



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LEVEL OF GOAL*
DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA
SISWA KELAS V MI MAMBAUL ULUM
KABUPATEN JEPARA**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar sarjana pendidikan**

**Oleh
Muhammad Ali Ridlo
6102411028**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

ABSTRAK

Muhammad Ali Ridlo. 2015. *Pengembangan Model Permainan Level Of Goal Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V MI Mambaul ulum kabupaten Jepara Tahun 2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

Kata kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Permainan Level Of Goal.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa pembelajaran sepakbola di MI Mambaul Ulum mantingan Jepara belum terlaksana dengan maksimal dikarenakan belum adanya kreatifitas guru dalam memodifikasi pembelajaran khususnya sepakbola. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana produk Pengembangan Model Permainan *Level Of Goal* Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V MI Mambaul ulum kabupaten Jepara". Sedangkan untuk tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Pengembangan Model Permainan *Level Of Goal* Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V MI Mambaul ulum mantingan kecamatan tahunan kabupaten Jepara.

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan dan didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk permainan berupa permainan sepakbola *Level Of Goal*, (3) evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran (revisi I), serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner, pengamatan serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi II, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, (5) uji coba skala besar, (6) revisi produk akhir (revisi III), (7) produk akhir modifikasi pembelajaran permainan "*Level Of Goal*". Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran untuk perbaikan, dan hasil pengisian kuisisioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi (satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran), uji coba skala kecil (15 siswa), dan uji coba skala besar (24 siswa).

Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skala evaluasi ahli, yaitu ahli penjas 82,6% (baik) dan uji coba kelompok kecil 81,8% (baik), dan uji coba skala besar diperoleh skala evaluasi ahli 89,6% (baik) dan uji coba skala besar 86% (baik), Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan sepakbola *Level Of Goal* ini dapat di gunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa kelas V MI Mambaul ulum mantingan Jepara.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Level Of Goal* dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes khususnya sepakbola bagi siswa kelas V MI Mambaul Ulum Kabupten Jepara. Diharapkan bagi guru penjasorkes MI Mambaul Ulum mantingan jepara dapat menggunakan produk model permainan sepakbola *Level Of Goal* dalam proses pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tanga dibawah ini, Saya :

Nama : Muh. Ali Ridlo

Nim : 6102411028

Jurusan/prodi : PJKR / PGPJSD

FAKULTAS : FIK

Judul skripsi : Pengembangan Model Permainan *Level Of Goal* Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V Mi Mambaul Ulum Kabupaten Jepara

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa sekripsi ini karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini 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 ekademi dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 6 Januari 2016



Peneliti

Muhammad Ali Ridlo

NIM.6102411028

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

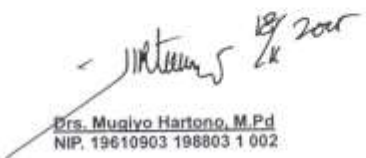
Hari :


Tanggal :

Mengetahui


Dosen Pembimbing

Yang Mengajukan


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


Muhammad Ali Ridlo
NIM. 6102411028

Ketua Jurusan PJKR


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

LEMBAR PENGESAHAN

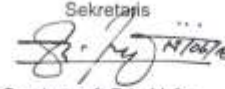
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muh. Ali Ridlo NIM 6102411028 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dengan Judul Pengembangan Model Permainan *Level Of Goal* Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V MI Mamba'ul Ulum Kabupaten Jepara Tahun 2015, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 6 Januari 2015.

Panitia Ujian


Ketua

Prof. Dr. Handoyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032701

Sekretaris

Supriyono, S.Pd., M.Or.
NIP.19720127 199802 1001

Dewan Penguji

1. Drs. TriRustiadi, M.Kes
NIP. 19641023 199002 1 001

(Ketua)

2. Aqus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

(Anggota)

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

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sebaik – baiknya manusia adalah manusia yang selalu sibuk memperbaiki dirinya sendiri.
- ❖ Seberat apapun beban masalah yang kamu hadapi saat ini, percayalah bahwa semua itu tidak pernah melebihi batas kemampuanmu

PERSEMBAHAN

1. Orang tua saya tercinta, Ibu Listyati dan Bapak Mulyono, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah untuk saya.
2. Yang tercinta Adikku M. Shaikul M. dan Nila Nikmatun N. dan keluarga besar saya.
3. Dosen-dosen FIK, terima kasih atas doa dan bimbinganya.
4. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman PGPJSD 2011.
6. Almamater UNNES.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model permainan *Level Of Goal* pada Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa kelas V MI Mambaul Ulum Kabupaten Jepara”. Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan Dan Rekreasi,Fakultas Ilmu keolahragaan,Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Martin Sudarmono S,Pd, M.Pd selaku dosen ahli penjas yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Mustain S.Ag selaku kepala MI Mambaul Ulum Mantingan Jepara yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

7. Eko Widiyanto, selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
8. Bapak, Ibu Guru, dan siswa siswi kelas V MI Mambaul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIKUNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman PGPJSD angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan barokah dan Anugerah yang terbaik atas jasa bapak/ibu/saudara sekalian.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan karena keterbatasan penulis. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca bagi umumnya.

Semarang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Perumusan Masalah	6
1. 3 Tujuan Pengembangan.....	6
1. 4 Manfaat Pengembangan.....	6
1. 5 Spesifikasi Produk.....	7
1. 6 Pentingnya Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	9
2. 1 Kajian Pustaka	9
2. 2 Kerangka Berfikir.....	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
3. 1 Model pengembangan.....	34
3. 2 Prosedur Pengembangan	35
3. 3 Uji Coba Produk.....	37
3. 4 Desain Uji Coba	38
3. 5 Jenis Data	39
3. 6 Instrumen Pengumpulan Data	40
3. 7 Teknik Pengelolahan dan Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	44
4. 1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I	44
4. 2 Pembuatan Produk Awal	45
4. 3 Revisi I.....	49
4. 4 Uji Coba Kelompok Kecil	49
4. 5 Revisi II.....	52
4. 6 Uji Coba Kelompok Besar	53

4.7	Revisi III.....	55
4.8	Hasil Akhir.....	55
4.9	Prototipe Produk	59
BAB V KAJIAN DAN SARAN		61
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	61
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Kriteria Penilaian Kuesioner.....	40
2 Faktor, Indikator, dan Jumlah butir soal kuesioner Ahli.....	41
3 Skor Jawaban Kuesioner “YA” atau “TIDAK”	41
4 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Soal Kuesioner	41
5 indikator dan jumlah skor pengamatan untuk siswa	42
6 Klasifikasi Persentase.....	43
7 Hasil Rata-rata Kuesioner Ahli Skala Kecil.....	49
8 Hasil pengamatan dan kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	50
9 Hasil Rata-rata Kuesioner Ahli Skala besar.....	54
10 Hasil Kuesioner dan pengamatan Siswa (Uji Coba Skala Besar).....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Menendang bola dengan kaki bagian dalam.....	26
2 menendang dengan ujung kaki.....	27
3 menendang dengan punggung kaki.....	27
4 mengontrol dengan kaki bagian dalam	28
5 mengontrol bola dengan telapak kaki.....	29
6 menggiring bola	29
7 lapangan sepak bola.....	31
8 Prosedur Pengembangan Permainan Sepakbola <i>Level Of Goal</i>	35
9 Lapangan SepakBola <i>Level Of Goal</i> awal.....	46
10 Gawang dalam SepakBola <i>Level Of Goal</i> awal.....	46
11 Bola <i>Level Of Goal</i> awal.....	47
12 Lapangan SepakBola <i>Level Of Goal</i>	56
13 Gawang dalam SepakBola <i>Level Of Goal</i>	56
14 Bola <i>Level Of Goal</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Usulan Tema dan Judul	68
2 Surat Keterangan Pembimbing	69
3 Surat Ijin Penelitian	70
4 Surat Balasan Surat Penelitian	71
5 Lemabar Evaluasi Ahli	72
6 Daftar Nama Siswa (Skala Kecil)	91
7 Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah kegiatan (skala kecil)	92
8 Lembar Penilaian Pengamatan Sikap (Skala Kecil)	93
9 Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Skala Kecil)	95
10 Lembar penilaian Pengamatan Gerak (Skala Kecil)	98
11 Daftar Nama Siswa Skala Besar	100
12 Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah kegiatan (Skala Besar)	101
13 Lembar penilaian Pengamatan sikap (Skala Besar)	102
14 Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Skala Besar)	104
15 Hasil Rekapitulasi Pengamatan Gerak (Skala Besar)	107
16 Dokumentasi Penelitian	109

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya berperan mencerdaskan kehidupan bangsa yang tujuannya adalah peningkatan kualitas manusia Indonesia baik itu sosial, spiritual dan intelektual, serta profesional dalam bidangnya. Berdasarkan ketetapan Undang - Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang di dalamnya membahas bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang - Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai - nilai agama, kebudayaan Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan jaman.

Pendidikan memiliki sasaran paedagogik, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, karena gerak merupakan aktivitas jasmani yang merupakan dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan jaman.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik (gerak), pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosional.

Keberadaan pendidikan jasmani sebagai rangkaian isi kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan merupakan upaya sistematis untuk membekali siswa menjadi

menusia yang lengkap dan utuh.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran berbagai macam permainan dan olahraga, aktivitas ritmik, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas perkembangan dan aktivitas air (akuatik).

Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat.

Minimnya sarana prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Agar tujuan penjasorkes dapat dicapai maka penyampaian materi pembelajaran penjasorkes pada anak SD harus disampaikan dalam situasi bermain. Penelitian tentang aplikasi model pembelajaran penjasorkes dan meningkatkan kesegaran jasmani dan minat anak terhadap pelajaran

penjasorkes sudah banyak dilakukan. Penelitian menyimpulkan bahwa kesegaran jasmani anak SD dapat ditingkatkan melalui pendekatan model pembelajaran di luar sekolah terutama dengan permainan sepakbola yang dimodifikasi, bila dibandingkan metode latihan dan pembelajaran di lingkungan sekolah, ternyata dengan metode pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui pendekatan fisik di luar sekolah dapat membawa suasana pembelajaran lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Pengembangan model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan siswa agar lebih aktif untuk bergerak, dan harapan dari dilakukannya penelitian ini agar siswa mampu mengenal terlebih dahulu arti dari pentingnya olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya, sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dan olahraga dapat tersampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Mamba' ul Ulum, SDN 02 Mantingan dan SDN Mangunan kecamatan Tahunan Jepara mengenai sarana prasarana olahraga sepakbola, proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan sepakbola, dan efektifitas permainan sepakbola yang diajarkan kepada peserta didik Sekolah Dasar (SD) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sepakbola belum dapat berjalan efektif. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sepakbola menjadi salah satu penghambat dalam proses pembelajaran sepakbola, pembelajaran masih terpusat kepada guru, artinya anak hanya

bergerak berdasarkan instruksi guru.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menarik minat dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dan meningkatkan kesegaran jasmani.

Peneliti mengamati dalam proses pembelajaran sepakbola siswa kelas V yang berlokasi di MI Mamba' ul Ulum. Di lokasi penelitian hasil pengamatan yang diperoleh permainan sepakbola yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada proses pembelajaran sepakbola ditemui beberapa hal:

- 1) Pembelajaran permainan sepakbola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi tidak seperti materi penjas yang lain yang sudah ada model modifikasi seperti materi permainan tradisional (kasti).
- 2) Diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh merasa sakit ketika menendang bola, karena tekanan udara pada bola tidak dikurangi sehingga saat ditendang bola terasa berat dan keras.
- 3) Beberapa siswa khususnya siswa putri juga merasa takut terkena bola, dikarenakan bola yang digunakan adalah bola dengan ukuran sesungguhnya.
- 4) Tiang gawang hanya berupa batu bata dan tanpa pembatas lapangan.

Permainan Sepakbola *Level Of Goal* adalah permainan sejenis dengan permainan sepakbola. Permainan ini dibuat agar lebih menarik siswa dalam pembelajaran penjas. Permainan ini memiliki 2 gawang seperti pada permainan sepakbola umumnya, akan tetapi disetiap gawang memiliki 3 tingkatan yang memiliki nilai yang berbeda disetiap tingkatannya. Nilai 1 untuk gawang tingkat 1, nilai 2 untuk gawang tingkat 2 dan nilai 3 untuk gawang pling atas (3).

Permainan ini tanpa penjaga gawang tidak seperti pada permainan sepakbola umumnya. Tim yang mendapatkan nilai adalah tim yang dapat memasukkan bola ke salah satu tingkatan gawang lawan. Ukuran lapangan 20 meter x 10 meter dan jumlah pemain setiap tim 5 siswa. Bola yang digunakan dalam permainan ini ialah bola plastik ukuran 5.

