



**PEMBELAJARAN *PASSING* DATAR SEPAKBOLA  
MENGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN 4 LAWAN 4  
PADA MATA PELAJARAN PENJASORKES  
SD NEGERI TEGOWANU 2**

**SKRIPSI**

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

oleh  
Bekti Yoga Utama  
6101408007

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

## ABSTRAK

Bekti Yoga Utama. 2015. **“Pembelajaran *Passing* Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 Lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes di SD Negeri Tegowanu 2”**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Dr.Sulaiman, M.Pd (2) Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd.

Pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjasorkes dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran agar permainan sepakbola bisa mudah dilakukan oleh semua siswa baik laki-laki maupun perempuan dan tidak monoton pada permainan kelompok besar. Namun demikian, dalam pembelajaran *passing* datar sepak bola siswa kelas V di SD Negeri Tegowanu 2 Kabupaten Demak terdapat hambatan dan permasalahan yang mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran *passing* datar yang terjadi belum bisa maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak melalui penerapan modifikasi permainan 4 lawan 4.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tegowanu 2, dimana penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus.

Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh hasil bahwa hasil siklus I dan II pada rata-rata nilai siswa di kelas V untuk aspek kognitif yaitu 72,5 dan 88,3. Untuk aspek afektif diperoleh 76,3 dan 87,1 dan aspek psikomotorik diperoleh 67,9 dan 84,6. Selanjutnya, untuk perolehan rata-rata presentase kelas pada siklus I dan II untuk aspek kognitif 73% dan 88%, aspek afektif 76% dan 87% dan aspek psikomotorik 68% dan 85%. Dengan demikian, dapat dilihat adanya peningkatan yang terjadi pada rata-rata nilai dan prosentase nilai di tiap-tiap aspek pada siklus II bila dibandingkan dengan siklus I dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* datar sepak bola menggunakan permainan 4 lawan 4.

Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan saran bahwa metode pembelajaran ini hendaknya digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes yang diajarkan di sekolah karena dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran sepakbola dalam penjasorkes melalui permainan 4 lawan 4 adalah pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, penggunaan alat bantu serta sistem peraturan praktikum sebaiknya sering digunakan untuk lebih meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik sebagai penunjang pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran, *passing* datar sepak bola, permainan 4 lawan 4

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya:

Nama : Bekti Yoga Utama

Nim : 6101408007

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pembelajaran *Passing* Datar Sepakbola Menggunakan  
Modifikasi Permainan 4 Lawan 4 pada Mata Pelajaran  
Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2.

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

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

Semarang, 29 September 2015

Yang menyatakan,



Bekti Yoga Utama

NIM. 6101408007

## LEMBAR PENGESAHAN

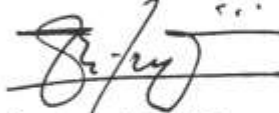
Skripsi atas nama Bekti Yoga Utama, NIM: 6101408007, jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang berjudul "*Pembelajaran Passing Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 Lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2*" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 30 September 2015.

### Panitia Ujian



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

### Sekretaris

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

### Dewan Penguji

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

(Ketua)



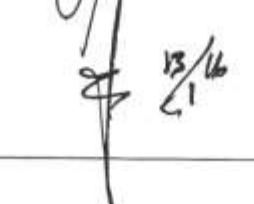
2. Dr. Sulaiman, M.Pd  
NIP. 196206121989011001

(Anggota)



3. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197609052008121001

(Anggota)

  
13/16  
1

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **motto**

- ❖ Ada hal yang tidak bisa kau lihat jika kau tidak merubah sudut pandangmu (*Trafalgar Law*).

### **persembahan**

- ❖ Kedua orangtuaku tercinta dan kakakku tersayang yang telah memberikan segala dukungan sepenuhnya baik material maupun spiritual.
- ❖ Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan.
- ❖ Almamater FIK UNNES

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pembelajaran Passing Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 Lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2”***. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat tersusun. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing I Bapak Dr.Sulaiman, M.Pd, Dosen Pembimbing II Bapak Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh staf dan dosen pengajar Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan banyak ilmu selama mengikuti perkuliahan.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Tegowanu 2 yang telah berkenan memberi izin untuk melakukan penelitian.
6. Guru penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2 yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

7. Teman-teman Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2008, yang selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bantuan baik moril maupun materil.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan, wawasan yang semakin luas bagi pembaca.

Semarang, 29 September 2015



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	7
2.1.1 Pandangan Tradisional .....	9
2.1.2 Pandangan Modern.....	9
2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	10
2.2.1 Perkembangan Fisik.....	10
2.2.2 Perkembangan Gerak.....	10
2.2.3 Perkembangan Mental.....	10
2.2.4 Perkembangan Sosial.....	10
2.3 Keterkaitan antara Permainan 4 lawan 4 dengan Penjasorkes.....	11
2.4 Pembelajaran.....	12
2.4.1 Ciri-ciri Pembelajaran.....	13



2.4.2 Prinsip Pembelajaran.....	14
2.4.3 Strategi Pembelajaran.....	15
2.5 Permainan.....	16
2.5.1 Fungsi Bermain dalam Pendidikan.....	17
2.6 Sepakbola.....	20
2.6.1 Permainan 4 lawan 4.....	21
2.7 Passing.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Subjek Penelitian.....	25
3.3 Objek Penelitian.....	25
3.4 Waktu Penelitian.....	26
3.5 Lokasi Penelitian.....	26
3.6 Perencanaan Tindakan per Siklus.....	26
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.8 Instrumen Pengumpulan Data.....	31
3.9 Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Hasil Siklus I.....	34
4.1.2 Hasil Siklus II.....	41
4.2 Pembahasan.....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>60</b>
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	63

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Perolehan Hasil Angket Siklus I Siswa Kelas V SD Negeri Tegowanu 2.....	38
Tabel 4.2 Perolehan Hasil Angket Siklus II Siswa Kelas V SD Negeri Tegowanu 2.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1. Gambar 2.1	Pola Permainan 4 Lawan 4.....	21
2. Gambar 3.1	Tahapan PTK.....	31
3. Diagram 4.1	Perbandingan Nilai Hasil Aspek Kognitif.....	50
4. Diagram 4.2	Perbandingan Prosentase Hasil Aspek Kognitif.....	50
5. Diagram 4.3	Perbandingan Nilai Hasil Aspek Afektif.....	51
6. Diagram 4.4	Perbandingan Prosentase Hasil Aspek Afektif.....	52
7. Diagram 4.5	Perbandingan Nilai Hasil Aspek Psikomotor.....	52
8. Diagram 4.6	Perbandingan Prosentase Hasil Aspek Psikomotor....	53
9. Diagram 4.7	Perbandingan Rata-rata Nilai Hasil Pencapaian Pembelajaran.....	53
10. Diagram 4.8	Perbandingan Prosentase Rata-rata Nilai Hasil Pencapaian Pembelajaran.....	54
11. Diagram 4.9	Perbandingan Prosentase Aktivitas Siswa.....	54
12. Diagram 4.10	Perbandingan Prosentase Keterampilan Guru.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Salinan Formulir Usulan Topik Skripsi.....	63
2. Salinan Surat Keputusan Dekan mengenai Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	64
3. Salinan Surat Ijin Penelitian.....	65
4. Salinan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	66
5. Instrumen Penelitian.....	67
6. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	74
7. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	78
8. RPP Siklus I.....	81
9. RPP Siklus II.....	93
10. Hasil Pengamatan pada Aspek Kognitif Siklus I.....	106
11. Hasil Pengamatan pada Aspek Afektif Siklus I.....	107
12. Hasil Pengamatan pada Aspek Psikomotor Siklus I.....	108
13. Hasil Pengamatan pada Aspek Kognitif Siklus II.....	109
14. Hasil Pengamatan pada Aspek Afektif Siklus II.....	110
15. Hasil Pengamatan pada Aspek Psikomotor Siklus II.....	111
16. Nilai Pembelajaran Sepakbola.....	112
17. Dokumentasi .....	113

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Adang Suherman, 2000:1).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan keseluruhan, hal ini membawa akibat juga terhadap tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan secara garis besar dikelompokkan oleh Bloom dan Krathwohl ke dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dengan demikian tujuan pendidikan jasmanipun setidaknya-tidaknya harus bermuara ke sana (Nadisah, 1992:50).

Ketercapaian tujuan pendidikan itu sendiri tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pelaksanaan pembelajaran. Peran guru menjadi sangat penting dimana guru tidak hanya dituntut dapat melakukan *transfer of knowlegde* saja, tetapi juga harus melakukan penanaman-penanaman nilai terhadap suatu pembelajaran agar membawa dampak yang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelaksanaan pembelajaran ini pula guru dituntut untuk membuat suasana pembelajaran dapat lebih menarik dan semua siswa dapat terfasilitasi kemampuannya agar anak tidak merasa bosan pada pembelajaran.

Ketidakmenarikan pembelajaran yang dirasakan oleh siswa akan berdampak besar pada antusiasme dalam belajar yang akan berdampak pula terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar menjadi hal yang juga penting dalam proses pembelajaran selanjutnya karena dengan hasil belajar kita dapat mengetahui apakah tujuan dari proses pembelajaran itu sudah tercapai atau belum serta untuk mengukur sejauh mana keberhasilan itu dapat dicapai. Hasil belajar sendiri merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i, 2009:85). Proses pengalaman ini dapat dari pengalaman fisik, psikis dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan dengan Ibu Jatmi, S.Pd selaku guru mata pelajaran penjasorkes di kelas V SD N Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak pada tanggal 27 Februari 2014 diketahui bahwa permasalahan yang sering ditemukan di kelas V utamanya adalah masalah masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yang diiringi rendahnya aktifitas siswa di dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya beberapa siswa yang menganggap mudah pembelajaran Penjasorkes karena pada dasarnya mereka sering melakukan jenis-jenis materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Masalah berikutnya adalah kurangnya kepercayaan diri siswa terutama siswa putri untuk terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya fasilitas sekolah dalam pembelajaran penjasorkes sehingga menyebabkan banyak siswa harus lama antri untuk mendapat giliran mencoba suatu permainan

serta sulitnya pengkondisian siswa saat pembelajaran dilaksanakan di luar kelas dan pada lapangan yang besar.

Terdapat beberapa materi yang diakui oleh guru sulit untuk dikondisikan dengan baik. Sulitnya pengkondisian siswa ini biasanya terjadi pada materi-materi yang membutuhkan lapangan besar seperti pada materi sepakbola. Sepakbola memang tidak asing bagi siswa terutama siswa laki-laki, namun pada pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang sering dijumpai dalam kelas seperti sulitnya siswa dalam melaksanakan teknik sepakbola yang sifatnya dasar dengan baik dan benar.

