1	Baik	Digunakan (bersyarat)

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK PSIKOMOTOR				
1	Apakah kamu dapat melakukan passing permainan guma?	91,4	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu dapat menghindari bola dalam permainan guma di saat bertahan?	77,1	Baik	Digunakan
3	Apakah kamu dapat bergerak selama waktu ditentukan?	77,1	Baik	Digunakan
4	Apakah kamu bisa menangkap bola dalam permainan guma?	88,5	Baik	Digunakan
5	Apakah dalam permainan guma kamu tanpa sadar dituntut untuk bergerak?	94,2	Sangat Baik	Digunakan
6	Apakah kamu bisa melakukan passing dengan akurat?	65,7	Cukup	Digunakan (bersyarat)
7	Apakah kamu bisa berkompetisi dalam permainan guma?	85,7	Baik	Digunakan
8	Apakah kamu bisa melakukan gerakan pemanasan dengan serius?	88,5	Baik	Digunakan
9	Apakah kamu bisa berusaha mematikan lawan?	91,4	Sangat Baik	Digunakan
10	Apakah saat memainkan permainan guma kamu berkeringat?	88,5	Baik	Digunakan

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria	Makna
ASPEK AFEKTIF				
1	Apakah kamu menyukai permainan guma?	88,5	Baik	Digunakan
2	Apakah kamu tertarik dengan model-model permainan yang belum kamu ketahui (permainan guma)?	80	Baik	Digunakan
3	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan guma?	88,5	Baik	Digunakan
4	Apakah saat bermain permainan guma kamu merasa seperti sedang berekreasi?	82,8	Baik	Digunakan (bersyarat)
5	Apakah kamu selalu disiplin dalam bermain permainan guma?	71,4	Baik	Digunakan
6	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam permainan guma?	77,1	Baik	Digunakan
7	Apakah kamu menaati peraturan yang ada dipermainan guma?	94,2	Sangat Baik	Digunakan
8	Apakah dalam melakukan permainan guma kamu dapat bersikap sportif?	94,2	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah dalam melakukan permainan guma dapat melatih kerjasama?	94,2	Sangat Baik	Digunakan

10	Apakah kamu ingin mencoba lagi permainan guma?	82,8	Baik	Digunakan
----	--	------	------	-----------

Lampiran 16

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA II ASPEK KOGNITIF
SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO
KOTA SALATIGA**

NO	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
25	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
26	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1

35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Jumlah	32	30	29	31	31	28	34	33	32	27
%	91,4%	85,7%	82,9%	88,6%	88,6%	80,0%	97,1%	94,3%	91,4%	77,1%
Rata-rata	87,7%									

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA II ASPEK
PSIKOMOTOR SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN
ARGOMULYO KOTA SALATIGA**

NO	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
10	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
14	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
25	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
26	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah	32	27	27	31	33	23	30	31	32	31

%	91,4%	77,1%	77,1%	88,5%	94,2%	65,7%	85,7%	88,5%	91,4%	88,5%
Rata-Rata	85,9%									

**HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA UJI COBA II ASPEK AFEKTIF
SISWA KELAS X4 SMA NEGERI 2 SALATIGA KECAMATAN ARGOMULYO
KOTA SALATIGA**

No	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0
11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
16	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
18	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
23	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
26	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Jumlah	31	28	31	29	25	27	33	33	33	29

%	88,5%	80,0%	88,5%	82,8%	71,4%	77,1%	94,2%	94,2%	94,0%	82,8%
Rata-rata	85,4%									

Lampiran 17

**DOKUMENTASI SARANA DAN PRASARANA
SMA NEGERI 1 SALATIGA**



Kondisi Sarana dan Prasarana I



Kondisi Sarana dan Prasarana II



Permainan Bola Kecil



Pemanasan Permainan Bolabasket

Lampiran 18

DOKUMENTASI SARANA DAN PRASARANA
SMA NEGERI 2 SALATIGA



Kondisi Sarana Prasarana I



Kondisi Sarana Prasarana II



Lapangan Bolabasket



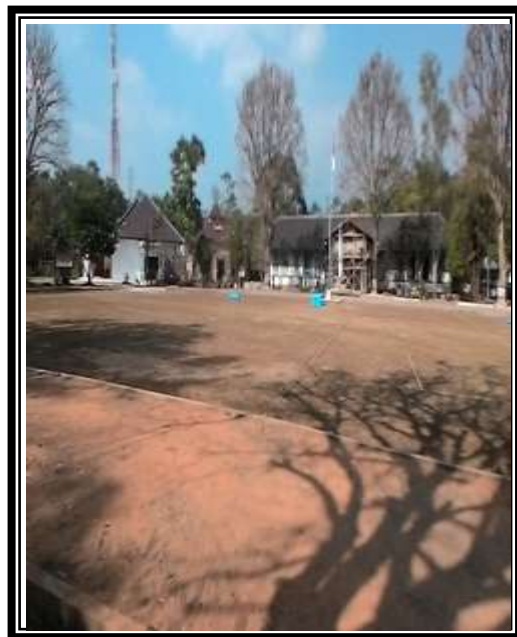
Lapangan Sepak Bola

Lampiran 19

**DOKUMENTASI SARANA DAN PRASARANA
SMA NEGERI 3 SALATIGA**



Lapangan Bolabasket



Lapangan Olahraga



Lokasi Gym



Lokasi Untuk Pembelajaran Senam

Lampiran 20

DOKUMENTASI PENELITIAN



Saat Pemanasan Uji Coba I



Uji Coba I



Uji Skala Besar



Evaluasi



Bersama Ahli Pembelajaran I



Siswa Mengisi Kuesioner



Bersama Ahli Pembelajaran II



Bersama Siswa dan Kepala Sekolah