Melalui modifikasi permainan *Level Of Goal* ini diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam aspek psikomotor siswa akan lebih cepat menguasai teknik dasar sepakbola karena kesempatan setiap siswa untuk dapat memainkan bola menjadi lebih besar, dan kelelahan siswa saat pembelajaran lebih kecil sehingga memungkinkan siswa untuk dapat secara aktif belajar teknik dasar sepakbola dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran secara maksimal. Dalam aspek kognitif Permainan SepakBola *Level Of Goal* ini dapat membantu siswa untuk mengetahui dan mempelajari tentang sepakbola dan dapat mengetahui bagaimana aturan permainan Sepakbola *Level Of Goal*. Sedangkan dalam aspek afektif Melalui permainan Sepakbola *level of goal* siswa dapat mengembangkan sikap positif guna untuk pembentukan karakter pada dirinya, diantaranya tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran karena permainan *Level Of Goal* sangat menekankan siswa untuk memiliki karakter tersebut melalui penerapan peraturan permainan *Level Of Goal*.

Pengembangan model permainan sepakbola *Level of Goal* perlu diterapkan untuk menunjang terciptanya proses belajar mengajar penjasorkes yang optimal. Terutama proses pembelajaran yang menggunakan bola besar agar siswa lebih banyak bergerak dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes di sekolah serta untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar

sepakbola pada siswa.

Dengan latar belakang tersebut di atas penulis secara langsung mengangkat judul pengembangan model permainan *Level of Goal* dalam pembelajaran sepakbola pada siswa kelas V MI Mambaul Ulum kabupaten Jepara tahun 2015.

1. 2 Perumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah “Bagaimana pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan sepakbola *Level of Goal* pada siswa kelas V MI Mamba’ ul Ulum kabupaten Jepara tahun 2015?” .

1. 3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan model permainan sepakbola *Level of Goal* untuk pembelajaran sepakbola pada siswa kelas V MI Mamba’ ul Ulum kabupaten Jepara dalam pendidikan jasmani. Supaya siswa dapat meningkatkan aktifitas olahraga dengan pembelajaran Penjasorkes yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1. 4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.
- 2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjas.

- 3) Lebih paham jika dalam pembelajaran penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

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 olahraga sehingga siswa tidak cepat merasa bosan, serta siswa lebih aktif bergerak
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada umumnya dan permainan sepakbola khususnya.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa permainan sepakbola *Level of Goal* yang sesuai karakteristik siswa kelas besar SD, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, dan psikomotor*) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sepakbola.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain :

1. Menumbuhkan minat dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjasorkes
2. Mengatasi semua keterbatasan sarana dan prasarana sepak bola
3. Khasanah model pembelajaran Sekolah Dasar dan alternatif pelaksanaan dalam proses belajar mengajar

4. Meningkatkan pengetahuan Guru Penjasorkes tentang pembelajaran sepakbola

1. 6 Pentingnya Pengembangan

1.6.1 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 model pembelajaran penjasorkes.
3. Lebih menyadari jika dalam pembelajaran Penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

1.6.2 Bagi Guru Penjas

1. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
2. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.
3. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes khususnya pada permainan bola besar (sepakbola).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2. 1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang: pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, pengertian pembelajaran, model pembelajaran, pengertian gerak, karakteristik perkembangan gerak anak sekolah dasar, perkembangan penguasaan gerak pada fase anak besar (6-14 tahun), tinjauan keterampilan gerak dasar usia 11-14 tahun, penelitian dan pengembangan, prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran, permainan, karakteristik permainan sepakbola, karakteristik permainan sepakbola *Level of Goal*, dan kerangka berfikir.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaniannya (Rusli Luthan, 2000:15)

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. (Pangrazi dan Dauer dalam Adang Suherman, 2000:20)

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000:23), secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dengan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga kemungkinan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab anak.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Menurut Rusli Luthan (2000:2-3), secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktifitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tujuan sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok dan perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

2.1.3 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar 2013 disebutkan bahwa, pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh ditegaskan bahwa, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses

pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar diri dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (*transfer*) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2010:17).

2.1.5 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pembelajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Kalau kita amati tidak ada model pembelajaran yang baru saat ini. Yang ada hanya pengembangan dari model-model pendekatan seperti pendekatan sokratik dan didaktik, pendekatan induktif dan deduktif, atau pendekatan langsung dan tidak langsung.

Ada tiga hal yang mendasari munculnya model pembelajaran ini, yaitu: pengalaman praktik, telaahan teori-teori tertentu, dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan siswa yaitu yang bersifat langsung dan tidak langsung (Husdarta dan Yudha M.Saputra, 2000:35).

2.1.6 Pengertian Gerak

Gerak (motor) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotor. Pengertian gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati (Yanuar Kiram, 1992:1).

Sedangkan menurut Amung Ma' mum 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 kategori yaitu: 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik, dan lain-lain, 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif antara lain mendorong, menangkap, dan menggiring bola.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lari, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

2.1.7 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

2.1.7.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6 – 14 Tahun

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

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungannya hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karenanya energi anak diarahkan kearah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Di samping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi, dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan

berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992:36).

2.1.7.2 Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)

Perkembangan motorik dasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut keterampilan motorik dasar meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan mengenai menguasai bola seperti melempar, menendang, memantulkan bola. Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus yang semua ini merupakan satu bagian integral prestasi bagi anak dalam umur dan tingkatan (Yanuar Kiram 1992:42).

2.1.7.3 Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting. Perkembangan motorik secara total anak - anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkut dan memproses input visual dan menterjemahkan input tersebut ke bentuk keterampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap subjek dan lingkungan rumah.

2.1.8 Klasifikasi Keterampilan Gerak

2.1.8.1 Klasifikasi Berdasarkan Perbedaan Titik Awal dan Akhir Gerakan

Bila diperlukan, ada yang dengan mudah diketahui bagian awal dan akhir

gerakannya, tapi ada juga yang sulit diketahui. Berdasarkan karakteristik ini, keterampilan gerak bisa dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- 1) Keterampilan gerak diskrit (*discrete motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir gerakannya, atau dalam pelaksanaannya dapat dibedakan dengan jelas titik awal dan akhir gerakannya. Seperti melempar bola, gerakan dalam senam artistik, atau menembak.
- 2) Keterampilan gerak serial (*serial motor skill*) yaitu keterampilan gerak diskret yang dilakukan beberapa kali secara berkelanjutan.
- 3) Keterampilan gerak kontinyu (*continue motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang tidak dapat dengan mudah diketahui titik awal dan titik akhir dari keterampilan tersebut (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:250).

2.1.8.2 Klasifikasi Berdasarkan Kecermatan Gerak

Jenis otot - otot yang terlibat dapat menentukan kecermatan pelaksanaan gerak. Ada gerakan yang melibatkan otot - otot besar dan ada yang melibatkan otot - otot halus (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:250).

Berdasarkan kecermatan gerakan atau jenis otot - otot yang terlibat keterampilan gerak bisa dikategorikan menjadi 2, yaitu:

- 1) Keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*), keterampilan gerak kasar adalah gerakan yang melibatkan otot - otot besar dalam pelaksanaannya sebagai basis utama gerakan. Diperlukan keterlibatan bagian - bagian tubuh secara keseluruhan dalam keterampilan gerak kasar.

- 2) Keterampilan gerak halus (*fine motor skill*). keterampilan gerak halus adalah keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot - otot halus agar pelaksanaan keterampilan yang sukses tercapai. Keterampilan jenis ini sering juga disebut sebagai keterampilan mata - tangan seperti menulis, menggambar dan bermain piano.

2.1.8.3 Klasifikasi Berdasarkan Stabilitas Lingkungan

Dalam melakukan gerakan keterampilan menghadapi kondisi lingkungan dapat berubah dan tetap. Dengan kondisi lingkungan seperti itu maka keterampilan dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu:

- 1) Keterampilan gerak terbuka (*open skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya terjadi pada lingkungan yang berubah-ubah dan berlaku gerak menyesuaikan dengan stimulus yang timbul dari lingkungannya. Perubahan kondisi lingkungan bisa bersifat temporal dan bersifat spesial. Keterampilan terbuka adalah keterampilan yang ketika dilakukan di lingkungan yang berkaitan dengannya bervariasi dan tidak dapat diduga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:256).
- 2) Keterampilan gerak tertutup (*close skill*) adalah keterampilan gerak dimana stimulus pelaksanaannya terjadi pada kondisi lingkungan yang tidak berubah dan gerakannya timbul dalam diri sipelaku sendiri.

Pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi oleh banyak faktor. Adapun faktor-faktor yang menentukan keterampilan secara umum dibedakan menjadi 3 hal utama, yaitu:

- 1) Faktor proses belajar (*learning process*)

Proses belajar yang baik tentunya harus mendukung upaya menjelmakan

pembelajaran pada setiap pesertanya. Dengan memahami berbagai teori belajar akan memberi jalan tentang bagaimana pembelajaran bisa dijalankan, yang intisari dari adanya perilaku individu peserta pembelajaran.

Dalam pembelajaran gerak, proses belajar yang harus diciptakan adalah yang dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Berbagai tanda serta langkah yang bisa menimbulkan berbagai perubahan dalam perilaku peserta didik ketika sedang belajar gerak harus diupayakan kehadirannya. Di pihak lain, teori-teori belajar mengajarkan atau mengarahkan kita pada pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif. Apakah suatu materi pelajaran cocok disampaikan dengan menggunakan metode keseluruhan versus bagian, metode distribusi versus metode padat, atau metode pengajaran terprogram yang kesemuanya merupakan poin-poin yang akan mengarahkan pada pencapaian keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:70).

2) Faktor Pribadi (*Personal Factor*)

Setiap orang merupakan individu yang berbeda-beda, baik dalam hal fisik, mental, emosional, maupun kemampuan-kemampuannya. Ada ungkapan yang sering didengar dalam kehidupan sehari-hari bahwa si A berbakat besar dalam voli, si B berbakat dalam olahraga-olahraga individu, dsb. Demikian juga bahwa seorang anak lebih cepat menguasai suatu keterampilan, sedang anak yang lain memerlukan waktu yang lebih lama. Dan semua ini merupakan pertanda bahwa individu memiliki ciri, kemampuan, minat kecenderungan, serta bakat yang berbeda.

Dengan adanya perbedaan-perbedaan tersebut maka siswa yang mempelajari gerak ditentukan oleh ciri-ciri atau kemampuan dan bakat dari orang yang bersangkutan dalam menguasai keterampilan yang dimaksud. Ini semua membuktikan bahwa faktor pribadi yang mempengaruhi penguasaan keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:72).

3) Faktor Situasional (*Situasional Factor*)

Sebenarnya faktor situasional yang dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran adalah lebih tertuju pada keadaan lingkungan yang termasuk dalam faktor situasional itu antara lain seperti: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan termasuk media belajar, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran itu dilangsungkan. Faktor-faktor ini pada pelaksanaannya akan mempengaruhi proses pembelajaran serta kondisi pribadi anak, yang kesemuanya terjalin saling menunjang dan atau sebaliknya. Penggunaan peralatan serta media belajar misalnya secara langsung atau tidak, tentunya akan berpengaruh pada minat dan kesungguhan siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya akan juga mempengaruhi keberhasilan dalam menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Kemajuan teknologi yang belakangan berkembang juga menjadi penyebab utama dalam mendongkrak keberhasilan seseorang sebagai gambaran nyata dari semakin terkuasanya keterampilan dengan lebih baik lagi. Demikian juga kemajuan dalam bidang kesehatan dan kedokteran, dalam dekade terakhir telah mampu mengungkap banyak rahasia dari kemampuan akhir manusia dalam hal gerak dan keterampilan (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:73).

2.1.9 Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia 11 – 14 Tahun

Kemampuan dasar melakukan keterampilan gerak antara anak laki – laki dengan anak perempuan secara umum sampai umur kurang lebih 11 tahun, masih berimbang. Dengan kata lain perbandingan kemampuan anak laki-laki dengan anak perempuan belum jauh berbeda.

Tetapi sesudah mulai ada perbedaan karena anak laki-laki mengalami peningkatan yang sangat pesat sedang anak perempuan hanya mengalami peningkatan kecil.

2.1.10 Penelitian dan Pengembangan

Penelitian atau *research* adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi (Punaji S. 2010:28).