Hasil dari pengamatan peneliti berikutnya yang dilakukan saat kegiatan observasi pada tanggal 6 Maret 2014 pun menunjukkan hal yang sama seperti yang disampaikan oleh guru. Pada pelaksanaan pembelajaran pengenalan materi sepakbola yang saat itu sedang dijalankan terlihat bahwa siswa masih sering terlihat kurang bersungguh-sungguh dalam melaksanakan instruksi guru ditambah dengan besarnya lapangan dan banyaknya gangguan suara-suara dari luar menjadikan instruksi yang disampaikan oleh guru juga menjadi tidak terdengar begitu jelas. Selain itu siswa putri khususnya masih terlihat sekali tidak percaya diri. Terlihat lebih dari setengah jumlah siswa tidak bersungguh-sungguh.

Pada pelaksanaan materi berkaitan dengan sepakbola kendala-kendala seperti yang disampaikan di atas menjadi hal yang biasa terjadi. Terbatasnya fasilitas olah raga, khususnya bola menyebabkan siswa harus antri dan waktu pembelajaranpun menjadi kurang efektif dan efisien sehingga siswa menjadi tidak dapat memaksimalkan kemampuannya dan guru tidak dapat melakukan pengamatan siswa dengan baik. Banyak siswa yang sudah mampu

melaksanakan permainan sepakbola, namun terlihat permainan mereka masih sebatas permainan yang asal main.

Dasar-dasar teknik sepak bola terlihat belum dapat dikuasai dengan baik oleh kebanyakan siswa seperti misalnya dalam hal dasar permainan sepak bola yaitu pemberian umpan atau *passing* utamanya *passing* datar. Terlihat masih banyak siswa yang belum mampu menerapkan *passing* dengan baik, apalagi untuk siswa putri. Mereka mengaku masih takut bila melakukan *passing* atau mendapatkan umpan bola, karena takut bila salah. *Passing* datar dalam permainan sepakbola menjadi hal dasar yang harus mereka kuasai, karena ketepatan dalam *passing* akan berpengaruh pada hasil permainan. Hal lain yang terlihat dalam pembelajaran *passing* datar pada permainan sepakbola adalah dimana, pembelajaran seringkali terpaku pada kurikulum sehingga kreatifitas kesenangan anak kurang berkembang dengan baik. Guru mengajarkan *passing* datar sepakbola dengan formasi saling berhadap-hadapan dan melakukan *passing* datar secara bergantian secara terus menerus, sehingga anak terlalu lama menunggu giliran untuk melakukan gerakan *passing* dan cenderung merasa bosan dengan pembelajaran tersebut.

Melihat hal demikian di atas maka, seorang guru diharapkan dapat membuat sebuah modifikasi dalam pembelajaran yang ada agar anak tidak cepat bosan, sehingga anak bergairah untuk mengikuti pembelajaran dimana hasil belajar yang diperoleh siswapun dapat menjadi lebih baik. Modifikasi permainan 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjasorkes dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran agar permainan sepakbola tidak monoton pada permainan kelompok besar saja. Melalui modifikasi 4 lawan 4 siswa dapat dikordinir dengan baik, sehingga pelaksanaan



teknik *passing* datar yang dilakukan akan mudah diamati oleh guru. Modifikasi 4 lawan 4 ini juga diharapkan mampu memfasilitasi semua siswa dalam mempraktikkan *passing* datar permainan sepakbola utamanya siswa perempuan dan beberapa siswa lainnya yang masih takut serta malu agar dapat lebih terlibat secara aktif bila dibandingkan saat pelaksanaan permainan sepakbola dalam jumlah kelompok besar.

Melihat beberapa kelebihan dari penggunaan modifikasi 4 lawan 4 yang mampu membawa suasana belajar menjadi lebih efektif, kondusif dan menyenangkan diharapkan mampu berpengaruh juga pada meningkatnya pencapaian hasil belajar siswa yang nantinya diiringi pula pada peningkatan aktifitas belajar serta ketertarikan siswa kelas V di SD N Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadi acuan peneliti untuk mencoba mengadakan penelitian mengenai “Pembelajaran *Passing* Datar Sepakbola menggunakan Modifikasi Permainan 4 Lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan modifikasi permainan 4 lawan 4 untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjsorkes SD Negeri Tegowanu 2 Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak melalui penerapan modifikasi permainan 4 lawan 4.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai pedoman bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menerapkan modifikasi pembelajaran sepakbola sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang mudah dimengerti dan disenangi oleh siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses 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 rohaninya (Rusli Luthan, 2000:15).

Rijsdrop (1971:30) dalam Sukintaka (1992:10) mengatakan bahwa pendidikan jasmani itu pendidikan. Dan pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menjadi dewasanya. Selanjutnya juga dikatakan bahwa pendidikan jasmani itu merupakan pergaulan pendidikan dalam bidang gerak dan pergaulan tubuh. Pada dasarnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangan bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani.

Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran watak serta kepribadian, yang tercakup dalam perkembangan afektif. Didalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Lebih lanjut Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam Sukintaka (1992:10) menyatakan bahwa pertumbuhan, perkembangan dan aktivitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. (2) ranah psikomotor, yang berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dirumuskan dalam ranah fisik, kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum dari pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang

melekat. Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu sebagai berikut:

**2.1.1.** Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja (Adang Suherman, 2000:17).

**2.1.2.** Pandangan modern yang sering juga disebut sebagai pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggarannya harus terjamin dengan baik. Dengan demikian nampak bahwa pendidikan jasmani penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan bagian dari pendidikan secara utuh. Oleh karena itu, penjas tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja. Pandangan holistik ini, pada awalnya kurang banyak masukan aktivitas *sport* karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu akhir abad 19 yang menganggap bahwa *sports* tidak sesuai di sekolah-sekolah. Namun tidak dapat dipungkiri *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia, *sport* menjadi populer, siswa menyenangi dan ingin mendapatkan kesempatan untuk

berpartisipasi di sekolah-sekolah sehingga para pendidik seolah-olah ditekan untuk menerima *sport* dalam kurikulum di sekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman, 2000:19).

## **2.2. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Adang Suherman (2000:23) menyatakan secara umum tujuan penjasorkes dapat diklarifikasikan menjadi empat kategori, yaitu:

### **1. Perkembangan Fisik**

Tujuan ini berhubungan dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

### **2. Perkembangan Gerak**

Tujuan ini berhubungan dengan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).

### **3. Perkembangan Mental**

Perkembangan mental mempunyai tujuan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjasorkes ke dalam lingkungan sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

### **4. Perkembangan Sosial**

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dalam kelompok atau masyarakat. Secara sederhana tujuan dari 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 aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun 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 keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga (Husdarta, 2009:9).

Diringkaskan dalam terminologi yang populer, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif.

### **2.3. Keterkaitan Antara Permainan 4 Lawan 4 dengan Penjasorkes**

Untuk menentukan pembelajaran yang tepat dan bahan ajar yang berguna bagi anak, maka seorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka, 1956:40).

Ketepatan penentuan metode mengajar dan penguasaan tentang tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, merupakan kunci suksesnya usaha pendidikan (Crow dan Crow dalam Sukintaka, 1992:40).

Kenyataan di lapangan pendidikan jasmani yang ada saat ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Model pembelajaran yang monoton, tidak ada kreatifitas akan membuat anak merasa bosan, sehingga anak tidak bergairah untuk melakukan pembelajaran.

Maka seorang guru diharapkan bisa memodifikasi dari pembelajaran yang ada agar anak tidak cepat bosan, sehingga anak bergairah dan dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

#### **2.4. Pembelajaran**

Menurut paham konvensional (Darsono, 2000:24) pendidikan dalam arti sempit diartikan bantuan kepada siswa terutama pada aspek moral atau budi pekerti, sedangkan pengajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik dibatasi pada aspek intelektual dan ketrampilan. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian pendidikan, pembelajaran dan pengajaran mempunyai hubungan yang konseptual yang tidak berbeda, perbedaannya pendidikan mempunyai cakupan yang lebih luas yaitu mencakup baik pengajaran maupun pembelajaran dan pengajaran merupakan bagian dari pembelajaran.

Sesuai dengan pengertian belajar secara umum, yaitu belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian



pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Darsono, 2000:24).

Aliran behavioristik mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha guru berbentuk tingkah lakuyang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Sedangkan aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Darsono, 2000:24).

Humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi, 2004:9).

#### **2.4.1. Ciri-ciri Pembelajaran**

Sesuai dengan ciri-ciri belajar, berdasarkan pendapat Darsono (2000:25), maka ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.
7. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Oleh karena itu pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

#### **2.4.2. Prinsip Pembelajaran**

Dalam tujuannya dibagi menjadi tiga:

1. Prinsip pengaturan kegiatan kognitif

Pembelajaran hendaknya memperhatikan bagaimana mengatur kegiatan kognitif yang efisien. Caranya mengatur kegiatan kognitif yang efisien menggunakan sistematika alur pemikiran dan sistematika proses pembelajaran itu sendiri.

2. Prinsip pengaturan kegiatan afektif

Pembelajaran afektif perlu memperhatikan dan menerapkam tiga pengaturan kegiatan afektif, yaitu faktor kondisi (*coditioning*), tindakan modifikasi (*bahavior modification, human model*). Faktor *conditioning* yaitu perilaku guru yang berpengaruh terhadap rasa senang atau rasa benci siswa terhadap guru. Faktor *behavior modification* yaitu pemberian penguatan seketika. Faktor *human model* yaitu contoh berupa orang yang dikagumi dan dipercaya oleh siswa.

3. Prinsip pengaturan kegiatan psikomotorik

Pembelajaran psikomotorik mementingkan faktor latihan penguasaan prosedur gerak-gerak dan prosedur koordinasi anggota badan. Untuk itu diperlukan pembelajaran fase kognitif (Sugandi, 2004:11).

### **2.4.3.Strategi Pembelajaran**

Komponen strategi pembelajaran terdiri atas empat hal:

1. Urutan kegiatan pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan, yaitu pendahuluan, penyajian, dan penutup. Pada pendahuluan guru menginformasikan tujuan, gambaran singkat materi yang akan disajikan dan menghubungkan pesan pembelajaran dengan pengalaman subjek belajar. Tahap penyajian inti terdiri atas kegiatan mengurai isi pembelajaran, memberikan contoh dan memberikan latihan. Pada tahap penutup sebagai kegiatan terakhir guru memberikan kegiatan *tesformatif* dan balikan serta tindak lanjut.