Pengembangan dalam arti umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan, perubahan secara bertahap. Pengembangan juga diartikan sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik (Punaji S. 2010:196). Sedangkan pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan sebuah produk (Sugiyono, 2010:407).

Jadi penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk, sehingga menghasilkan sebuah produk. Dan penelitian yang digunakan untuk menguji efektif tidaknya sebuah produk pengembangan.

2.1.11 Prinsip-Prinsip Pengembangan Model Pembelajaran

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah, olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk didalamnya *close skill*, *open skill*, kombinasi *skill* dan bahkan bisa jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan dan modifikasi sangat penting dilakukan.

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan, tetapi makin banyak pula para pendidikan yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:12-15) menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1) Permainan olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil

Kecenderungan olahraga dan permainan cenderung didominasi oleh siswa yang terampil, misalnya dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya seringkali gugur diawal atau diakhir pertandingan. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang terampil merasa kurang percaya diri sehingga seringkali mereka pasif dalam melakukan pembelajaran.

2) Permainan olahraga hanya untuk surplus energi

Guru kelas seringkali berkata “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pertanyaan tersebut bahwa seolah-olah olahraga dan permainan hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi belajar secara kognitif.

3) Permainan dan olahraga hanya kesenangan

Permainan dan olahraga diberikan agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Siswa juga harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu dengan terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga.

4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan

Pengajaran permainan dan olahraga seringkali berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri (*subyek centered*). Pengajaran tersebut seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa.

5) Permainan olahraga merupakan aktivitas "*Teacher-centered*"

Pelaksanaan pembelajaran dan permainan olahraga seringkali mengabaikan pendekatan *student-centered*.

6) Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif

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

7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa

Pembelajaran dan olahraga seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukan belajar tentang strategi dan *skill* yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sebenarnya.

Sehubungan dengan kritik dengan permainan dan olahraga formal seperti yang diuraikan di atas, maka pembelajaran permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP).

2.1.12 Permainan

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela dan didasari oleh rasa senang, untuk memperoleh kesenangan dari permainan itu (Sukintaka, 1992:37). Montessori menyebutkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu (Sukintaka, 1992:6).

Diakui kebenarannya, hidup manusia sejak dari kecil tumbuh dengan melewati beberapa macam bentuk pengalaman bermain. Dari mempelajari individu manusia beserta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu ada. Oleh karena itu, manusia tumbuh tidak dapat mengelakkan alam permainan. Anak-anak berkembang melewati bermacam-macam permainan sebagai kodrat yang alami (Soemitro, 1992:3).

Schaller dan Lazarus menerangkan bahwa permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan keseimbangan antara kerja dan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani ataupun rokhani (Sukintaka, 1992:4).

2.1.12.1 Teori Bermain

Soemitro (1992: 8-10) berpendapat tentang teori-teori bermain antara lain:

- 1) Teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa tenaga manusia makin lama makin menumpuk, yang akan berakhir sampai titik yang mengharuskan tenaga dilepaskan.
- 2) Teori relaksasi menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan pada kegiatan rutin.
- 3) Teori rekapitulasi menyatakan bahwa orang bermain merupakan ulangan dari

kehidupan nenek moyang.

4) Teori relaksasi menyatakan bahwa kegiatan manusia yang mengharuskan kerja optimum, harus diusahakan relaksasi setelah kerja berat.

5) Teori insting menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan periode perkembangan.

6) Teori kontak sosial menjelaskan bahwa seorang anak akan melakukan permainan masyarakat di sekitarnya.

2.1.12.2 Tipe Bermain

Menurut Soemitro (1992:10), tipe bermain dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Tipe bermain aktif yaitu, bermain aktif meliputi gerakan fisik dan ikut sertanya dalam bermacam-macam kegiatan seperti senam, berenang, dan kejar-kejaran. Anak-anak akan mendapatkan keuntungan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional.

2) Tipe bermain pasif yaitu, seseorang yang tidak terlibat sebagai anggota tim yang aktif bermain, tetapi memperoleh kesenangan dengan menonton pemain-pemain yang aktif bermain atau yang sedang melakukan permainan olahraga. Kesenangan, ketenangan, dan lain-lain merupakan nilai yang akan dapat diperoleh dari kegiatan seperti ini.

3) Tipe bermain intelektual yaitu, bentuk bermain ini memerlukan pemikiran yang dalam serta konsentrasi yang terpusat, misalnya permainan catur. Akan tetapi hal ini bukan berarti bentuk bermain yang lainnya tidak memerlukan intelektual.

2.1.13 Karakteristik Permainan Sepakbola

2.1.13.1 Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11

pemain, salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di ruangan tertutup (*in door*) (Sucipto dkk, 2000:7).

Untuk bermain bola dengan baik pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan atau Mengontrol (*stopping*), menggiring (*dribbling*).

1. Menendang bola

Menurut Sucipto, dkk. (2000:17) menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan dengan tujuan untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Tujuan utama menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), dan menembak kearah gawang. Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, menendang dengan ujung kaki, dan menendang dengan punggung kaki.

Ada beberapa macam teknik menendang bola yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar kelas V, diantaranya:

a) Menendang dengan kaki bagian dalam

Sikap tubuh berdiri menghadap ke arah bola. Kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan lutut sedikit ditekuk. Kedua tangan untuk keseimbangan ditekuk di samping badan. Kaki yang digunakan untuk menendang, sedikit ditekuk dengan diputar ke arah keluar. Kaki yang digunakan untuk menendang diayun dari belakang ke arah depan dengan sasaran bola di bagian samping. Setelah menendang, berat badan digeser ke kaki yang digunakan untuk menendang.



Gambar 1 Menendang bola dengan kaki bagian dalam
Sumber: Tri Hananto Budi Santoso, dkk. (2010:15)

b) Menendang dengan ujung kaki

Pertama lutut kaki tumpu sedikit ditekuk dan ujung jari menghadap ke depan. Kaki untuk menendang diangkat hingga membentuk sudut runcing dengan kaki bagian bawah. Pergelangan kaki dikuatkan, ayunan dilakukan dengan cara meluruskan lutut. Ujung sepatu merupakan daerah yang kontak dengan bola. Untuk clapat menggiring bola dengan sempurna, posisi kaki tumpu harus sesuai dengan posisi kaki yang akan digunakan untuk menendang.



Gambar 2 menendang dengan ujung kaki
Sumber: Tri Hananto Budi Santoso, dkk. (2010:15)

c) Menendang dengan punggung kaki

Pertama-tama kaki tumpu berada di samping bola. Kemudian kaki tendang diayun ke belakang, ujung kaki mengarah ke tanah. Lalu perkenaan bola di kaki bagian tengah atas (kura-kura). Kaki tendang, setelah menendang dilanjutkan gerakan menjaga keseimbangan.



Gambar 3 menendang dengan punggung kaki
Sumber: Tri Hananto Budi Santoso, dkk. (2010:15)

2. Menghentikan Bola (*Stoping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya adalah untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk *passing*. Menerima bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan kaki bagian dalam dan dengan telapak kaki.

a) Teknik mengontrol dengan kaki bagian dalam :

Pelaksanaan dari menerima bola dengan kaki bagian dalam yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut ditekuk. Kaki yang digunakan untuk menerima bola diputar ke luar sehingga kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola. Mula-mula kaki yang digunakan untuk mengontrol bola digerakkan ke depan. Saat akan menyentuh bola, kaki ditarik kembali ke belakang. Bola dihentikan di samping kaki tumpu



Gambar 4 mengontrol dengan kaki bagian dalam
Sumber: Tri Hananto Budi Santoso, dkk. (2010:15)

b) Teknik mengontrol bola dengan telapak kaki

Pelaksanaan dari menerima bola dengan telapak kaki yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut sedikit ditekuk. Pergelangan kaki yang digunakan untuk menghentikan bola ditekuk ke atas sehingga bola dapat berhenti di bawahnya. Badan condong ke depan. Bola dihentikan di samping depan kaki tumpu.



Gambar 5 mengontrol bola dengan telapak kaki
Sumber: Tri Hananto Budi Santoso, dkk. (2010:15)

3. Menggiring Bola (*Dribling*)

Menurut Sucipto, dkk. (2000:28), pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

Pelaksanaan menggiring bola menurut Tri Hananto Budi Santoso, dkk., (2010:16) adalah kaki yang digunakan untuk menggiring bola ditarik ke bawah dan diputar ke arah dalam pergelangan kaki tumpu. Bola disentuh kura-kura kaki bagian dalam atau bagian luar untuk bergerak maju atau apabila lintasannya melengkung. Posisi badan harus ditempelkan di antara bola dan lawan. Kemudian, bola digiring oleh kaki yang jauh dari lawan.



Gambar 6 menggiring bola
Sumber : Tri Hananto Budi Santosa, dkk. (2010.16)

2.1.13.2 Tujuan Permainan SepakBola

Dengan belajar dan berlatih permainan sepakbola secara berkelanjutan, efektif, dan efisien maka akan tercapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

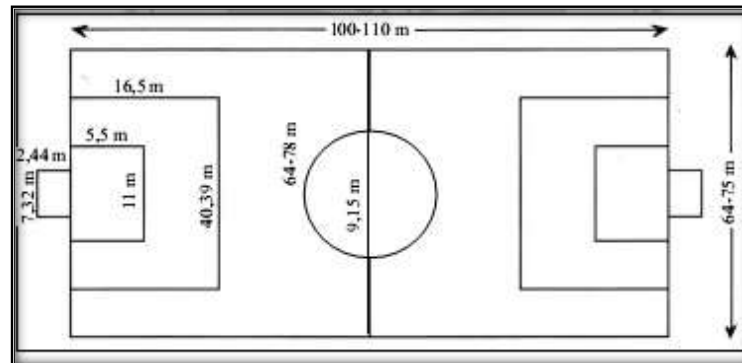
- 1) Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi dan seimbang.
- 2) Untuk meningkatkan tingkat kebugaran dinamis dan kesehatan pemain.
- 3) Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan hidup serta rekreasi bagi seseorang.
- 4) Upaya menyembuhkan beberapa penyakit tertentu.
- 5) Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam permainan sepakbola.

2.1.13.3 Fasilitas, Alat, dan Perlengkapan

Dalam setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu kiranya perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan permainan sepakbola. Uraian berikut berisi mengenai hal-hal tersebut di atas:

1) Lapangan

Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang, panjangnya antara 91,8 m - 120 m, dan lebarnya antara 46,9 m - 91,8 m. (untuk pertandingan internasional panjang lapangan antara 100 m - 110 m dan lebarnya antara 64,26 m - 73,44 m).



Gambar 7 lapangan sepak bola
Sumber : Tri Hananto Budi Santosa, dkk. (2010.16)

2) Pembatas Lapangan

Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15 cm. Bendera sudut lapangan tidak kurang dari 1,5 m, dan diletakkan pada keempat sudut lapangan. Titik tengah lapangan ditandai dengan titik yang jelas dan dikelilingi lingkaran tengah dengan jari-jari 9,15 m.

3) Kotak Gawang

Di setiap ujung dari lapangan harus digambar 2 garis yang sejajar dengan garis gawang, sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang berada di dalam garis-garis dinamakan daerah gawang. Pada setiap ujung lapangan digambar dua garis dengan panjang lapangan dan berjarak masing-masing 16,5 m dari titik gawang. Garis-garis ini disatukan oleh sebuah garis lain yang sejajar dengan lebar lapangan. Daerah yang diapit oleh garis ini disebut daerah tendangan hukuman.

4) Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit, bola di dalamnya terbuat dari karet atau bahan lain yang semacam. Bola tidak boleh terbuat dari bahan yang membahayakan pemain. Keliling bola tidak boleh lebih dari 71 cm dan tidak kurang dari 68 cm. Berat bola antara 410 g - 450 g. Tekanan udara antara

0,6 - 1,1 atmosfer.

5) Gawang

Gawang diletakkan di tengah garis gawang, terdiri dari dua tiang tegak, membentuk garis lurus dengan kedua garis sudut lebarnya 7,32 m dihubungkan dengan sebuah tiang horizontal yang tingginya 2,44 m. Tiang gawang terbuat dari kayu, besi, bahan yang telah disetujui oleh badan internasional FIFA.

6) Perlengkapan Pemain

Pemain-pemain hendaknya memakai kostum yang bernomor di dada dan di punggung. Dalam permainan, pemain harus memakai sepatu sepakbola.