2. Metode

Komponen metode pembelajaran ini memuat pendekatan, model mengajar, Metode mengajar dengan ceramah, diskusi, tanya jawab, dan sebagainya. Dalam hal ini menyajikan materi secara bertahap. Setelah materi selesai guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan juga memberikan pertanyaan kepada anak. Apabila ada kesalahan dijadikan diskusi lebih lanjut.

3. Media pembelajaran

Media ini mencakup media *visual*, *auditif*, benda tiruan atau nyata dan alat pembelajaran. Dalam hal ini guru harus pandai memberikan contoh benda yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Contohnya guru

menggunakan bola tenis dalam menata teknik tolak peluru, bukan peluru yang sesungguhnya.

#### 4. Waktu

Waktu yang digunakan dalam pembelajaran penjas orkes harus mengikuti prosedur kurikulum KTSP (Sugandi, 2004:83-84). Misalnya waktu yang digunakan dalam mengajar di SD Negeri Tegowanu 2 yaitu 45 menit /1 jam pelajaran.

### **2.5. Permainan**

Bermain dan permainan adalah dua istilah yang sering dipakai secara bergantian. Bermain adalah kata kerja dan permainan adalah kata benda. Bermain adalah melakukan untuk bersenang-senang dan permainan adalah hal bermain. (Poerwadarminto, 2003: 689).

Teori bermain membahas tentang aktifitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukintaka, 1992:2).

Dalam peristiwa bermain itu merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan. Rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat diluar bermain.

Permainan selalu dipilih sendiri oleh mereka yang akan bermain, jadi dalam bermain tidak ada paksaan. Mereka bermain karena rasa senang bermain, untuk memperoleh kesenangan dalam bermain. Rasa senang bermain ini tersebar luas disegala lapisan dan golongan masyarakat, dan bermain banyak berkaitan

dengan hidup dan kehidupan manusia. Oleh sebab itu banyak dibicarakan, diteliti, dan dibahas para pakar psikologi, fisiologi dan akhirnya diikuti oleh para pendidik dan para pakar pendidikan jasmani. Mereka mencari dan menentukan sifat, arti, dan menunjukkan arti permainan dalam kehidupan manusia (Huizinga 1952:1 dan 2). Akibat dari keadaan ini maka terdapat banyak batasan tentang bermain dan permainan yang banyak dan sangat berbeda-beda sesuai dengan sudut pandang kepentingan dan kepakaan mereka masing-masing. Akibatnya banyak timbul batasan yang bermacam-macam.

### **2.5.1. Fungsi Bermain dalam Pendidikan**

1. Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950:275-276).

Ketiga pakar ini berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

- 1) Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- 2) Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
- 3) Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus atau boneka).

- 4) Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
- 5) Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
- 6) Permainan akan mendasari kerjasama, taat pada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semuanya ini akan membentuk sifat "*fair play*" (jujur, sifat ksatria atau baik) dalam bermain.
- 7) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul dengan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

2. Pendapat Huizinga (1950) karena masalah permainan dalam perluasnya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis.

3. Montessori (Bigot, Kohnstam dan Palland, 1950:273) menyebutkan permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu.

4. Bucher (1960:48) berpendapat bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira dan *relaks*. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus menganalisis secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

5. Cowell dan Hozeltn (1955:46) mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki ketrampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fair play*" dan "*sportmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

6. Drijakara (1955:15) mengutarakan bahwa dorongan untuk, bermain itu pasti ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih-lebih pada manusia muda, sebab itu sudah semestinya bahwa permainan digunakan untuk pendidikan.

7. Hadi Sukatna (Taman Siswa 1956:165) mengemukakan bahwa Taman Siswa mempunyai keyakinan setebal-tebalnya bahwa dengan permainan kanak-kanak sebagai alat pendidikan itu dapat membimbing anak kita ke arah kesenangan hidup kebangsaan semurni-murninya.

8. Rob dan leenouwer (1950:38) mengatakakan bila seorang guru permainan menemukan dan menepati tujuan permainan bahwa anak bermain untuk kesenangannya para pemain akan bermain dengan senang. Maka akan timbul *realita* yang harmonis dengan ditandai adanya ketertiban dan keteraturan akan timbul banyak situasi pedagogik.

9. Rijsdrop (1971:47) mengutakan baha anak yang bermain kepribadianya akan berkembang dan wataknya akan terbentuk juga (Sukintaka, 1992:5-7).

Permainan anak-anak biasanya ada dua macam, ialah permainan dengan peraturan yang dibuat oleh mereka sendiri, biasanya mereka akan bermain dengan patuh untuk menepati peraturan-peraturan yang mereka sepakati. Siapa yang curang atau ingkar dari peraturan akan mendapat cemooh atau ejekan dari

teman-teman yang lain. Keadaan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki sifat kreatif, mematuhi kesepakatan yang mereka buat dan mereka sanggup bermain bersama dan menjadi wasit bersama. Jenis permainan yang kedua ialah permainan yang diberikan oleh orang dewasa, baik itu guru pendidikan jasmani, orang tua atau dari para pendidik yang lain. Permainan yang diberikan oleh orang dewasa ini pada umumnya mempunyai tujuan untuk mempengaruhi anak agar berkembang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Jadi anak yang bermain itu, baik yang sengaja maupun yang tidak disengaja, seluruh aspek pribadinya dapat berkembang. Dengan demikian dapat diartikan bahwa wahana bermain dapat dicapai peningkatan kualitas manusia Indonesia.

Permainan sebagai wahana pendidikan akan memperoleh sukses apabila guru pendidikan jasmani memahami peranan permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengetahui kebutuhan anak dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan anak (Sukintaka, 1992:8).

## **2.6. Sepakbola**

Sepak bola. Permainan tersebut membangkitkan luapan keinginan dan emosi yang tidak sama dengan olahraga lainnya. Sepakbola merupakan sesuatu yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama. Dikenal sebagai "bola kaki" hampir di seluruh dunia, sepakbola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh negara di Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika Selatan. Olahraga ini merupakan satu-satunya jenis permainan bola kaki yang dimainkan di Olimpiade. Berjuta-juta orang lebih memilih untuk menyaksikan World Cup, pertandingan sepakbola internasional,



daripada menyaksikan SuperBowl dan World Series. Tanpa diragukan lagi, sepakbola merupakan permainan yang paling terkenal (Joseph A. Luxbacher, 2011:1).

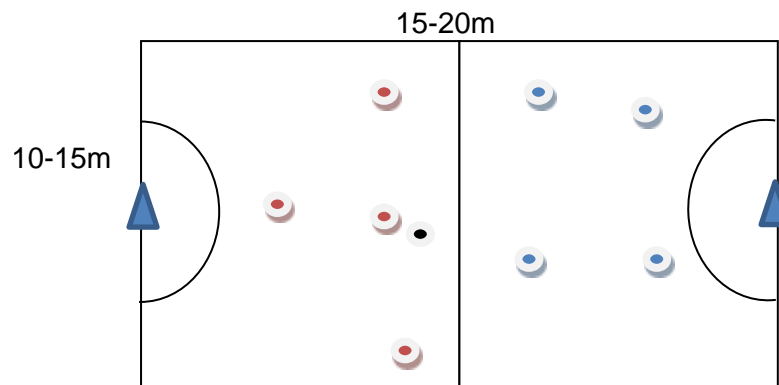
Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan (Agus salim, 2008:10).

Sedangkan permainan sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim, maka suatu kesebelasan yang baik, kuat, tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain-pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak, artinya mempunyai kerja sama tim yang baik (Sukatamsi,1985:12).





Apa yang membuat sepakbola begitu populer? Satu jawaban yang diyakini hampir mendekati kebenaran adalah karena kesederhanaanya. Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, tidak peduli usia atau jenis kelamin, dan dimana saja dimuka bumi ini, di lapangan rumput, jalanan sempit di kota, di pantai berpasir, di padang salju atau bahkan di tanah becek berlumpur. Tidak perlu memakai perlengkapan bernilai mahal. Cukup sebuah bola kalau pun tak ada bola bahkan kaleng bekas minuman atau bola buatan sendiri dari gumpalan kertas atau kainpun yang penting semua orang bisa bersenang-senang (Daud darmawan, 2007:6).

#### **2.6.1. Permainan 4 Lawan 4**

Permainan 4 lawan 4 adalah salah satu bentuk modifikasi permainan *passing* dalam sepakbola. Gambaran permainan 4 lawan 4 sebagai berikut:



Gambar 2.1 pola permainan 4 lawan 4

- Keterangan:
-  Pemain tim A
  -  Pemain tim B
  -  Bola sepak ukuran 5
  -  Gawang *cones*

Peraturan permainan 4 lawan 4:

1. Permainan dilakukan di lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak ukuran 5.
3. Ada dua tim dan setiap tim terdiri dari 4 pemain yang saling serang untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dalam waktu 15 menit.
4. Tidak ada penjaga gawang dalam permainan ini, karena gol akan dihitung jika bola mengenai gawang yang berupa *cones*.
5. Jika bola melewati garis permainan, permainan dimulai lagi dengan cara bola ditendang dari belakang garis permainan bukan dilempar.
6. Jika terjadi gol, serangan dilakukan oleh tim yang kebobolan dimulai dari belakang garis gawangnya sendiri dengan cara ditendang, dan bukan dari tengah lapangan.

7. Tim yang kalah mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.

Permainan 4 lawan 4 ke II:

1. Permainan dilakukan di lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak ukuran 5.
3. Ada dua tim dan setiap tim terdiri dari 4 pemain yang saling serang untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dalam waktu 15 menit.
4. Tidak ada penjaga gawang dalam permainan ini, karena gol akan dihitung jika bola mengenai gawang yang berupa *cones*.
5. Jika bola melewati garis permainan, permainan dimulai lagi dengan cara bola ditendang dari belakang garis permainan bukan dilempar.
6. Jika terjadi gol, serangan dilakukan oleh tim yang kebobolan dimulai dari belakang garis gawangnya sendiri dengan cara ditendang, dan bukan dari tengah lapangan.
7. Tim yang kalah mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.
8. Pemain bertahan dan pemain penyerang tidak diperbolehkan masuk ke dalam area setengah lingkaran di sekitar gawang, gol dianggap sah jika *shooting* dilakukan diluar area garis setengah lingkaran.

## **2.7. Passing**

*Passing* adalah salah satu teknik menendang dalam sepakbola yang dilakukan ke antar pemain. *Passing* merupakan salah satu teknik menendang

bola, *Passing* biasa disebut juga dengan operan. *Passing* atau operan ini bertujuan untuk memudahkan untuk si penerima bola untuk melakukan gerakan selanjutnya. Dalam sepakbola, teknik yang paling banyak digunakan adalah teknik menendang bola, maka teknik menendang bola merupakan teknik dasar pertama yang harus dilakukan dalam permainan sepakbola (Soekatamsi, 1992:105).