2. 2 Kerangka Berfikir

Bermain adalah suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan. Bermain merupakan dorongan naluri, fitrah manusia, dan pada anak merupakan keniscayaan sosiologis dan biologis. Ciri lain yang sangat mendasar yakni kegiatan itu dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu luang.

Pembelajaran sepakbola melalui pendekatan bermain yang dimodifikasi merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola yang secara kreatif disusun dan direncanakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran tersebut tetap dilaksanakan dengan berbagai keterbatasan yang ada seperti adanya jumlah siswa yang tidak memenuhi untuk dijadikan dua tim secara penuh maupun keterbatasan waktu maupun sarana prasarana yang ada.

Permainan Sepakbola *Level Of Goal* adalah permainan sejenis dengan permainan sepakbola. Permainan ini dibuat agar lebih menarik siswa dalam

pembelajaran penjas. Permainan ini memiliki 2 gawang seperti pada permainan sepakbola umumnya, akan tetapi disetiap gawang memiliki 3 tingkatan yang memiliki nilai yang berbeda disetiap tingkatannya. Nilai 1 untuk gawang tingkat 1, nilai 2 untuk gawang tingkat 2 dan nilai 3 untuk gawang pling atas (3). Permainan ini tanpa penjaga gawang tidak seperti pada permainan sepakbola umumnya. Tim yang mendapatkan nilai adalah tim yang dapat memasukkan bola kesalah satu tingkatan gawang lawan. Ukuran lapangan 20 meter x 10 meter dan jumlah pemain setiap tim 5 siswa. Bola yang digunakan dalam permainan ini ialah bola plastik ukuran 5.

Melalui modifikasi permainan *Level Of Goal* ini diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dalam aspek psikomotor siswa akan lebih cepat menguasai teknik dasar sepakbola karena kesempatan setiap siswa untuk dapat memainkan bola menjadi lebih besar, dan kelelahan siswa saat pembelajaran lebih kecil sehingga memungkinkan siswa untuk dapat secara aktif belajar teknik dasar sepakbola dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran secara maksimal. Dalam aspek kognitif Permainan SepakBola *Level Of Goal* ini dapat membantu siswa untuk mengetahui dan mempelajari tentang sepakbola dan dapat mengetahui bagaimana aturan permainan Sepakbola *Level Of Goal*. Sedangkan dalam aspek afektif Melalui permainan Sepakbola *level of goal* siswa dapat mengembangkan sikap positif guna untuk pembentukan karakter pada dirinya, diantaranya tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran karena permainan *Level Of Goal* sangat menekankan siswa untuk memiliki karakter tersebut melalui penerapan peraturan permainan *Level Of Goal*.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model pengembangan

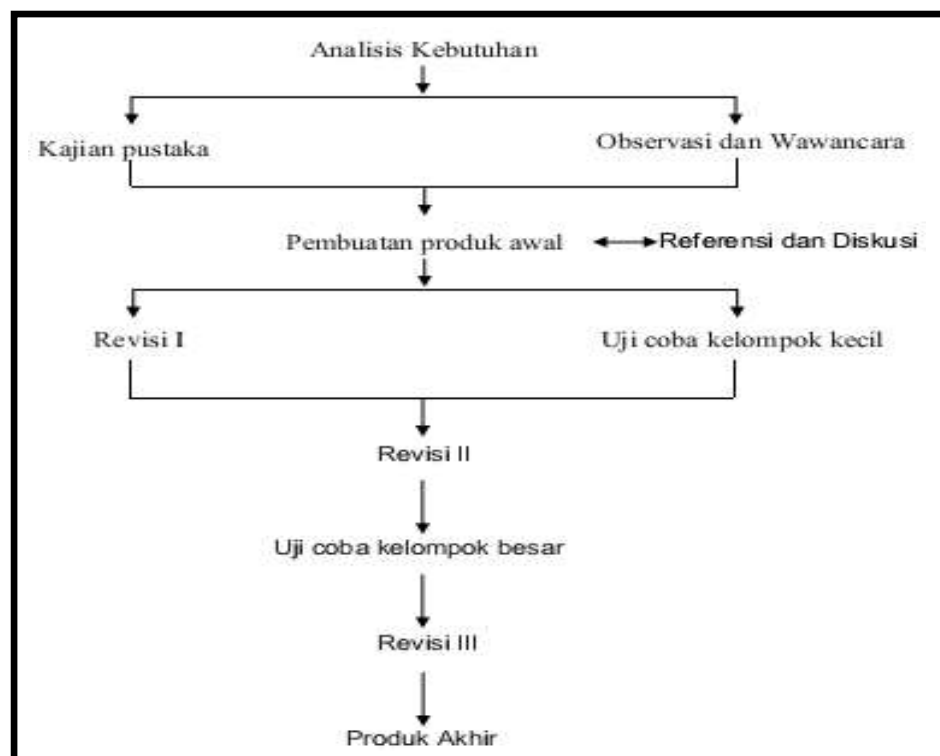
Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui bentuk permainan sepakbola *Level Of Goal* bagi siswa Sekolah Dasar. Menurut Borg dan Gall (1988) dalam Sugiyono (2010:19), penelitian dan pengembangan (*Research and Develpoment/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:215) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk permainan berupa permainan sepakbola *Level Of Goal* (3) Evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran (revisi I), serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner serta evaluasi yang kemudian di analisis, (4) Revisi II, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba kelompok besar, (6) Revisi produk akhir (revisi III) yang dilakukan berdasarkan uji coba lkelompok besar, (7) produk akhir (Hasil akhir

pengembangan) model permainan sepakbola *Level Of Goal* bagi siswa kelas V MI Mambaul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara.

3. 2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang akan ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Dalam prosedur peneliti akan menyebutkan komponen pada setiap tahapan-tahapan yang akan dikembangkan. Pada bagan berikut akan disajikan tahapan - tahapan prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan sepakbola *Level Of Goal*.



Gambar 8 Prosedur Pengembangan Permainan Sepakbola *Level Of Goal*
Sumber: (Borg & Gall dalam Punaji Setyosari, 2010)

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola *Level Of Goal* ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di MI Mambaul Ulum Mantingan, SDN 02

Mantingan dan SDN Mangunan Kabupaten Jepara dengan melakukan pengamatan pada saat pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan permainan sepakbola dan keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki sekolah.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran sepakbola yang dimodifikasi berupa permainan sepakbola *Level Of Goal*. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh guru penjas Sekolah Dasar.

3.2.3 Revisi I

Di dalam revisi I hasil evaluasi dilakukan oleh Martin Sudarmono S.Pd, M.Pd sebagai ahli yaitu yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.2.4 Uji Coba Skala Kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Pada tahap ini dilakukan uji kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan dengan jumlah subyek sebanyak 15 siswa dengan metode 15 siswa yang dibagi menjadi 3 tim yang setiap tim terdiri dari 5 pemain melakukan uji coba produk dan dilakukan sebanyak 3 kali percobaan.

3.2.5 Revisi II

Di dalam revisi II hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok kecil.

3.2.6 Uji Coba Kelompok Besar

Setelah mengetahui hasil analisis uji coba skala kecil serta revisi produk pertama. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar (skala besar). Uji coba kelompok besar dilakukan pada 24 siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantinagn.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan mengenai permainan sepakbola *Level Of Goal*. Setelah melakukan uji coba kelompok besar, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukan.

3.2.7 Revisi III

Revisi III diperoleh perbaikan dari hasil uji coba kelompok besar (skala besar) yang telah diujicobakan pada siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum.

3.2.8 Hasil Akhir

Setelah hasil dari uji coba kelompok besar, maka didapat hasil akhir produk pengembangan yang berupa model pengembangan pembelajaran sepakbola melalui pendekatan permainan sepakbola *Level Of Goal*.

3. 3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kebermanfaatan dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran yang efektif, artinya data digali apakah uji coba yang dilaksanakan dapat mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik peserta didik.
- 2) Data yang menunjukkan kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ada dalam materi kurikulum.

- 3) Mudah dilakukan semua peserta didik.
- 4) Menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak.
- 5) Aman dan nyaman bagi peserta didik.
- 6) Peserta didik menjadi aktif dan jangan sebaliknya malah menjadi pasif bergerak.
- 7) Lama waktu pelaksanaan sesuai jam tatap muka pembelajaran Penjasorkes.
- 8) Sarana yang ada disekitar lingkungan fisik luar sekolah tanpa merusak kelestarian lingkungan.

3. 4 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan dan mengetahui tingkat keefektifan, efisiensi, dan segi pemanfaatan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari :

1. Uji Coba I : Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 15 siswa kelas V MI Mambaul Ulum Mantingan Kabupaten jepara sebagai subjeknya.

Pertama-tama siswa diberikan arahan dan penjelasan mengenai peraturan permainan. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Tanggapan atau revisi ini yang nantinya digunakan sebagai bahan koreksi dalam melakukan uji coba kelompok besar.

2. Uji Coba II : Kelompok Besar

Pada tahap ini dilakukan uji kelompok besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 24 siswa kelas V MI Mamabaul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara yang diambil dari keseluruhan siswa.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan sepakbola yang telah direvisi. Kemudian siswa melakukan uji coba permainan *Level Of Goal*. Setelah melakukan uji coba, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.4.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 15 siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 24 siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara.

3.4.2 Cetak Biru Produk

Cetak biru produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi pemanasan, kegiatan inti dan penenangan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pemanasan
- 2) Anak di suruh menendang, dan mengoper bola kepada temannya
- 3) Kegiatan Inti
- 4) Bermain sepakbola *Level Of Goal*
- 5) Penenangan

3. 5 Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah (1) Merupakan data kuantitatif (data

berdasarkan perhitungan angka) yang berupa tes kuesioner awal dan akhir pembelajaran, (2) data kualitatif (data berdasarkan pengamatan selama penelitian, baik lembar pengamatan teman sejawat, foto maupun video). Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

3. 6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi untuk ahli berbentuk skala 1 sampai 5 dengan cara memberi tanda “V” pada kolom yang tersedia yang dititik beratkan pada kualitas produk yang dibuat apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran penjasorkes. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model modifikasi pembelajaran sepakbola dengan bentuk permainan sepakbola. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” .

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kuesioner

Nilai	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

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

Tabel 2 Faktor, Indikator, dan Jumlah butir soal kuesioner Ahli

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

Kuesioner yang digunakan siswa untuk pengumpulan data berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan 2 jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK” . Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil uji coba meliputi aspek kognitif sedangkan aspek afektif dan psikomotor berupa pengamatan. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3 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 yang akan digunakan pada siswa :

Tabel 4 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Soal Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami praturan dan pengetahuan tentang model pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> .	10

Tabel 5 indikator dan jumlah skor pengamatan untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah skor
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan gerak dalam bermain model pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> .	3
2	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> , serta nilai kerjasama, tanggungjawab, dan kejujuran	3

3. 7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase dari Muhammad Ali (1987:184) yaitu :

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

NP = Nilai dalam %

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai atau jumlah seluruh data

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

Tabel 6 Klasifikasi Persentase

Persentase	Kriteria	Klasifikasi
0 – 20%	Tidak Baik	Tidak Layak
20,1 – 40%	Kurang Baik	Kurang Layak
40,1 – 70%	Cukup Baik	Cukup Layak
70,1 – 90%	Baik	Layak
90,1 – 100%	Sangat Baik	Sangat Layak

Sumber: Guilford: (Martin S, 2010:56)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4. 1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tentunya memiliki tujuan. Dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran tersebut akan muncul permasalahan yang akan menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pembelajaran penjasorkes, serta butuh pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru penjasorkes di MI Mambau'l Ulum Mantingan tentang pembelajaran permainan sepakbola terdapat beberapa kendala seperti minat belajar anak yang masih kurang, pengelolaan kelas yang kurang dan materi permainan sepakbola belum dimodifikasi.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes dengan beberapa modifikasi alat atau memanfaatkan lingkungan fisik di luar sekolah, sebagai wahana penciptaan pembelajaran Penjasorkes yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yaitu sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

4. 2 Pembuatan Produk Awal

4.2.1 Hakekat Permainan Level Of Goal

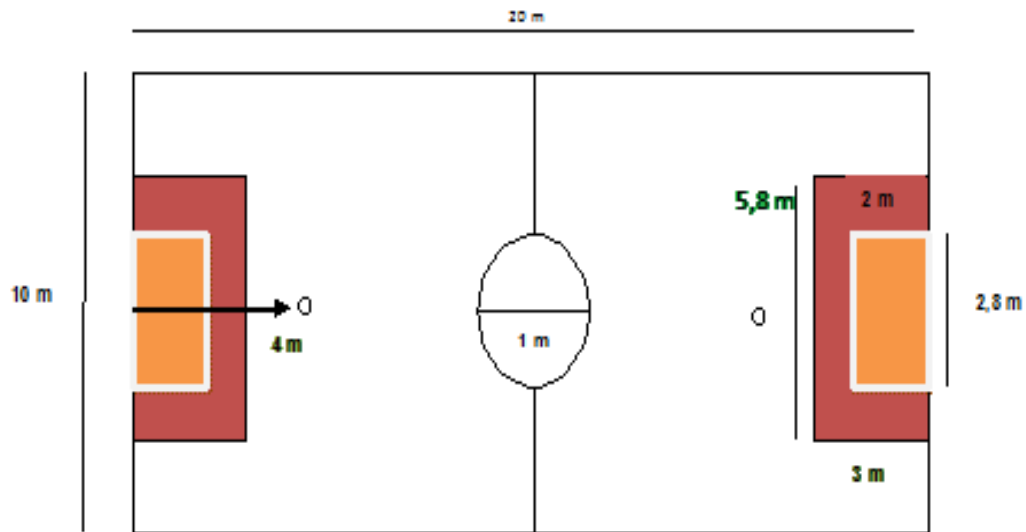
Memodifikasi permainan sepakbola merupakan suatu upaya untuk menciptakan permainan sepakbola yang sesuai untuk pembelajaran siswa di tingkat Sekolah Dasar yang akan terasa berat apabila harus melakukan permainan sepakbola dengan ukuran lapangan dan peraturan sepakbola yang sebenarnya.

Permainan Sepakbola *Level Of Goal* adalah permainan sejenis dengan permainan sepakbola. Permainan ini dibuat agar lebih menarik siswa dalam pembelajaran penjas. Permainan ini memiliki 2 gawang seperti pada permainan sepakbola umumnya, akan tetapi disetiap gawang memiliki 3 tingkatan yang memiliki nilai yang berbeda disetiap tingkatannya. Nilai 1 untuk gawang tingkat 1, nilai 2 untuk gawang tingkat 2 dan nilai 3 untuk gawang pling atas (3). Permainan ini tanpa penjaga gawang tidak seperti pada permainan sepakbola umumnya. Tim yang mendapatkan nilai adalah tim yang dapat memasukkan bola kesalah satu tingkatan gawang lawan.

4.2.2 Sarana dan Prasarana

Berikut ini adalah sarana dan prasarana dalam permainan *Level Of Goal* terdiri dari beberapa hal sebagai berikut :

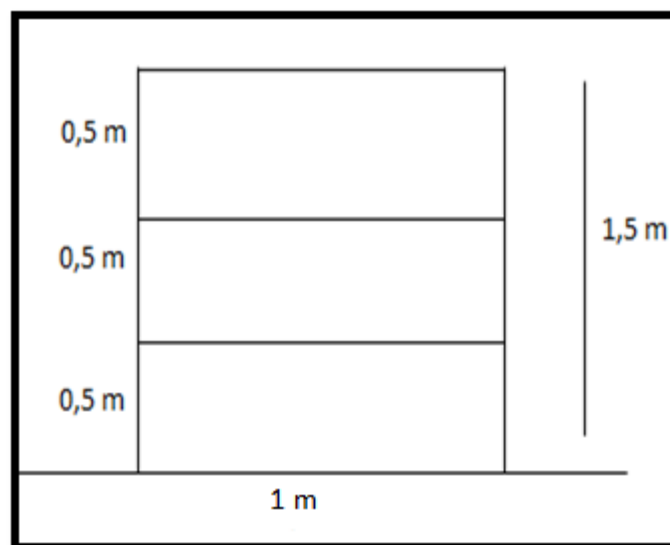
1. Lapangan : Lapangan yang digunakan berukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter



Gambar 9 Lapangan SepakBola *Level Of Goal awal*

Keterangan : ■ : Zona aman
○ : Titik pinalti
■ : Zona larangan *shooting*

2. Gawang : Gawang yang digunakan berukuran tinggi total 1,5 meter dan lebar 1 meter



Gambar 10 Gawang dalam SepakBola *Level Of Goal awal*

3. Bola : Bola yang yang digunakan dalam permainan Sepakbola *Level Of Goal* adalah bola sepak yang terbuat dari plastik



Gambar 11 Bola *Level Of Goal* awal

4. Perlengkapan : Pemain menggunakan sepatu olahraga dan berpakaian olahraga.
5. Wasit : berada di luar lapangan yang bertugas mengawasi, mengatur, dan memimpin permainan

4.2.3 Peraturan Permainan

Peraturan Permainan *Level Of Goal*

- a. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah 5 pemain setiap tim
- b. Permainan ini dimainkan 2 x 10 menit
- c. Sebelum memulai permainan dilakukan tos untuk menentukan tim mana yang melakukan tendangan pertama.
- d. Permainan ini menggunakan kaki seperti sepakbola pada umumnya dengan menggunakan teknik dasar *passing* dan *controlling*
- e. Cara bermainnya, seperti sepakbola sesungguhnya namun dengan modifikasi aturan permainan, ukuran lapangan, jumlah pemain, serta gawang yang digunakan

- f. Pihak yang mendapat bola harus melakukan kerjasama tim dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya
- g. Tim yang tidak mendapat bola berusaha menjaga gawang pada zona yang diperbolehkan serta bola agar tidak kemasukan
- h. Ketika bola sudah melewati garis tengah (area serang), bola tidak boleh dikembalikan lagi ke area pertahanan.
- i. Teknik *passing* dan *controlling* digunakan saat permainan ini
- j. Kecepatan bola tidak dibatasi , yang penting bola masuk ke gawang bagian bawah, bagian tengah, maupun bagian atas
- k. Tujuan permainan ini menciptakan *goal* ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dengan nilai tertinggi.
- l. *Goal* terjadi apabila bola masuk ke gawang bagian bawah, bagian tengah, maupun bagian atas
- m. Bola *out* apabila bola keluar lapangan
- n. Jika bola *out* maka dilakukan tendangan kedalam dengan cara *passing* dengan kaki.
- o. Nilai 1 apabila :
 - Bola masuk pada gawang bagian bawahNilai 2 apabila :
 - Bola masuk pada gawang bagian tengahNilai 3 apabila :
 - Bola masuk pada gawang bagian paling atas
- p. Tim yang menang adalah tim yang paling banyak membuat nilai saat pertandingan berlangsung
- q. Jika nilai sama maka dilakukan tendangan pinalti.

4.3 Revisi I

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk dari hasil evaluasi ahli penjas dan dilakukan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan. Setelah dilakukan uji coba ke 2, anak terlihat dalam semangat belajarnya.

4.4 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk. Pada tahap ini dilakukan uji kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum mantingan dengan jumlah subyek sebanyak 15 siswa. Penelitian skala kecil dilakukan sebanyak 2 kali agar dalam pengembangan permainan lebih baik. Dalam hal ini yang diukur dalam skala kecil adalah dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik berupa angket dan pengamatan.

4.4.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil

Data yang diperoleh dari kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pengembangan permainan *Level Of Goal* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Tabel 7 Hasil Rata-rata Kuesioner Ahli Skala Kecil

No	Ahli	Hasil Rata-rata Skor Penilaian
1	Ahli Penjas	85,3%
2	Ahli Pembelajaran Penjas	80%
	Rata – rata	82,6 %

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan *Level Of Goal* ini telah memenuhi kriteria “ Baik ” sehingga dapat digunakan

untuk pembelajaran siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara dan juga sekolah dasar (SD) pada umumnya.

4.4.2 Deskripsi Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model permainan *Level Of Goal* divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas V MI Mamba'ul ULUM Mantingan Kabupaten Jepara yang berjumlah 15 siswa.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba skala kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berikut ini disajikan persentase hasil kuesioner dan pengamatan pada uji coba skala kecil:

Tabel 8 Hasil pengamatan dan kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil)

No	Aspek	Persentase
1.	Psikomotor	78,8 %
2.	Kognitif	86,6 %
3.	Afektif	80 %
	Rata-rata	81,8 %

Berdasarkan data pada hasil pengamatan dan kuesioner yang diisi siswa pada uji coba skala kecil, diperoleh persentase rata - rata hasil yang sesuai dengan aspek dalam permainan *Level Of Goal* diperoleh sebesar 81,8 %, jadi memenuhi dalam kriteria “ Baik ”.

4.4.3 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data yang diperoleh melalui kuesioner ahli dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli mendapatkan persentase rata-rata sebesar 82,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan *Level Of Goal* telah memenuhi kriteria “ Baik ” . Berdasarkan data didapat rata-rata persentase hasil kuesioner dan pengamatan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebesar 81,8 %, “ Baik “. Berdasarkan kriteria yang ditentukan maka model pengembangan permainan *Level Of Goal* ini telah memenuhi kriteria sebesar 81,8 %, “ Baik “. sehingga layak digunakan pada siswa kelas V MI Mambaul Ulum Mantaingan Kabupaten Jepara.

4.4.4 Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil

Produk pengembangan permainan *Level Of Goal* pada saat diuji cobakan dalam uji skala kecil dilakukan validasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd sebagai dosen ahli dan Eko Wahyudi sebagai ahli pembelajaran.

4.4.5 Evaluasi Ahli Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran sekaligus saran dari dosen pembimbing pada produk atau model yang telah diuji cobakan kedalam uji coba skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk pengembangan permainan *Level Of Goal* dikembangkan untuk mendorong keterampilan gerak dasar diujicobakan pada skala kecil, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal

ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut untuk uji coba skala besar.

Permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

- 1) Gawang terlalu sempit, siswa merasa kesulitan mencetak gol
- 2) Ketika siswa sudah memasuki daerah lawan seringkali mengembalikan bola kebelakang, jadi permainan kurang menarik karena kurang produktif
- 3) Ada sebagian siswa yang bermain kasar
- 4) Siswa merasa takut dan merasa sakit jika terkena bola

4.4.6 Revisi Produk Skala Kecil

Beberapa revisi dari skala kecil ke skala besar adalah sebagai berikut :

- 1) Bentuk dan besar gawang diubah agar lebih menarik dan memudahkan siswa mencetak gol
- 2) Ketika anak telah mendapatkan bola dan sudah melewati garis pertahanan maka tidak boleh lagi mengembalikan bola kebelakang, jika terjadi kesalahan 2 kali maka mendapat hukuman pinalti
- 3) Permainan menggunakan bola yang terbuat dari plastik
- 4) Jika terjadi pelanggaran diarea pertahanan maka langsung mendapat hukuman pinalti.

4. 5 Revisi II

Di dalam revisi II hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok kecil. Beberapa revisi dari para ahli sebagai berikut :

1. Pemakaian rompi sebagai pembeda tim saat permainan
2. Peningkatan keamanan, dalam hal ini wasit dalam mengambil keputusan untuk meminimalisir cedera

Setelah dilakukan perubahan saat bermain, anak lebih mudah membedakan antara kawan dan lawan ditunjukkan dari minimnya tingkat kesalahan umpan yang diberikan, serta tingkat keamanannya lebih terjamin karena anak cenderung tidak bermain keras serta produktifitas golnya meningkat.

4. 6 Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Jepara dengan jumlah subyek sebanyak 24 siswa. Dalam hal ini yang diukur dalam skala besar adalah dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik berupa angket dan pengamatan.

4.6.1 Rangkaian Permainan Pada Uji Coba Skala Besar

Pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan permainan *Level Of Goal* ini dimaksudkan untuk membuat siswa semakin tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran Penjas dimana kegiatan ini dilakukan melalui proses bermain dengan menggunakan media dan alat dengan berbagai variasi. Bentuk permainan ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SD / MI kelas V. Dengan model pengembangan permainan ini dapat dilakukan dimana saja, tidak harus pada tempat khusus lapangan sepak bola standar.

Bentuk dari kegiatan permainan *Level Of Goal* adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal siswa dibariskan terlebih dahulu dengan membentuk barisan 4 berbanjar. Kemudian barisnya dibuat melingkar untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dipimpin oleh salah satu siswa yang berada ditengan dengan bantuan guru.

2) Kegiatan inti

Setelah pemanasan selesai dilakukan, siswa bersiap untuk melaksanakan permainan *Level Of Goal*. Guru memberikan pengertian dan tata cara terlebih dahulu tentang permainan *Level Of Goal* sekaligus memberikan contoh melakukan permainan tersebut. setelah dirasa siswa mampu menangkap penjelasan guru, siswa mempraktikan permainan *Level Of Goal*. Sebelum dimulai permainan seluruh siswa dihitung denyut nadinya dalam satu menit.