Ketrampilan untuk mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain dalam satu unit yang berfungsi lebih baik daripada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah, dan waktu pelepasan bola merupakan bagian yang penting dari kombinasi pengoperan bola yang berhasil. Anda harus mampu mengoper dan mengontrol bola dengan baik setelah rekan anda memberikan bola kepada anda. Keterampilan mengoper dan menerima bola yang tidak baik akan mengakibatkan lepasnya bola dari anda dan membuang-buang kesempatan untuk menciptakan gol (Joseph A. Luxbacher, 2011:11).

Umpan datar yaitu memberikan bola kepada teman dengan cara menggelindingkan bola diatas tanah, umpan ini dilakukan apabila jarak teman cukup kita dekat dengan kita, umpan ini sangat mudah diterima teman tapi sulit dipotong lawan ([belajartekniksepakbola.blogspot.com](http://belajartekniksepakbola.blogspot.com)).

Bola yang sedang menggelinding di atas permukaan lapangan lebih mudah untuk dioper dan diterima daripada bola yang sedang melayang di udara. Dengan demikian, sebaiknya Anda sebisa mungkin mengoper bola di atas permukaan lapangan (Joseph A. Luxbacher, 2011:11).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerjasama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti (dosen, widyaiswara) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*). Dalam pelaksanaan tindakan di dalam kelas, maka kerja sama (kolaborasi) antara guru dengan peneliti menjadi hal sangat penting. Melalui kerja sama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru atau siswa di sekolah.

#### **3.2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak sebanyak 24 siswa.

#### **3.3. Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Objek penelitian merupakan sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukan. Objek pada penelitian ini yaitu modifikasi permainan 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar sepakbola pada mata pelajaran penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak.

### **3.4 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, yang dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2014 dan 27 maret 2014.

### **3.5 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak.

### **3.6 Perencanaan Tindakan per Siklus**

#### **Siklus I**

Dalam siklus ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### **1. Perencanaan**

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan rancangan pembelajaran terdiri dari:

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar dalam pembelajaran Penjasorkes.
- 2) Menyusun RPP dengan materi “Permainan 4 lawan 4”
- 3) Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, angket berupa kuesioner.
- 4) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa:
  - (1) Peluit
  - (2) Bola sepak
  - (3) Rompi

(4) Lapangan

(5) *Cones*

## 2. Tindakan

- 1) Guru masuk kedalam kelas, kemudian mempresensi siswa.
- 2) Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, kemudian memberi penjelasan kepada siswanya tentang materi apa yang akan diberikan.
- 3) Guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa didorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan 4 lawan 4.
- 4) Guru memberikan materi modifikasi permainan 4 lawan 4.

## 3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan interaksi siswa dengan siswa yang lain selama melakukan permainan. Serta melakukan pengisian lembar pengamatan yang berisi aspek-aspek penjasorkes.

## 4. Refleksi

Setelah melakukan tindakan kelas peneliti melakukan perincian kegiatan siswa yang telah dilakukan saat tindakan kelas. Diteliti, dicermati, dilihat dari kekurangan dan kelebihan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian kelemahannya dijadikan koreksi dalam pembelajaran selanjutnya.

## Siklus II

### 1. Perencanaan

- 1) Guru dapat mengorganisasikan waktu dalam pembelajaran dengan baik sehingga semua tahap dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal.

- 2) Menyusun RPP yang sudah diperbaiki dengan materi "Modifikasi Permainan 4 lawan 4".
  - 3) Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, angket berupa kuesioner.
  - 4) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa:
    - (1)Peluit
    - (2)Bola sepak
    - (3)Lapangan
    - (4)Cones
2. Tindakan
- 1) Guru masuk kedalam kelas, kemudian mempresensi siswa.
  - 2) Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, kemudian memberi penjelasan kepada siswanya tentang materi apa yang akan diberikan.
  - 3) Guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa didorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan 4 lawan 4.
  - 4) Guru memberikan materi modifikasi permainan 4 lawan 4.
3. Observasi
- Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan interaksi siswa dengan siswa yang lain selama melakukan permainan.
4. Refleksi
- Mengevaluasi proses dan pembelajaran pada siklus ke II dan mengkaji pelaksanaan pembelajaran serta hasil tindakan siklus ke II.



### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

- a. Dokumentasi, yaitu untuk memperoleh data nama siswa SD Negeri Tegowanu 2, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak.
- b. Observasi (pengamatan), yaitu untuk memperoleh data keterampilan proses siswa yang berupa lembar observasi (pengamatan). Lembar observasi digunakan untuk mengungkap keterampilan proses siswa yang meliputi aspek psikomotor dan aspek afektif.
- c. Angket diberikan untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran penjasorkes. Adapun angket yang telah di susun adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan alternatif jawabannya sehingga responden tinggal memilih, hal ini akan memudahkan responden dalam menjawab. Pada skripsi ini angket digunakan untuk mengungkap data tentang minat siswa terhadap materi pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaborasi. Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerjasama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti (dosen, widyaiswara) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*). Dalam pelaksanaan tindakan di dalam kelas, maka kerja sama (kolaborasi) antara guru dengan peneliti menjadi hal sangat penting. Melalui kerja sama, mereka secara bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru dan/atau siswa di sekolah.

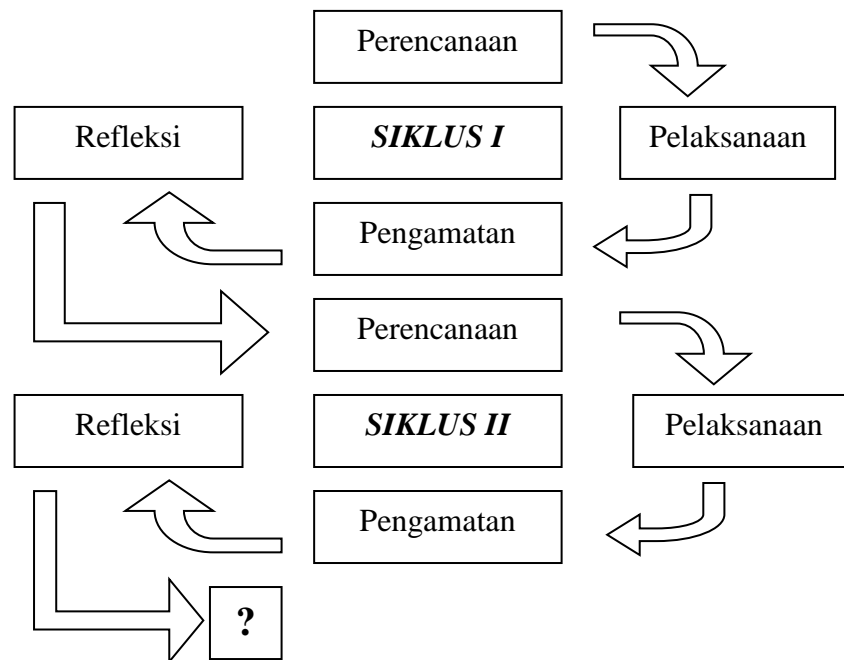
Sebagai penelitian yang bersifat kolaboratif, maka harus secara jelas diketahui peranan dan tugas yang harus dilakukan antara guru dengan peneliti. Kerja sama (kolaborasi) antara guru dengan peneliti sangat penting dalam bersama menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi. Terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil, dan menyusun laporan akhir.

Dalam PTK, kedudukan peneliti setara dengan guru, dalam arti masing-masing mempunyai peran dan tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan. Peran kerja sama (kolaborasi) sangat menentukan keberhasilan PTK terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan penelitian (melaksanakan tindakan, observasi, merekam data, evaluasi, dan refleksi), menganalisis data, menyeminarkan hasil, dan menyusun laporan akhir (Suhardjono, 2007:63).

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri atas: (1) rencana tindakan I, (2) pelaksanaan tindakan I, (3) observasi I dan (4) refleksi / evaluasi I. Dalam proses siklus I, apabila belum terselesaikan, maka dapat dilanjutkan pada siklus yang kedua, yang terdiri atas: (1) rencana tindakan II, (2) pelaksanaan tindakan II, (3) observasi II dan (4)

refleksi/evaluasi II. Untuk lebih jelasnya kedua siklus tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 tahapan PTK

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2007:16

### 3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subjek dan faktor-faktor yang hendak diselidiki. Lembar pengamatan dimaksudkan untuk mensistematiskan catatan observasi, dengan lembar pengamatan dapat lebih dijamin bahwa peneliti mencatat sikap kejadian yang betapapun kecilnya tetapi dipandang penting dan telah ditetapkan akan diselidiki.

Dalam kuesioner akan diungkap aspek-aspek antara lain:

- 1) aspek kognitif
- 2) aspek afektif
- 3) aspek psikomotor

### 3.9 Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif prosentase, untuk memperoleh kesimpulan yang diteliti maka analisis data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian, karena dengan analisis data akan ditarik kesimpulan mengenai masalah-masalah yang akan diteliti. Setelah data terkumpul lalu diberi skor atau nilai dari tiap-tiap jawaban responden dengan berpedoman sebagai berikut:

- 1) Untuk jawaban “Ya” mendapat nilai 1
- 2) Untuk jawaban “Tidak” mendapat nilai 0

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian adalah statistik deskriptif prosentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

(Mohammad Ali, 1987:187)

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian dapat disimpulkan dengan teori belajar tuntas. Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang pendidik dipandang tuntas jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau

mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal skor 65, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut (Mulyasa, 2005:99). Dalam penilaian di SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 80 dan sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Dan keberhasilan siswa dalam perkembangan pembelajarannya yang meningkat dalam melakukan permainan pada penjasorkes.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD N Tegowanu 2 UPTD dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*). Penelitian tindakan yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

##### **4.1.1 Hasil Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 20 Maret 2014 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai jam 07.00 sampai 08.10 WIB. Pada Siklus I guru menyampaikan materi tentang pembelajaran passing sepakbola. Penelitian tindakan kelas ini berbentuk kolaborasi dimana, tindakan dari penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran dan peneliti serta guru independen sebagai observer. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut.

#### **1. Pesiapan**

- 1) Mempersiapkan Silabus.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran lain yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yaitu berupa peluit, bola sepak, kondisi lapangan yang baik.

- 4) Menyusun instrumen penilaian dan alat observasi yang digunakan untuk mengamati guru dan siswa selama proses pembelajaran.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### 1) Kegiatan pendahuluan

- (1) Siswa menjawab salam dari guru.
- (2) Siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dan keselamatan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (3) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- (4) Guru menanyakan materi yang sebelumnya kepada siswa.
- (5) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- (6) Siswa diminta untuk pemanasan kecil dengan instruksi dari guru dan berlari memutar lapangan 2 kali dilanjutkan dengan peregangan.

### 2) Kegiatan Inti

#### Eksplorasi

- (1) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola.
- (2) Beberapa siswa diminta untuk memperagakan instruksi dari guru dan teman yang lain memperhatikan dengan seksama.
- (3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, bila ada yang masih belum dimengerti.

#### Elaborasi

- (1) Siswa diminta untuk membentuk kelompok beranggotakan 4 orang.
- (2) Siswa dalam kelompok diminta untuk masing-masing mempraktikkan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola.
- (3) Siswa yang lain memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal sekiranya masih belum tepat.

#### Konfirmasi

- (1) Siswa dalam kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk memberi komentar dan tanggapan bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar yang dimainkan oleh kelompok lain.
- (2) Guru memberi penjelasan umum mengenai kesimpulan pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola yang telah dilaksanakan oleh siswa.

#### 3) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengumumkan kelompok yang telah berhasil menerapkan modifikasi 4 lawan 4 dengan baik dan meminta siswa yang lain untuk memberi tepuk tangan.
- (2) Guru memberi semangat dan motivasi kepada siswa yang masih belum bisa melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola agar lebih percaya diri lagi.



- (3) Guru meminta siswa untuk terus belajar mengenai modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola karena pada pertemuan berikutnya guru akan memberi penilaian lagi bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dan kelompok yang mampu melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar sepakbola dengan baik akan mendapatkan *reward* dari guru.
- (4) Siswa diminta untuk berdoa sebagai ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah diberikan keselamatan dan kelancaran selama proses pembelajaran.
- (5) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

Setelah melaksanakan pembelajaran siswa diberi angket tertutup untuk mengukur aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang harus diisi sesuai dengan yang mereka rasakan. Agar siswa mengisi angket dengan sungguh-sungguh dan jujur untuk mengukur sejauh mana hasil belajar yang mereka rasakan pada pembelajaran sepakbola. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, nilai kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa dapat diketahui dengan hasil sebagai berikut.

i. Aspek Kognitif

Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai kognitif pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 adalah 72,5 dengan prosentase hasil aspek kognitif sebesar 73%.

## ii. Aspek Afektif

Ranah afektif yaitu berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai afektif pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 adalah 76,3 dengan hasil prosentase aspek afektif pada siswa SD N Tegowanu 2 pada siklus pertama yaitu 76%.

## iii. Aspek Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai psikomotor pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 adalah 67,9. Kemudian untuk hasil prosentase aspek psikomotor pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 pada siklus pertama adalah 68%.

Adapun penjelasan data yang diperoleh siswa dalam pengisian angket adalah sebagai berikut.

NO	Hasil Angket	Nilai Aspek			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik	
1	Rata-rata	72,5	76,3	67,9	72,2
2	Nilai tertinggi	100	90	90	93,3
3	Nilai terendah	40	40	30	46,7
4	Persentase tuntas	45,83%	62,50%	41,67%	41,67%
5	Persentase tidak tuntas	54,17%	37,50%	58,33 %	58,33%
6	Jumlah siswa	24 siswa	24 siswa	24 siswa	24 siswa
7	Jumlah siswa yang tuntas	11 siswa	15 siswa	10 siswa	10 siswa
8	Jumlah siswa yang tidak tuntas	13 siswa	9 siswa	14 siswa	14 siswa
9	KKM	80	80	80	80

Tabel 4.1 Perolehan Hasil Angket Siklus I Siswa Kelas V SD N 2 Tegowanu

### 3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru independen untuk menilai bagaimana aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar permainan sepakbola. Adapun hasil observasi yang diperoleh sebagai berikut.

#### 1) Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui perkembangan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi antusiasme siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, prosentase keaktifan siswa kelas V SD N Tegowanu 2 dalam mengikuti pembelajaran adalah sebesar 71% yang berarti dalam kategori baik.

#### 2) Keterampilan Guru

Pengamatan aktivitas guru dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perkembangan guru dalam memberikan pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi keterampilan guru membuka pembelajaran, menjelaskan, memberikan materi, mengelola kelas, bertanya, memberikan penguatan, dan menutup pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, prosentase keterampilan guru pelajaran penjasorkes kelas V SD N Tegowanu 2 dalam memberikan pembelajaran adalah sebesar 76% yang berarti dalam kategori baik.

### 4. Refleksi

Tahap akhir pada siklus pertama adalah tahapan refleksi. Tahap ini digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai

tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini. Apabila melihat hasil yang diperoleh pada siklus I dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kekurangan yang menyebabkan tujuan dari penelitian ini belum dapat tercapai.

Setelah menganalisis hasil angket tertutup yang diberikan pada siswa setelah pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa maupun prosentase klasikal kelas dari masing-masing aspek masih belum dapat mencapai indikator ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu sebesar 80 untuk rata-rata hasil yang diperoleh siswa dan 80% untuk prosentase ketuntasan klasikal kelas. Selanjutnya dalam hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maupun guru independen juga diketahui bahwa ada beberapa hal yang masih belum maksimal dalam proses pembelajaran.

Pada aktivitas siswa misalnya, masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami modifikasi 4 lawan 4 dalam *passing* datar permainan sepakbola dan terlihat pula siswa masih belum percaya diri dalam melaksanakan instruksi guru, terutama siswa perempuan. Selain itu masih banyaknya siswa yang bingung dan melakukan kesalahan umpan karena masing-masing kelompok susah membedakan mana kelompoknya dan mana kelompok lawan.

Hal lain yang perlu diperbaiki adalah keterampilan guru dalam menjalankan modifikasi 4 lawan 4 dalam *passing* datar permainan sepakbola. Pada pembelajaran terlihat guru kurang jelas dalam memberi penjelasan pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 untuk pembelajaran *passing* datar dipertandingan sepakbola serta kurang dalam memberi motivasi kepada siswa yang belum bisa dan *reward* kepada siswa yang sudah mampu melaksanakan

modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar sepakbola dengan baik sehingga, masih terlihat beberapa siswa yang kurang serius dalam berlatih. Selain itu, perbedaan kedua tim yang bermain belum begitu tampak, sehingga diperlukan adanya pembeda antara tim A dan tim B agar tidak sering terjadi kesalahan umpan dan pengkondisian guru dapat lebih maksimal. Berdasarkan hasil yang diperoleh, baik dari hasil evaluasi berupa angket yang diisi siswa maupun dari laporan observasi yang diisi oleh observer, maka peneliti perlu mengadakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I.

#### **4.1.2 Hasil Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2014 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai jam 07.00 sampai 08.10 WIB di kelas V SD N Tegowanu 2. Pada siklus II ini terjadi penambahan sarana yaitu pemakaian rompi kepada salah satu tim yang bermain. Penambahan sarana tersebut atas saran dari guru kelas sebagai tindakan refleksi agar terlihat perbedaan dari dua tim yang bermain, sehingga kejadian salah umpan kepada lawan bisa di minimalisir. Selain itu ditambahkan pula contoh gambar desain modifikasi 4 lawan 4 yang diberikan kepada siswa dalam masing-masing kelompok agar siswa tidak kesulitan mengingat. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Pesiapan**

- 1) Mempersiapkan Silabus.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

- 3) Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran lain yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yaitu berupa peluit, bola sepak, rompi, kondisi lapangan yang baik, *cones*.
- 4) Menyusun instrumen penilaian dan alat observasi yang digunakan untuk mengamati guru dan siswa selama proses pembelajaran.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### 1) Kegiatan pendahuluan

- (1) Siswa menjawab salam dari guru.
- (2) Siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dan keselamatan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (3) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- (4) Guru menanyakan materi yang sebelumnya kepada siswa.
- (5) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- (6) Siswa diminta untuk pemanasan kecil dengan instruksi dari guru dan berlari memutar lapangan 2 kali dilanjutkan dengan peregangan.

### 2) Kegiatan Inti

#### Eksplorasi

- (1) Siswa diberikan beberapa contoh gambar pola modifikasi 4 lawan 4 pada pelaksanaan *passing* datar dipergunakan sepakbola
- (2) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola sambil melihat gambar yang diberikan oleh guru.

(3) Beberapa siswa diminta untuk memperagakan instruksi dari guru dan teman yang lain memperhatikan dengan seksama.

(4) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, bila ada yang masih belum dimengerti.

#### Elaborasi

(1) Masing-masing siswa mendapatkan potongan kartu yang berbeda warna, dimana 1 warna terbagi menjadi 4 kartu.

(2) Siswa diminta untuk membentuk kelompok sesuai dengan potongan kartu warna yang mereka dapatkan dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang siswa.

(3) Siswa dalam kelompok diminta untuk masing-masing mempraktikkan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola dengan terlebih dahulu menggunakan rompi yang telah disediakan oleh guru untuk membedakan kedua tim.

(4) Siswa yang lain memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal sekiranya masih belum tepat.

#### Konfirmasi

(1) Siswa dalam kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk memberi komentar dan tanggapan bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar yang dimainkan oleh kelompok lain.

(2) Siswa yang aktif memberi tanggapan dan komentar mendapatkan *reward* berupa penambahan nilai dan sticker *smile* dari guru.

(3) Guru memberi penjelasan umum mengenai kesimpulan pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola yang telah dilaksanakan oleh siswa.

### 3) Kegiatan Penutup

(1) Guru mengumumkan kelompok yang telah berhasil menerapkan modifikasi 4 lawan 4 dengan baik dan meminta siswa yang lain untuk memberi tepuk tangan serta memberikan *reward* berupa penambahan nilai dan stiker bintang untuk kelompok yang telah melakukan pembelajaran dengan baik tersebut.

(2) Guru memberi semangat dan motivasi kepada siswa yang masih belum bisa melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola agar lebih percaya diri lagi.

(3) Guru meminta siswa untuk terus belajar mengenai modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola.

(4) Siswa diminta untuk berdoa sebagai ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah diberikan keselamatan dan kelancaran selama proses pembelajaran.

(5) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

Setelah melaksanakan pembelajaran siklus yang kedua siswa diberi angket tertutup untuk mengukur aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang harus diisi sesuai dengan yang mereka rasakan.