3) Kegiatan Penutup

Evaluasi dan penghitungan denyut nadi setelah pembelajaran

4.6.2 Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan setelah dievaluasi oleh ahli sehingga apakah pembelajaran ini dapat digunakan dalam lingkungan yang sebenarnya. Uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Jepara yang berjumlah 24 siswa. Berikut ini disajikan persentase hasil kuesioner ahli, kuesioner siswa dan pengamatan siswa uji coba skala besar.

Tabel 9 Hasil Rata-rata Kuesioner Ahli Skala besar

No	Ahli	Hasil Rata-rata Skor Penilaian
1	Ahli Penjas	88%
2	Ahli Pembelajaran Penjas	90,6%
	Rata – rata	89,3 %

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan *Level Of Goal* ini telah memenuhi kriteria “ Baik ” sehingga dapat digunakan

untuk pembelajaran siswa kelas V MI Mamba'ul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara.

Tabel 10 Hasil Kuesioner dan pengamatan Siswa (Uji Coba Skala Besar)

No	Aspek	Persentase
1.	Psikomotor	84,7 %
2.	Kognitif	90 %
3.	Afektif	83,3 %
	Rata-rata	86 %

Berdasarkan data pada hasil pengamatan dan kuesioner yang diisi siswa pada uji coba skala besar, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek dalam permainan *Level Of Goal* diperoleh sebesar 86 % (baik).

4. 7 Revisi III

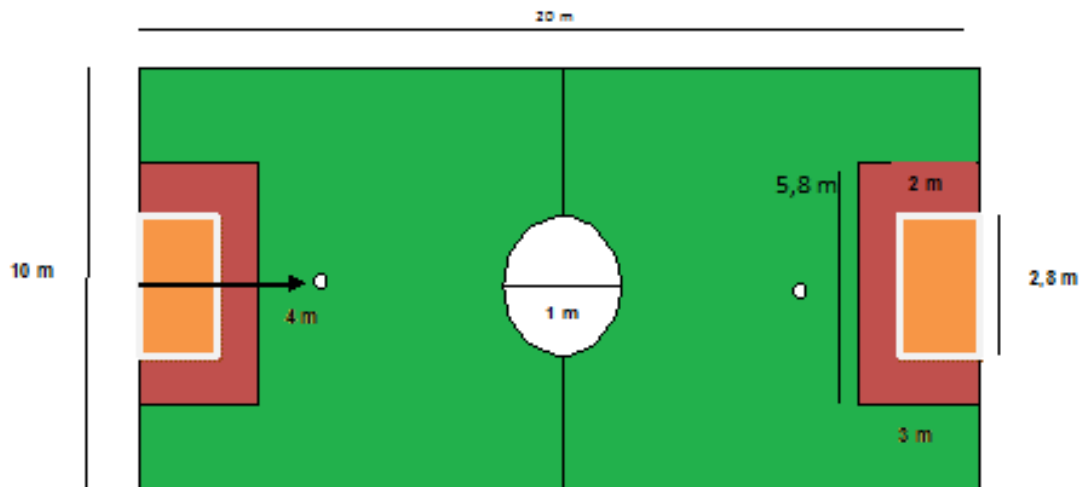
Di dalam revisi III hasil yang didapat berupa perbaikan dari pengembangan produk dalam kelompok besar. Setelah uji coba skala besar didapatkan pemain 10 siswa jadi semua aspek yang ada semuanya terpenuhi dengan baik.

4. 8 Hasil Akhir




Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar. Didapatkan permainan sepakbola *Level Of Goal*.

Berikut ini adalah sarana dan prasarana dalam permainan *Level Of Goal* terdiri dari beberapa hal sebagai berikut :

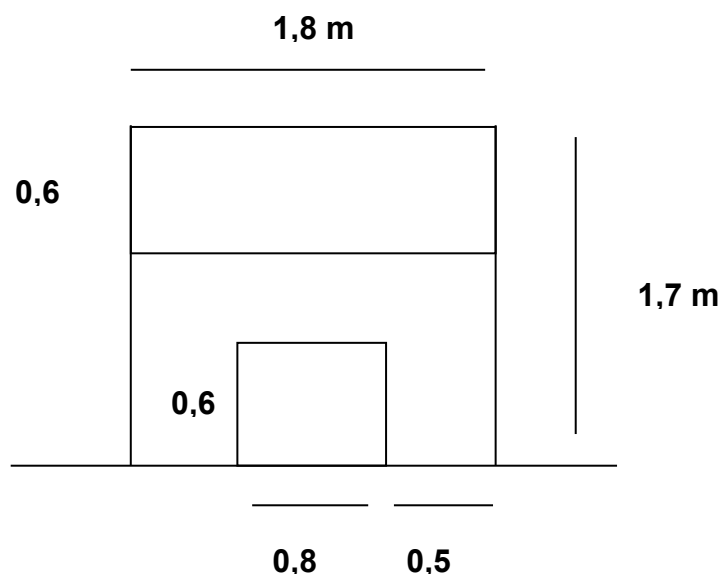
1. Lapangan : Lapangan yang digunakan berukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter



Gambar 12 Lapangan SepakBola *Level Of Goal*

Keterangan :  : Zona aman
 : Titik pinalti
 : Zona larangan *shooting*

2. Gawang : Gawang yang digunakan berukuran tinggi total 1,7 meter dan lebar total 1,8 meter



Gambar 13 Gawang dalam SepakBola *Level Of Goal*

3. Bola : Bola yang yang digunakan dalam permainan Sepakbola *Level Of Goal* adalah bola sepak yang terbuat dari plastik



Gambar 14 Bola *Level Of Goal*

4. Perlengkapan : Pemain menggunakan sepatu olahraga dan berpakaian olahraga.
5. Wasit : berada di luar lapangan yang bertugas mengawasi, mengatur, dan memimpin permainan

Peraturan Permainan *Level Of Goal*

- A. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah 5 pemain setiap tim
- B. Permainan ini dimainkan 2 x 10 menit
- C. Sebelum memulai permainan dilakukan tos untuk menentukan tim mana yang melakukan tendangan pertama.
- D. Permainan ini menggunakan kaki seperti sepakbola pada umumnya dengan menggunakan teknik *passing* dan *controlling*
- E. Cara bermainnya, seperti sepakbola sesungguhnya namun dengan modifikasi aturan permainan, ukuran lapangan, jumlah pemain, serta gawang yang digunakan
- F. Pihak yang mendapat bola harus melakukan kerjasama tim dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya

- G. Tim yang tidak mendapat bola berusaha menjaga gawang pada zona yang diperbolehkan serta bola agar tidak kemasukan
- H. Ketika bola sudah melewati garis tengah (area serang), bola tidak boleh dikembalikan lagi ke area pertahanan.
- I. Jika bola dikembalikan sebanyak 2x maka akan diberi hukuman penalti.
- J. Jika pemain melakukan pelanggaran di area pertahanan maka langsung dapat hukuman penalti
- K. Teknik *passing* dan *controlling* digunakan saat permainan ini
- L. Kecepatan bola tidak dibatasi , yang penting bola masuk ke gawang bagian bawah, bagian tengah, maupun bagian atas
- M. Tujuan permainan ini menciptakan *goal* ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dengan nilai tertinggi.
- N. *Goal* terjadi apabila bola masuk ke gawang bagian bawah, bagian tengah, maupun bagian atas
- O. Bola *out* apabila bola keluar lapangan
- P. Jika bola *out* maka dilakukan tendangan kedalam dengan cara *passing* dengan kaki.
- Q. Nilai 1 apabila : Bola masuk pada gawang bagian bawah
Nilai 2 apabila : Bola masuk pada gawang bagian tengah
Nilai 3 apabila : Bola masuk pada gawang bagian paling atas
- R. Tim yang menang adalah tim yang paling banyak membuat nilai saat pertandingan berlangsung
- S. Jika nilai sama maka dilakukan tendangan pinalti.

4.9 Prototipe Produk

Pembelajaran permainan *Level Of Goal* ini merupakan model pengembangan dari pembelajaran sepakbola untuk SD / MI kelas V. Pengembangan yang diciptakan dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Modifikasi pembelajaran *Level Of Goal* ini berpegang pada prinsip-prinsip modifikasi pembelajaran, yaitu terhadap berat bola, warna peralatan, bentuk peralatan, ukuran lapangan, aturan permainan, dan tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan lapangan yang ada di sekolah membuktikan bahwa permainan *Level Of Goal* ini dapat dilakukan dengan keadaan prasarana yang terbatas.

4.9.1 Kelebihan Permainan Level Of Goal

Selama pembelajaran permainan *Level Of Goal* siswa sangat antusias dalam melakukan permainan tersebut. Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran ini menarik dan mudah dipahami oleh siswa

- 1) Menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
- 3) Menjadikan anak lebih antusias karena permainan baru dan menarik .
- 4) Peralatan yang digunakan untuk permainan mudah dibuat dan dapat ditemukan dimana saja
- 5) Lapangan yang telah dimodifikasi lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran
- 6) Permainan yang dimodifikasi menambah aspek kognitif siswa
- 7) Permainan yang dimodifikasi menambah keamanan dan kenyamanan siswa

dalam mengikuti pembelajaran.

8) Permainan *Level Of Goal* tidak membahayakan pada saat dipraktekkan.

4.9.2 Kelemahan Permainan Level Of Goal

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak lepas dari kelemahan dan kekurangan. Untuk itu, peneliti memberikan kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik.

Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran permainan *Level Of Goal* ini mempunyai kelemahan, antara lain:.

- 1) Permainan sepakbola *level of goal* membutuhkan lapangan yang cukup luas yaitu dengan panjang lapangan 20 m x lebar 10 m dan tidak semua sekolah memiliki halaman seluas 20 m x 10 m.
- 2) Tingkat pemahaman setiap siswa berbeda satu sama lain jadi perlu pendekatan personal.
- 3) Tingkat kemampuan siswa putra dan putri berbeda sehingga perlu penanganan khusus pada permainan siswa putri.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan *Level Of Goal* yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani SD / MI kelas V. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di berbagai SD / MI, hal itu berdasarkan data hasil uji coba skala besar dan data hasil pengamatan dan kuesioner yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara keseluruhan.

Produk model permainan *Level Of Goal* sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Produk model permainan *Level Of Goal* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data pada uji coba skala kecil diperoleh dari ahli penjas didapat rata-rata persentase 82,6% dan uji coba skala besar didapat rata-rata persentase 89,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola *Level Of Goal* ini telah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan.

- 2) Produk model permainan *Level Of Goal* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase sebesar 81,8 % dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria baik dan layak. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepakbola *Level Of Goal* ini telah memenuhi kriteria, sehingga dapat digunakan untuk siswa
- 3) Faktor yang menjadikan model permainan *Level Of Goal* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 86% siswa dapat memptaktekkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Hasil tersebut dapat tercapai karena adanya uji coba produk dan sosialisasi permainan yang dilakukan peneliti pada saat observasi disekolah tempat penelitian. Secara keseluruhan model permainan sepakbola *Level Of Goal* dapat diterima siswa dengan baik dan dapat digunakan bagi siswa kelas V MI Mamba' ul Ulum Mantingan Jepara.
- 4) Produk model permainan *Level Of Goal* dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, apabila dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka model permainan sepakbola *Level Of Goal* ini dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V MI Mamba' ul Ulum Mantingan Kabupaten Jepara.

5.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Produk

a) Kelebihan produk

Aspek Kognitif

Permainan sepakbola *Level Of Goal* ini dapat membantu siswa untuk mengetahui dan mempelajari tentang sepakbola dan dapat mengetahui bagaimana aturan permainan sepakbola *Level Of Goal*.

Aspek Afektif

Melalui permainan sepakbola *Level Of Goal* siswa dapat mengembangkan sikap positif guna untuk pembentukan karakter pada dirinya, diantaranya tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran.

Aspek Psikomotor

Melalui permainan sepakbola *Level Of Goal* siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak pada pembelajaran bola besar khususnya sepak bola.

b) Kelemahan

Produk permainan *Level Of Goal* membutuhkan lapangan yang cukup luas yaitu 10 meter x 20 meter dan tidak semua sekolah memiliki lapangan yang luas kemudian bola yang digunakan sangat ringan sehingga apabila terkena angin saat bola ditendang menjadi kurang stabil jalannya.

5. 2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain :

- 1) Model permainan *Level Of Goal* sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternative penyampaian materi pembelajaran sepakbola di Sekolah Dasar (MI).

- 2) Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan *Level Of Goal* ini pada saat pembelajaran sepakbola, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya. Permainan sepak bola *Level Of Goal* ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya antara lain:
 - a.) Aturan Permainan

Aturan permainan pada permainan sepakbola *Level Of Goal* dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.
 - b.) Alat

Alat yang digunakan pada permainan sepakbola *Level Of Goal* ini bisa dirubah dengan memilih barang-barang yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasorkes*. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma' mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Husdarta, dan Yudha M Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Pedoman Penyusunan skripsi FIK-Unnes 2014 Skripsi. Semarang: FIK UNNES
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Rusli Luthan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Santoso, Tri Hananto Budi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : Yudhistira.
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sucipto dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka, et al. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trisnowati Tamat dan Moekarto Mirman. 1999. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*. Semarang: Aneka Ilmu


Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti

Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

USULAN TEMA DAN JUDUL


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

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Muh. Ali Ridlo
 NIM : 6102411028
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar S1
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan
 Tema : Pengembangan Model Pembelajaran
 Judul : "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LEVEL OF GOAL* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL ULUM KABUPATEN JEPARA"

Mengetahui,
 Verifikator,
oee dapat diteliti Pembimbing - Mugiyo Hartono
 29/3/2015

Semarang, 17 maret 2015

Yang Mengajukan
Muh. Ali Ridlo
 Muh. Ali Ridlo
 NIM. 6102411028

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PJKR,
Mugiyo Hartono
 Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd
 NIP. 19610903 198803 1 002

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 596/FIK/2015
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 8 April 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP : 196109031988031002
Pangkat/Golongan : IV/A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : MUH. ALI RIDLO
NIM : 6102411028
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LEVEL OF GOAL DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL ULUM KABUPATEN JEPARA

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



Ditetapkan Di : SEMARANG
Tanggal : 8 April 2015


M. Si.
191965031001



Lampiran 3

SURAT IJIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
	Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
	Telepon: 024-8508007
	Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net
<hr/>	
Nomor	: 9509/4037.1.6/LT/2015
Lamp.	:
Hai	: Ijin Penelitian
Kepada	
Yth. Kepala MI Mamba ul Ulum Kab. Jepara	
di MI Mamba ul Ulum Kab. Jepara	
Dengan Hormat,	
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: MUH. ALI RIDLO
NIM	: 6102411028
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasna
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LEVEL OF GOAL DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA UL ULUM KABUPATEN JEPARA
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	16 Juni 2015
Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 4

SURAT BALASAN SURAT PENELITIAN

	MADRASAH IBTIDAIYAH "MAMBA'UL ULUM"
<small>Jl. Jepara – Regal RT 21 RW VII Mantingan Tabanan Jepara 51339421 Telp: (0291) 298351 & 881 325 610 Fax: 881 325 610 E-Mail : MIIB@indosat.com</small>	
SURAT KETERANGAN	
<p>Dengan ini kepala MI Mamba'ul ulum Mantingan, kabupaten Jepara menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini :</p>	
Nama	: Muh. Ali Ridlo
Tempat tanggal lahir	: Jepara, 22 juli 1992
NIM	: 6102411028
Program studi (jurusan)	: PJKR (PGPJSD)
Perguruan tinggi	: Universitas Negeri Semarang
<p>Benar – benar melakukan penelitian di MI Mamba'ul Ulum Mantingan kabupaten Jepara pada tanggal 2 – 30 agustus 2015 dengan judul " PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LEVEL OF GOAL DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBAUL ULUM KABUPATEN JEPARA "</p> <p>Demikian surat ini dibuat, agar dipergunakan seperlunya.</p>	
<p>Jepara, 31 agustus 2015 Kepala MI Mamba'ul ulum Mantingan</p>	
	

Lampiran 5

KUISIONER UNTUK AHLI SKALA KECIL

LEMBAR EVALUASI AHLI

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LEVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL
ULUM KABUPATEN JEPARA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Materi pokok : Permainan Bola Besar
Sasaran program : Siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara
Evaluator : *MARTIN SUDARMO, S.Pd, M.Pd*
Tanggal : *3 Juni 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan sepak bola *Level Of Goal* yang kami laksanakan pada siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara

Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon saudara memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

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

Lanjutan Lampiran 5

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Sepakbola				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> untuk siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	

Lanjutan Lampiran 5

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 pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓	

Lanjutan Lampiran 5

SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran sepakbola *Level Of Goal* mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Bentuk gawang di ubah dan diperbesar	Menwujudkan siswa dalam mencotok gol	bentuk gawang di ubah dan diperbesar
2	Bola yang digunakan	Menwujudkan dan memberi rasa aman	Bola yang digunakan terbuat dari plastik
3	Peraturan pertandingan	Menghindari permainan kasar	Apabila terjadi pelanggaran di area pertahanan di hukum pinalti

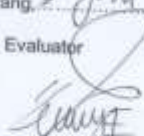
Lanjutan Lampiran 5

KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

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

Semarang, 3 Juni 2015
Evaluator

MARTINI SUDARMO, S.Pd, M.Pd

Lanjutan Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL
ULUM KABUPATEN JEPARA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Materi pokok : Permainan Bola Besar
Sasaran program : Siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara
Evaluator : *EKO Wahyudi*
Tanggal : *8 Juni 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan sepak bola *Level Of Goal* yang kami laksanakan pada siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara

. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon saudara memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

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

Lanjutan Lampiran 5

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Sepakbola				✓		
2	Kajelasan petunjuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> untuk siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa				✓		

Lanjutan Lampiran 5

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 pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		

Lanjutan Lampiran 5

KESIMPULAN

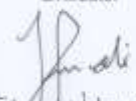
Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

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

Jepara, 8 Juni 2015

Evaluator


(Eko Wahyudi)

Lanjutan Lampiran 5

KUISIONER UNTUK AHLI SKALA BESAR

LEMBAR EVALUASI AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LEVEL OF GOAL DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL
ULUM KABUPATEN JEPARA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Materi pokok : Permainan Bola Besar
Sasaran program : Siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara
Evaluator : MARTIN SUPARMONO, S.Pd, M.Pd
Tanggal : 3 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan sepak bola *Level Of Goal* yang kami laksanakan pada siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara

Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon saudara memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

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

Lanjutan Lampiran 5

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Sepakbola				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>					✓	
5	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> untuk siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	

Lanjutan Lampiran 5

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 pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>					✓

Lanjutan Lampiran 5

SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran sepakbola *Level Of Goal* mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Sepagam pembeda	Memudahkan siswa mengenali antara teman dan lawan	Memakai seragam
2			
3			

Lanjutan Lampiran 5

KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

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

Semarang, 3 Agustus 2015
Evaluator
[Signature]
MARTIN SUPARNO, S.Pd, M.Pd

Lanjutan Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA'UL
ULUM KABUPATEN JEPARA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Materi pokok : Permainan Bola Besar
Sasaran program : Siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara
Evaluator : Eko Wahyudi
Tanggal : 30 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara sebagai tenaga ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan sepak bola *Level Of Goal* yang kami laksanakan pada siswa Kelas V MI Mamba'ul ULum Mantingan Jepara

. Sehubungan dengan hal tersebut di atas saya mohon saudara memberikan tanggapan pada setiap pertanyaan dengan cara memberi tanda " V " pada kolom yang tersedia :

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

Lanjutan Lampiran 5

KUESIONER UNTUK AHLI

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN					KOMENTAR
		1	2	3	4	5	
1	Sesuai dengan KD Permainan Sepakbola					✓	
2	Kejelasan petunjuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓		
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>					✓	
5	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> untuk siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa					✓	

Lanjutan Lampiran 5

10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓	
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓	
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putrid				✓	
13	Mendorong siswa aktif bergerak				✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓	
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i>				✓	

Lanjutan Lampiran 5

SARAN UNTUK PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

PETUNJUK :

1. Apabila dilakukan revisi pada model pembelajaran sepakbola *Level Of Goal* mohon ditulis pada kolom nomor 2.
2. Alasan diperlukan revisi ditulis pada kolom nomor 3.
3. Saran dan perbaikan ditulis pada kolom nomor 4.

NO	BAGIAN YANG DIREVISI	ALASAN DIREVISI	SARAN PERBAIKAN
1	2	3	4
1	Pembeda tim	Memudahkan fisur dalam Mengenali antara kawan dan lawan	Memakai seragam pembe- da tim
2			
3			

Lanjutan Lampiran 5

KESIMPULAN

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

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

Jepara, 30 Agustus 2015

Evaluator


(Eko Waryudi)

Lampiran 6**DAFTAR NAMA SISWA SKALA KECIL**

No	Nama
1	Ubaidillah Kahfi
2	Muhammad Rafi Rizkuna
3	Zetty Satriani
4	Arfan Arsyad
5	Delimatuz Zahroh M
6	Ferry Dwi Prasetyo
7	Getani Candra Adetya
8	M. Ivan Maulana
9	M. Andi Saputra
10	M. Afrizal jinan
11	M. Irfan Saputra
12	M. Rendi Ferdiyansyah
13	M. Wahyu Maulana
14	M. Ilham Ramadhan
15	Syibli Adam Firnanda

Lampiran 7

Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah kegiatan (skala kecil)

No	Nama	Umur	Sebelum	Sesudah
1	Ubaidillah Kahfi	12	65	115
2	Muhammad Rafi Rizkuna	10	70	95
3	Zetty Satriani	11	75	120
4	Arfan Arsyad	10	60	110
5	Delimatuz Zahroh M	11	69	100
6	Ferry Dwi Prasetyo	11	72	105
7	Getani Candra Adetya	11	70	98
8	M. Ivan Maulana	10	66	95
9	M. Andi Saputra	10	70	100
10	M. Afrizal jinan	11	65	95
11	M. Irfan Saputra	11	75	98
12	M. Rendi Ferdiansyah	11	60	105
13	M. Wahyu Maulana	11	60	105
14	M. Ilham Ramadhan	10	60	110
15	Syibli Adam Firnanda	10	65	99

Lampiran 8

PENILAIAN AFEKTIF SKALA KECIL

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA

Aspek Afektif

Tiga sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran sepakbola Level Of Goal

1. Kejujuran

Siswa berperilaku jujur mau mengikuti aturan yang berlaku dan sportif dalam melakukan permainan

2. Tanggung jawab

Siswa berani bertanggung jawab atas segala kesalahan yang dilakukan dan sanggup menerima sanksi yang diberikan

3. Kerjasama

Siswa mau melakukan usaha untuk mencapai tujuan bersama

Petunjuk

1) Mencermati indikator sikap siswa pada saat melakukan aktivitas

2) Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan

3) Petunjuk penilaian :

Memberi tanda "v" apabila siswa melakukan sikap dalam indikator aktivitas tersebut

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Nilai
		Kejujuran	Tanggung Jawab	Kerjasama	
1	Ubaidillah Kahfi	V	v	V	3
2	Muhammad Rafi Rizkuna	V	X	V	2
3	Zetty Satriani	V	V	X	2
4	Arfan Arsyad	V	X	V	2
5	Delimatuz Zahroh M	V	V	X	2
6	Ferry Dwi Prasetyo	V	V	V	3
7	Getani Candra Adetya	V	V	V	3
8	M. Ivan Maulana	V	X	V	2
9	M. Andi Saputra	V	V	X	2
10	M. Afrizal jinan	V	V	V	3
11	M. Irfan Saputra	V	V	X	2
12	M. Rendi Ferdiansyah	V	X	V	2
13	M. Wahyu Maulana	V	V	V	3
14	M. Ilham Ramadhan	V	V	V	3
15	Ubaidillah Kahfi	v	X	V	2
Jumlah					36
Presentase					80%

Lampiran 9

PENILAIAN KOGNITIF SKALA KECIL

LEMBAR KUESIONER UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya.
- Jawablah secara urut dan jelas.
- Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda “ v “ pada kolom “ ya “ atau “ tidak “
- Jawablah menurut pendapat kamu masing-masing.
- Selamat mengisi dan terima kasih.

INDENTITAS RESPONDEN

- o Nama Sekolah :
- o Nama siswa :
- o Umur :
- o Kelas :
- o Jenis kelamin :

PERTANYAAN KUESIONER

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah menurut kamu model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?		
2	Apakah kamu bisa memainkan model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
3	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu bisa mengontrol bola ?		
4	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah mengoper bola ?		
5	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah melakukan tendangan ketika mendapat bola ?		
6	Apakah selama bermain sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah menerima operan bola dari teman?		
7	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
8	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
9	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
10	Apakah cara permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?		