Agar siswa mengisi angket dengan sungguh-sungguh dan jujur seperti pada instruksi siklus yang pertama, guru juga memberi tahu bahwa hasil dari angket yang mereka isi digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar mereka pada pembelajaran sepakbola. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, nilai kognitif, afektif maupun kognitif siswa dapat diketahui dengan hasil sebagai berikut.

i. Aspek Kognitif

Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai kognitif pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 adalah 88,33. Kemudian untuk hasil prosentase aspek kognitif pada siswa SD N Tegowanu 2 pada siklus pertama adalah 88%.

ii. Aspek Afektif

Ranah afektif yaitu berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai afektif pada siswa kelas V SD N Tegowanu 2 adalah 87,08 dengan hasil prosentase aspek afektif pada siswa SD N Tegowanu 2 pada siklus pertama yaitu 87%.

iii. Aspek Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan

peningkatan keterampilan gerak. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata-rata nilai psikomotor pada siswa SD N Tegowanu 2 adalah 84,58. Kemudian untuk hasil prosentase aspek psikomotor pada siswa SD N Tegowanu 2 pada siklus pertama adalah 85%.

Adapun penjelasan data yang diperoleh siswa dalam pengisian angket adalah sebagai berikut.

NO	Hasil Angket	Nilai Aspek			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotorik	
1	Rata-rata	88,33	87,08	84,58	86,67
2	Nilai tertinggi	100	100	100	100
3	Nilai terendah	60	70	50	63,33
4	Persentase tuntas	83,33%	87,50%	83,33%	83,33%
5	Persentase tidak tuntas	16,67%	12,50%	16,67%	16,67%
6	Jumlah siswa	24 siswa	24 siswa	24 siswa	24 siswa
7	Jumlah siswa yang tuntas	20 siswa	21 siswa	20 siswa	20 siswa
8	Jumlah siswa yang tidak tuntas	4 siswa	3 siswa	4 siswa	4 siswa
9	KKM	80	80	80	80

Tabel 4.2 Perolehan Hasil Angket Siklus II Siswa Kelas V SD N 2 Tegowanu

### 3. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam tindakan pada siklus II ini untuk mengamati keaktifan siswa ketika dalam proses belajar dengan menggunakan modifikasi 4 lawan 4 untuk pembelajaran *passing* datar permainan sepakbola. Berdasarkan hasil yang telah dikumpulkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dan guru yang signifikan yang diringi dengan meningkatnya hasil belajar yang dicapai siswa pada proses pembelajaran menggunakan modifikasi 4 lawan 4 untuk *passing* datar permainan sepakbola. Pada

siklus I masih dijumpai banyak siswa yang bingung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan modifikasi 4 lawan 4 dan pada siklus II sudah berjalan lancar. Pada tahap ini juga siswa lebih fokus, antusias dan percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran serta terjadinya salah umpanpun dapat diminimalisir. Siswa menjadi lebih semangat dan senang lagi ketika guru memberi *reward* bagi siswa yang aktif dan mampu melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 dengan baik. Adapun hasil observasi yang diperoleh sebagai berikut.

#### 1) Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui perkembangan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi antusiasme siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, prosentase keaktifan siswa kelas V SD N Tegowanu 2 dalam mengikuti pembelajaran adalah sebesar 86% yang berarti dalam kategori baik.

#### 2) Keterampilan Guru

Pengamatan aktivitas guru dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perkembangan guru dalam memberikan pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi keterampilan guru membuka pembelajaran, menjelaskan, memberikan materi, mengelola kelas, bertanya, memberikan penguatan, dan menutup pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, prosentase keterampilan guru penjasorkes kelas V SD N Tegowanu

2 dalam memberikan pembelajaran adalah sebesar 90% yang berarti dalam kategori cukup.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis angket siklus I dan siklus II dapat dilihat adanya peningkatan hasil pencapaian pembelajaran siswa yang juga diiringi dengan meningkatnya aktifitas dan minat siswa terhadap pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola yang signifikan melalui penerapan modifikasi 4 lawan 4. Pada siklus II ini pembelajaran sudah dikatakan berhasil dengan nilai yang memuaskan dan telah mencapai indikator ketuntasan klasikal yang telah ditentukan sebelumnya yakni sebesar 80, sehingga penelitian dihentikan sampai pada siklus II. Melihat keseluruhan data yang diperoleh dalam penelitian ini pula, hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing datar* di permainan sepakbola menggunakan modifikasi 4 lawan 4 dapat dikatakan meningkat.

#### 4.2 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan atas hasil pengamatan yang dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi melalui pengisian angket tertutup oleh siswa dan refleksi pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran penjasorkes dengan menerapkan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar permainan sepakbola mengalami peningkatan, baik dari segi hasil belajar siswa maupun keaktifan siswa dan keterampilan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dibuktikan dengan

meningkatnya rata-rata nilai angket yang telah diisi dan jumlah ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa dari kondisi siklus II bila dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Melihat kondisi demikian, artinya secara teori modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan kondisi yang dipengaruhi oleh aktifitas siswa yang cukup tinggi. Modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar dipertandingan sepakbola menjadi pilihan yang tepat pada penelitian kali ini karena memiliki keunggulan seperti: (1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Pengkondisian siswa dalam permainan menjadi lebih mudah, (3) Meminimalisir antrian bola pada pelaksanaan pembelajaran sehingga waktu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien, (4) Mendorong dan memberikan pelatihan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu pelaksanaan pembelajaran sepakbola melalui dasar permainan 4 lawan 4 juga sudah banyak dipahami siswa, karena rata-rata siswa sudah pernah bermain menggunakan dasar dari permainan 4 lawan 4 tetapi dengan nama dan aturan yang mereka sepakati masing-masing. Beberapa peningkatan yang terjadi dapat kita lihat sebagai berikut.

#### 1. Aspek kognitif

Pada pelaksanaan pembelajaran *passing* datar dalam sepak bola melalui modifikasi 4 lawan 4 secara aspek kognitif terjadi peningkatan. Faktor peningkat aspek kognitif dalam penelitian ini yaitu siswa telah memahami tujuan dari permainan 4 lawan 4. Memahami tujuan dari permainan 4 lawan 4 yang dimaksud yaitu siswa mereka memahami

bahwa jika mau bermain dengan baik mereka harus memanfaatkan lebar lapangan dan membuka ruang untuk meminta bola kepada rekannya saat bermain permainan unit 4 lawan 4. Indikasi tersebut terlihat ketika saat bermain permainan 4 lawan 4, ketika ada seorang teman yang kesulitan akan mengoper bola kepada rekannya, ada pemain yang berinisiatif untuk mencoba meminta bola dengan membuka ruang untuk meminta bola agar mempermudah rekannya untuk melakukan *passing*. Walaupun hanya beberapa orang yang memahami hal tersebut. Hasil perbandingan siklus I dan siklus II pada aspek kognitif yaitu 73% dan 88%.

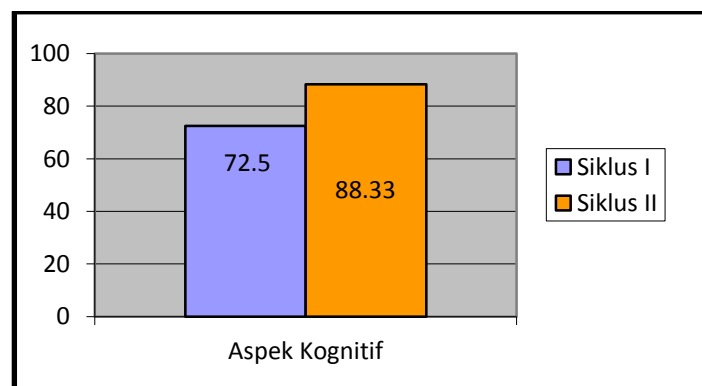


Diagram 4.1. Rekapitulasi Rata-rata Pencapaian Nilai Aspek Kognitif Siklus I dan Siklus II

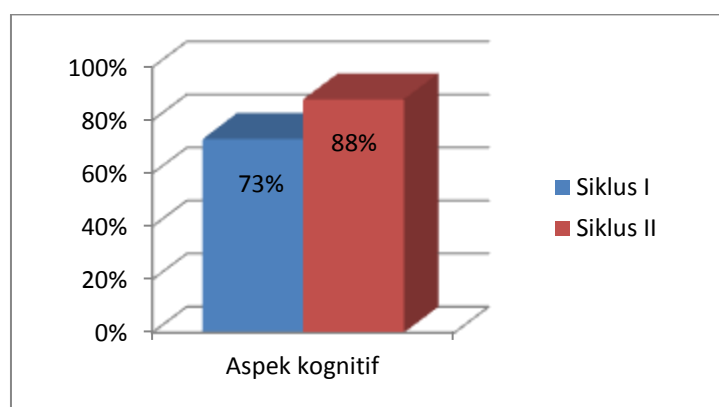


Diagram 4.2. Rekapitulasi Rata-rata Prosentase Aspek Kognitif Hasil Siklus I dan Siklus II

## 2. Aspek Afektif

Melalui penerapan modifikasi permainan 4 lawan 4 juga terjadi peningkatan pada aspek afektif dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola. Faktor peningkat dari aspek afektif dari penelitian ini yaitu dalam hal menerima keputusan wasit. Pada siklus yang pertama terjadi perselisihan pendapat, yaitu terjadi pada pemain yang mencetak gol dan pemain dari tim lawan. Saat terjadi sebuah tendangan dan terjadi gol yang dilakukan di dalam area terlarang untuk mencetak gol. Tim lawan mengatakan bahwa bola ditendang didalam area terlarang, tetapi pencetak gol tetap berpendapat bahwa tendanganya dilakukan diluar area terlarang. Akhirnya terjadi sebuah selebrasi untuk merayakan gol, tetapi wasit menyatakan bahwa tidak terjadi gol karena tendangan dilakukan di area terlarang untuk mencetak gol, namun hal itu tidak terjadi lagi pada siklus kedua berjalan. Hasil perbandingan siklus I dan siklus II pada aspek afektif yaitu 76% dan 87%.