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Skala Kecil)

No	Nama	Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ubaidillah Kahfi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
2	Muhammad Rafi Rizkuna	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
3	Zetty Satriani	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
4	Arfan Arsyad	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Delimatuz Zahroh M	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Ferry Dwi Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Getani Candra Adetya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
8	M. Ivan Maulana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	M. Andi Saputra	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7
10	M. Afrizal jinan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	M. Irfan Saputra	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
12	M. Rendi Ferdiyansyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
13	M. Wahyu Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	M. Ilham Ramadhan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
15	Ubaidillah Kahfi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah		13	12	14	12	13	12	15	13	14	12	130
Presentase (%)		86, 6	80	93, 3	80	86, 6	80	10 0	86, 6	93, 3	80	86,6

Lampiran 10

PENILAIAN PSIKOMOTOR SKALA KECIL

Lembar Pengamatan Gerak PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA

A. Mengoper Bola (*passing* kaki dalam, *passing* kaki luar)

1. Posisi badan menghadap sasaran di belakang bola
2. Posisi kaki saat mengoper bola (menggunakan kaki dalam, luar, dan punggung kaki)
3. Bola bisa tepat sasaran dan mudah diterima dengan baik

B. Menembak (*Shooting*) ke sasaran

1. Posisi kaki tumpuan berada di samping bola
2. Posisi badan saat melakukan *shooting* ke gawang (lutut kaki tumpuan agak ditekuk, badan sedikit membungkuk)
3. Tembakan / *shooting* tepat sasaran

PETUNJUK :

1. Mencermati indikator aktivitas siswa
2. Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Petunjuk skor penilaian :
 - (1) Kurang (apabila siswa hanya dapat melakukan 1 aspek dalam indikator)
 - (2) Cukup (apabila siswa dapat melakukan 2 aspek)
 - (3) Baik (apabila siswa dapat melakukan 3)

No.	Nama Siswa	Aspek	
		Passing	Shooting
1	Ubaidillah Kahfi	2	3
2	Muhammad Rafi Rizkuna	3	2
3	Zetty Satriani	1	2
4	Arfan Arsyad	2	3
5	Delimatuz Zahroh M	2	2
6	Ferry Dwi Prasetyo	3	3
7	Getani Candra Adetya	2	2
8	M. Ivan Maulana	3	2
9	M. Andi Saputra	2	3
10	M. Afrizal jinan	3	2
11	M. Irfan Saputra	2	3
12	M. Rendi Ferdiyansyah	2	2
13	M. Wahyu Maulana	3	3
14	M. Ilham Ramadhan	2	2
15	Ubaidillah Kahfi	2	3
Jumlah		34	37
Presentase		75,5 %	82,2 %
Rata-rata		78,8 %	

Lampiran 11**Daftar Nama Siswa Skala Besar**

No	Nama
1	Ubaidillah Kahfi
2	Anita Irmawati
3	Alfiatur Rohmaniyah
4	Laela Fitri Husnaini
5	Muhammad Rafi Rizkuna
6	Saidatul Husnah
7	Zetty Satriani
8	Arfan Arsyad
9	Delimatuz Zahroh M
10	Ferry Dwi Prasetyo
11	Fifi Fitrotul Janah
12	Getani Candra Adetya
13	Ikhlima Agustina
14	Kunti Nafisatus Sabiqoh
15	M. Ivan Maulana
16	M. Andi Saputra
17	M. Afrizal jinan
18	M. Irfan Saputra
19	M. Rendi Ferdiansyah
20	M. Wahyu Maulana
21	M. Ilham Ramadhan
22	Qonita Nur Hidayah
23	Syibli Adam Firnanda
24	Tria Nur Afidah

Lampiran 12

Hasil Denyut Nadi Sebelum dan Setelah kegiatan (Skala Besar)

No	Nama	Umur	Sebelum	Sesudah
1	Ubaidillah Kahfi	12	78	121
2	Anita Irmawati	11	75	101
3	Alfiatur Rohmaniyah	11	80	110
4	Laela Fitri Husnaini	10	85	100
5	Muhammad Rafi Rizkuna	10	80	97
6	Saidatul Husnah	11	79	100
7	Zetty Satriani	11	70	98
8	Arfan Arsyad	10	84	100
9	Delimatuz Zahroh M	11	86	108
10	Ferry Dwi Prasetyo	11	60	120
11	Fifi Fitrotul Janah	10	65	120
12	Getani Candra Adetya	10	79	108
13	Ikhlima Agustina	11	70	110
14	Kunti Nafisatus Sabiqoh	10	80	105
15	M. Ivan Maulana	11	69	108
16	M. Andi Saputra	10	60	111
17	M. Afrizal jinan	10	70	116
18	M. Irfan Saputra	11	70	100
19	M. Rendi Ferdiyansyah	11	73	109
20	M. Wahyu Maulana	11	69	104
21	M. Ilham Ramadhan	10	70	101
22	Qonita Nur Hidayah	11	60	110
23	Syibli Adam Firnanda	10	70	115
24	Tria Nur Afidah	10	60	105

Lampiran 13**PENILAIAN AFEKTIF SKALA BESAR****LEMBAR PENGAMATAN SIKAP
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI
MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA****Aspek Afektif**

Tiga sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran sepakbola *Level Of Goal*

4. Kejujuran

Siswa berperilaku jujur mau mengikuti aturan yang berlaku dan sportif dalam melakukan permainan

5. Tanggung jawab

Siswa berani bertanggung jawab atas segala kesalahan yang dilakukan dan sanggup menerima sanksi yang diberikan

6. Kerjasama

Siswa mau melakukan usaha untuk mencapai tujuan bersama

Petunjuk

4) Mencermati indikator sikap siswa pada saat melakukan aktivitas

5) Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan

6) Petunjuk penilaian :

Memberi tanda "v" apabila siswa melakukan sikap dalam indikator aktivitas tersebut

No.	NamaSiswa	Aspek yang Dinilai			Nilai
		Kejujuran	Tanggung Jawab	Kerjasama	
1	Ubaidillah Kahfi	V	V	V	3
2	Anita Irmawati	V	X	V	2
3	Alfiatur Rohmaniyah	V	X	V	2
4	Laela Fitri Husnaini	V	V	X	2
5	Muhammad Rafi Rizkuna	V	V	V	3
6	Saidatul Husnah	V	V	X	2
7	Zetty Satriani	V	V	V	3
8	Arfan Arsyad	V	V	V	3
9	Delimatuz Zahroh M	V	V	X	2
10	Ferry Dwi Prasetyo	V	X	V	2
11	Fifi Fitrotul Janah	V	V	X	2
12	Getani Candra Adetya	V	V	V	3
13	Ikhlima Agustina	V	V	X	2
14	Kunti Nafisatus Sabiqoh	V	V	X	2
15	M. Ivan Maulana	V	V	V	3
16	M. Andi Saputra	V	V	V	3
17	M. Afrizal jinan	V	V	V	3
18	M. Irfan Saputra	V	V	X	2
19	M. Rendi Ferdiyansyah	V	V	V	3
20	M. Wahyu Maulana	V	V	V	3
21	M. Ilham Ramadhan	V	V	X	2
22	Qonita Nur Hidayah	V	V	V	3
23	Syibli Adam Firnanda	V	V	X	2
24	Tria Nur Afidah	V	V	V	3
Jumlah					60
Presentase					83,3%

Lampiran 14**PENILAIAN KOGNITIF SKALA BESAR****LEMBAR KUESIONER UNTUK SISWA****PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI
MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA****PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya.
- Jawablah secara urut dan jelas.
- Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda “ v “ pada kolom “ ya “ atau “ tidak “
- Jawablah menurut pendapat kamu masing-masing.
- Selamat mengisi dan terima kasih.

INDENTITAS RESPONDEN

- o Nama Sekolah :
- o Nama siswa :
- o Umur :
- o Kelas :
- o Jenis kelamin :

PERTANYAAN KUESIONER

NO	BUTIR SOAL PERTANYAAN	PERNYATAAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah menurut kamu model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?		
2	Apakah kamu bisa memainkan model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
3	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu bisa mengontrol bola ?		
4	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah mengoper bola ?		
5	Apakah dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah melakukan tendangan ketika mendapat bola ?		
6	Apakah selama bermain sepakbola <i>Level Of Goal</i> kamu mudah menerima operan bola dari teman?		
7	Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak gol dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
8	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
9	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam model permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ?		
10	Apakah cara permainan sepakbola <i>Level Of Goal</i> ini lebih mudah dari sepakbola yang sudah kamu kenal ?		

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Skala Besar)

No	Nama	Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ubaidillah Kahfi	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
2	Anita Irmawati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
3	Alfiatur Rohmaniyah	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
4	Laela Fitri Husnaini	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Muhammad Rafi Rizkuna	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Saidatul Husnah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Zetty Satriani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
8	Arfan Arsyad	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Delimatuz Zahroh M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
10	Ferry Dwi Prasetyo	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
11	Fifi Fitrotul Janah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
12	Getani Candra Adetya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Ikhlima Agustina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Kunti Nafisatus Sabiqoh	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15	M. Ivan Maulana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
16	M. Andi Saputra	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
17	M. Afrizal jinan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
18	M. Irfan Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
19	M. Rendi Ferdiansyah	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
20	M. Wahyu Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
21	M. Ilham Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Qonita Nur Hidayah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
23	Syibli Adam Firnanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
24	Tria Nur Afidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		21	22	22	21	21	20	24	22	22	22	216
Presentase (%)		87,5	91,6	91,6	87,5	87,5	83,3	100	91,6	91,6	91,6	90

Lampiran 15

PENILAIAN PSIKOMOTOR SKALA BESAR

Lembar Pengamatan Gerak
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *LAVEL OF GOAL* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS V MI
MAMBA' UL ULUM KABUPATEN JEPARA

C. Mengoper Bola (*passing* kaki dalam, *passing* kaki luar)

1. Posisi badan menghadap sasaran di belakang bola
2. Posisi kaki saat mengoper bola (menggunakan kaki dalam, luar, dan punggung kaki)
3. Bola bisa tepat sasaran dan mudah diterima dengan baik

D. Menembak (*Shooting*) ke sasaran

1. Posisi kaki tumpuan berada di samping bola
2. Posisi badan saat melakukan *shooting* kegawang (lutut kaki tumpuan agak ditekuk, badan sedikit membungkuk)
3. Tembakan / *shooting* tepat sasaran

PETUNJUK :

1. Mencermati indikator aktivitas siswa
2. Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Petunjuk skor penilaian :
 1. Kurang (apabila siswa hanya dapat melakukan 1 aspek dalam indikator)
 2. Cukup (apabila siswa dapat melakukan 2 aspek)
 3. Baik (apabila siswa dapat melakukan 3 aspek)

No.	NamaSiswa	Aspek	
		Passing	Shooting
1	Ubaidillah Kahfi	3	3
2	Anita Irmawati	2	2
3	Alfiatur Rohmaniyah	3	2
4	Laela Fitri Husnaini	2	2
5	Muhammad Rafi Rizkuna	3	3
6	Saidatul Husnah	2	2
7	Zetty Satriani	2	3
8	Arfan Arsyad	2	3
9	Delimatuz Zahroh M	3	2
10	Ferry Dwi Prasetyo	3	3
11	Fifi Fitrotul Janah	2	2
12	Getani Candra Adetya	3	3
13	Ikhlima Agustina	3	2
14	Kunti Nafisatus Sabiqoh	2	2
15	M. Ivan Maulana	3	3
16	M. Andi Saputra	3	3
17	M. Afrizal jinan	3	2
18	M. Irfan Saputra	2	3
19	M. Rendi Ferdiansyah	3	2
20	M. Wahyu Maulana	3	3
21	M. Ilham Ramadhan	2	3
22	Qonita Nur Hidayah	3	2
23	Syibli Adam Firnanda	3	2
24	Tria Nur Afidah	2	3
Jumlah		62	60
Rata-rata		86,6%	83,3%
Jumlah rata-rata		84,7 %	

Lampiran 16

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pemberian penjelasan permainan



Pemanasan

Lanjutan Lampiran 17**Permainan uji coba skala kecil****Permainan Uji Coba skala Besar**

Lanjutan Lampiran 17**Pendinginan****Evaluasi Sesudah Permainan**

Lanjutan Lampiran 17**Pengukuran Denyut Nadi****Pengisian Kuesioner**

Lanjutan Lampiran 17

Gambar Gawang dan Bola *Level Of Goal*