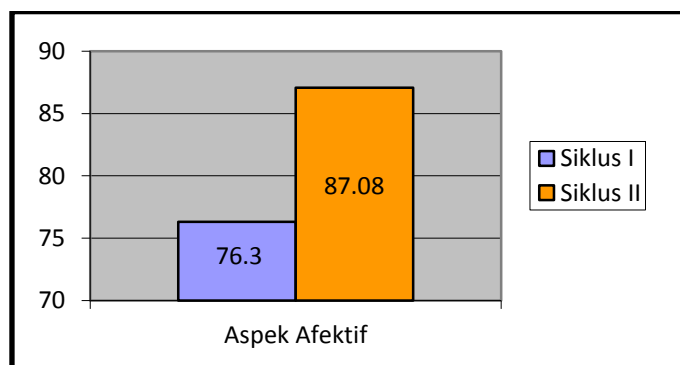


Diagram 4.3. Rekapitulasi Rata-rata Pencapaian Nilai Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II

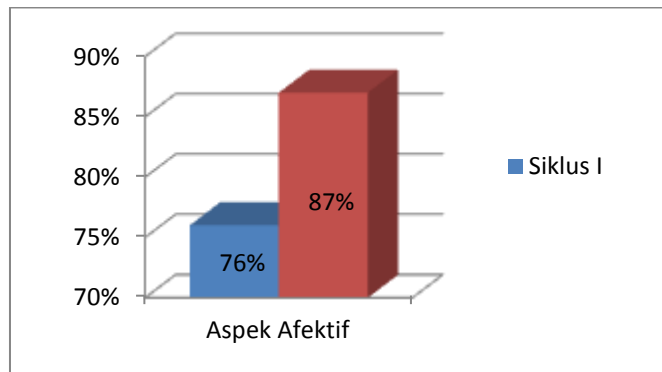


Diagram 4.4. Rekapitulasi Rata-rata Prosentase Aspek Afektif Hasil Siklus I dan Siklus II

### 3. Aspek Psikomotor

Sama halnya dengan data yang diperoleh sebelumnya, pada aspek psikomotorik juga terjadi peningkatan hasil yang lebih baik. Faktor yang mempengaruhinya yaitu dapat melakukan *passing* dengan tepat. Dibandingkan dengan siklus pertama, dimana pemain yang menguasai bola sering melakukan kesalahan sendiri, yaitu dengan melakukan *passing* mengarahkannya kepada pemain lawan. Pada siklus kedua hal itu sudah jarang terlihat, bahkan sesekali ada pemain yang dapat melakukan *passing* atau operan tanpa melihat bola. Hasil tersebut diperoleh dari perbandingan hasil siklus I sebesar 68% menjadi 85% pada siklus II.

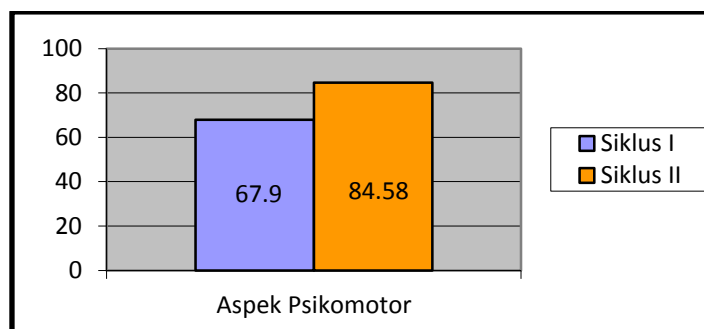


Diagram 4.5 Rekapitulasi Rata-rata Pencapaian Nilai Aspek Psikomotorik Siklus I dan Siklus II



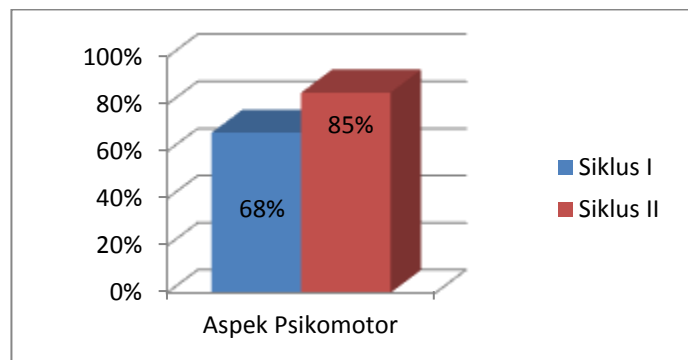


Diagram 4.6. Rekapitulasi Rata-rata Prosentase Aspek Psikomotor Hasil Siklus I dan Siklus II

Melalui analisis angket tertutup yang diisi oleh siswa setelah pelaksanaan siklus I dan II diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran melalui modifikasi 4 lawan 4 dalam *passing* datar di permainan sepakbola. Peningkatan hasil belajar juga diiringi dengan peningkatan aktifitas siswa, keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan hasil pembelajaran akhir sepakbola melalui penilaian pada masing-masing aspek, yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan hasil dari ketiga aspek yang diperoleh pada siklus I maupun II, maka nilai pembelajaran pada pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam *passing* datar di permainan sepakbola sebagai berikut.

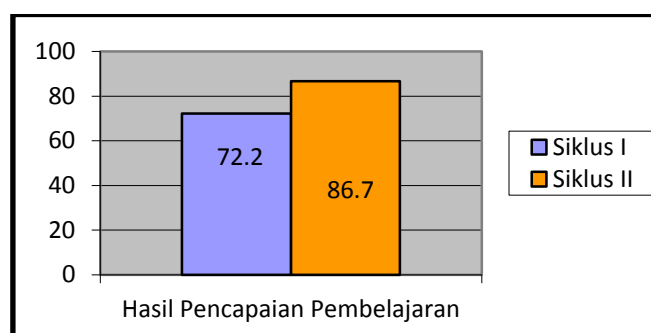


Diagram 4.7. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Pencapaian Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

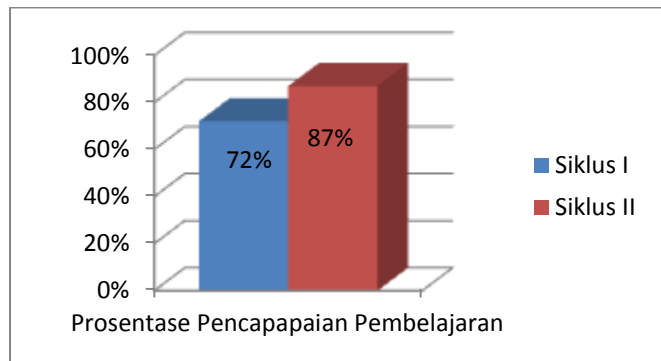


Diagram 4.8. Rekapitulasi Rata-rata Prosentase Hasil Pencapaian Pembelajaran Hasil Siklus I dan Siklus II

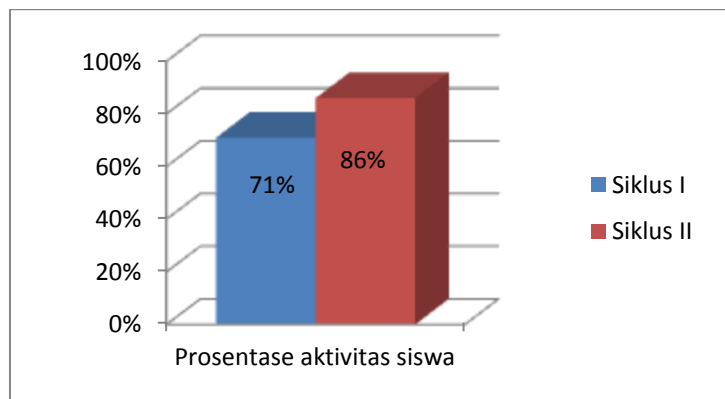


Diagram 4.9. Rekapitulasi Prosentase Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

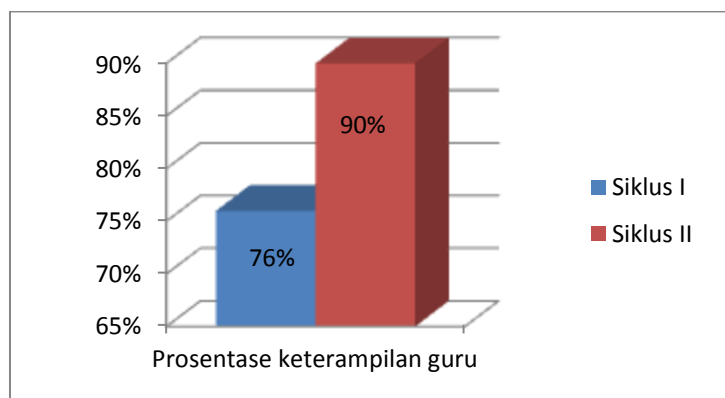


Diagram 4.10. Rekapitulasi Prosentase Keterampilan Guru di Siklus I dan Siklus II

Beberapa kelebihan dari penggunaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar dipertandingan sepakbola tidak sepenuhnya

membuat modifikasi pembelajaran ini menjadi satu-satunya sebuah modifikasi yang sangat sempurna, sehingga dalam pelaksanaannya masih perlu adanya perbaikan. Ketidaksempurnaan modifikasi 4 lawan 4 dapat dilihat adanya beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Akibatnya, masih ada 4 siswa dari total siswa keseluruhan sejumlah 24 yang pencapaian hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* datar dipermainan sepakbola melalui modifikasi 4 lawan 4 belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh guru sebesar 80 dan prosentase ketuntasan kelas sebesar 80%.

Hal tersebut terjadi tidak terlepas dari adanya kelemahan pada modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar dipermainan sepak bola itu sendiri yang diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Guru harus benar-benar menguasai pengelolaan kelas dengan baik, (2) Lamanya peneliti untuk membuat persiapan, (3) Beberapa siswa terlihat belum bisa percaya diri dalam permainan *passing* datar melalui modifikasi 4 lawan 4 disepakbola.

Pada penelitian ini secara teknis memang diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai dalam penggunaan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar permainan sepakbola di kelas V SD N 2 Tegowanu. Peningkatan hasil belajar dan hasil pencapaian pembelajaran yang terjadi tidak menyebutkan jika dipengaruhi oleh penggunaan modifikasi 4 lawan 4 semata, sebab dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas komponen proses belajar mengajar pada dasarnya akan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan, yakni peningkatan hasil belajar yang diiringi dengan peningkatan hasil pencapaian pembelajaran. Adapun komponen-komponen

yang mempengaruhi dan saling berinteraksi pada pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah :

a. Tujuan

Tujuan pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar dipertandingan sepakbola menjadi lebih mudah tercapai karena, guru di dalam penelitian ini bukan hanya sebagai aktor utama dalam pembelajaran melainkan menjadi fasilitator dan memberi kesempatan kepada semua siswa agar dapat melakukan *passing* datar dengan lebih mudah. Hal demikian mampu menjawab permasalahan di kelas V SD N 2 Tegowanu dalam pembelajaran *passing* datar dipertandingan sepakbola yang sebelumnya siswa sering merasa kesulitan karena, sering terjadi perebutan bola yang jumlahnya hanya terbatas.

b. Manusia

Manusia yang berperan dalam komponen pembelajaran ini adalah guru dan siswa yang keduanya akan berinteraksi untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pada pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 terbangun begitu baik dan semakin baik pula pada pelaksanaan siklus yang ke-2, karena keduanya terlibat dalam pembelajaran yang aktif dimana semua siswa dapat terlibat dalam penerapan *passing* datar dipertandingan sepakbola sedangkan guru dapat menjadi fasilitator yang baik dan mampu mengkondisikan siswa dengan baik. Guru juga semakin mampu mengembangkan modifikasi permainan dengan menambah beberapa

peraturan yang semakin mengasah kemampuan siswa dalam permainan sepak bola.

c. Materi

Materi merupakan unsur penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi *passing* datar dalam permainan sepakbola merupakan materi yang cukup luas apalagi bila kita berbicara mengenai teknik dalam permainannya dan membutuhkan waktu lama dalam mempraktikannya dalam proses pembelajaran khususnya untuk sekolah yang memiliki fasilitas bola dan lapangan yang terbatas. Melalui penggunaan modifikasi 4 lawan 4 penyampaian materi tentang *passing* dasar pada sepakbola akan lebih mudah karena siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga pengawasan dan transfer informasi yang dilakukan oleh guru bisa lebih mudah dan efisien, dimana siswa yang belum mendapat giliranpun dilibatkan secara aktif untuk melakukan pengawasan untuk nanti dibahas sebagai bahan masukan untuk teman-temannya yang lain. Apalagi dalam pelaksanaan siklus ke-2, tentunya materi yang sebelumnya sama pada siklus I masih dimengerti setengah-setengah akan begitu mudah lagi diterima pada siklus ke-2 ini.

d. Modifikasi 4 lawan 4

Pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 tidak hanya digunakan untuk sarana menyampaikan materi saja, tetapi juga harus disesuaikan dengan situasi kondisi siswa dalam suatu kelas. Modifikasi 4 lawan 4 ini tepat digunakan untuk kelas dengan kondisi siswa yang memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dan fasilitas olahraga yang terbatas sehingga hasil pencapaian pembelajaran siswa serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran

untuk pelaksanaan materi *passing* datar permainan sepakbola menjadi rendah. Pelaksanaan dalam modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran ini semakin membaik pada siklus II karena memang pada siklus I masih banyak informasi dan keaktifan siswa yang belum terorganisir dengan baik, sedangkan untuk siklus II guru telah melakukan berbagai variasi dan perbaikan dalam menjalankan modifikasi pembelajaran dengan memberi tambahan seperti, pemberian *reward* dan perlengkapan permainan yang ternyata menambah antusias siswa dalam berkompetisi serta penambahan peraturan yang dimodifikasi dalam juga semakin menambah kemampuan siswa dalam permainan *passing* datar .

e. Media

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk lebih tertarik dalam belajar. Pada penelitian ini telah dibuktikan bahwa penggunaan media begitu penting seperti yang terjadi pada siklus I dimana peneliti belum memaksimalkan penggunaan media yang bervariasi dan menarik menjadikan siswa menjadi kurang dapat fokus pada pembelajaran. Ketika siswa hanya mendengarkan informasi saja tanpa adanya media seperti gambar-gambar pola modifikasi 4 lawan 4, terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum dapat melakukan instruksi tersebut dengan serius. Berbeda dengan yang terjadi pada siklus II. Siswa terlihat begitu antusias melihat beberapa contoh yang ditampilkan guru melalui gambar-gambar yang menarik. Selain itu, penambahan fasilitas seperti rompi menjadikan permainan siswa menjadi lebih tertata dan meminimalisir kesalahan yang sering terjadi pada siklus I dimana banyak siswa yang masih bingung dan lupa

mana anggota tim lawan dan mana kawan sehingga terjadi kesalahan dalam memberi umpan.

f. Evaluasi

Pengaruh evaluasi dalam pencapaian tujuan sangatlah penting. Evaluasi digunakan sebagai pengukur atau patokan untuk melihat seberapa jauh pencapaian tujuan siswa selama melakukan proses belajar mengajar. Evaluasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I maupun siklus II, apakah ada peningkatan atau tidak. Evaluasi dalam penelitian “Pembelajaran *Passing Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 Lawan 4* Pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2” adalah angket tertutup berkaitan dengan aspek afektif dan psikomotorik yang harus diisi oleh masing-masing siswa dengan mengukur kemampuan mereka sendiri secara jujur dan lembar pengamatan aspek kognitif yang diisi oleh observer. Pengisian angket yang dilakukan oleh siswa berkaitan dengan aspek afektif dan psikomotorik merupakan hal yang memang benar-benar mereka rasakan dan alami dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tidak ada kesulitan yang berarti dalam mengisinya.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas pada Bab IV, maka penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Tegowanu 2 tahun 2014 dapat diambil kesimpulan bahwa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kelas V SD Negeri Tegowanu 2 terjadi peningkatan setelah diberikan pembelajaran *passing* datar sepakbola menggunakan modifikasi permainan 4 lawan 4 dengan menganalisis lembar pengamatan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mengacu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Karena telah mengalami peningkatan dan terdapat pengaruh positif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa, maka telah memenuhi semua kriteria pembelajaran efektif.

#### **5.2. Saran**

Saran yang dapat penulis sumbangkan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran ini hendaknya digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes yang diajarkan di sekolah karena dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran sepakbola dalam penjasorkes melalui permainan 4 lawan 4 adalah pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.




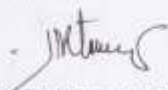


2. Penggunaan alat bantu serta sistem peraturan praktikum sebaiknya sering digunakan untuk lebih meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik sebagai penunjang pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sugandi. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar Dasar Penjaskes*. Bandung: Depdikbud.
- Agus Salim. 2008. *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: Nuansa.
- Darsono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Daud Darmawan. 2007. *Sepakbola Dunia*. Yogyakarta: Pinus.
- Muhamad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Depdikbud.
- Poerwodarminto. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Rusli Luthan. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Suhardjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukatamsi. 1985. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga serangkai.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Formulir Usulan Topik Skripsi

	<b>FORMULIR</b>	FM-01-AKD-24/rev.00
<b>USULAN TOPIK SKRIPSI</b>		
<b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b>		
Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:		
Nama	:	BEKTI YOGA UTAMA
NIM	:	6101408007
Jurusan	:	Jasmani Kes. & Rekreasi
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik	:	Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Modifikasi Permainan 4 on 4 pada Penjasorkes Sepakbola SMA N 1 Gubug.
Menyetujui Ketua Jurusan,		Semarang, 02 Oktober 2012
		Yang Mengajukan,
Drs. Mugyo Hartono, M.Pd. NIP. 196109031988031002		 BEKTI YOGA UTAMA NIM. 6101408007
<i>see laport diteliti Pembimbing 1. selama 2. asis Mugyona</i>		
<i>10/10 2012 Ha</i>		
		

## Lampiran 2. Surat Keputusan Dekan mengenai Penetapan Dosen Pembimbing

  
**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
 Nomor : *1208 / FIK / 2012*

Tentang  
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP**  
**TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

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

**Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/D/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
 2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
 3. 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)

**Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**  
**PERTAMA** :

Menunjuk dan menugaskan kepada :	
1. Nama	Dr. Subarman, M Pd
NIP	196206121985011001
Pangkat/Golongan	IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik	Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I	
2. Nama	Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd
NIP	197609052008121001
Pangkat/Golongan	III/b - Penata Muda Tk. I
Jabatan Akademik	Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing II	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	BEKTI YOGA UTAMA
NIM	6101406007
Jurusan/Prodi	Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik	Pembelajaran Pasing Bawah Menggunakan Modifikasi Permainan 4 on 4 pada Perseorok Sepakbola SMA N 1 Gobug

**KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di : SEMARANG  
 Tanggal : *10 Oktober 2012*

  
 Mary Pramono, M.Si  
 19910191985031001

**Tembusan**  
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
 2. Ketua Jurusan  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Pertinggal

  
 6101406007  
 196206121985011001

## Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: <a href="http://fik.unnes.ac.id">http://fik.unnes.ac.id</a> , surel: <a href="mailto:fik_unnes@telkom.net">fik_unnes@telkom.net</a>
Nomor	: <i>J.S.R./UNNS7.1.6/PL/2014</i>
Lamp.	: .....
Hal	: Ijin Penelitian
Kepada Yth, Kepala SD Negeri Tegowanu 2 di SD Negeri Tegowanu 2	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: BEKTI YOGA UTAMA
NIM	: 6101408007
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: Pembelajaran Passing Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2.
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Semarang, 13 Februari 2014 Dekan, 	
Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

#### Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian


**PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK**  
**UPTD PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KECAMATAN KARANGAWEN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TEGOWANU 2**  
Alamat : Jln. Raya Semarang-Purwodadi KM 23 Sidorejo 04 RT 06 RW Karangawen Demak Tpn (024) 76681158 Pos 58566.

---

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 421.2/004/III/ 2014**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Tegowanu 2 UPTD DIKPORA Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: <b>BEKTI YOGA UTAMA</b>
Status	: Mahasiswa Universitas Negeri Semarang
NIM	: 6101408007
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Jenjang Pendidikan	: Strata 1
Program Study	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

betul-betul telah melakukan penelitian dengan judul " **Pembelajaran Passing Datar Sepakbola Menggunakan Modifikasi Permainan 4 lawan 4 pada Mata Pelajaran Penjasorkes SD Negeri Tegowanu 2** " Tahun Pelajaran 2013/2014 pada 20 Maret dan 27 Maret 2014.

Surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidorejo, 26 Maret 2014

Kepala Sekolah,

  
**SALAMAH, S.Pd**  
 NIP. 19640612 198608 2 001



**Lampiran 5. Instrumen Penelitian****INSTRUMEN PENELITIAN****PEMBELAJARAN *PASSING* DATAR SEPAKBOLA MENGGUNAKAN  
MODIFIKASI PERMAINAN 4 LAWAN 4 UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS GERAK SISWA SD NEGERI TEGOWANU 2 UPTD  
DIKORA KECAMATAN KARANGAWEN KABUPATEN DEMAK  
TAHUN 2014****I. Identitas Responden:**

Nama : .....

No Absen : .....

Kelas : .....

Alamat : SD Negeri Tegowanu 2

**II. Petunjuk Pengisian Angket**

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



Lanjutan lampiran 5

## A. PSIKOMOTORIK

### I. Indikator

Kemampuan, keseimbangan, keaktifan, motifasi, dan koordinasi gerak.

1. Dapat melakukan *passing* dengan baik pada permainan 4 lawan 4
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
2. Dapat melakukan gerakan *passing* dalam permainan 4 lawan 4 tanpa terjatuh
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
3. Mampu bermain sampai tanda waktu permainan berakhir
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
4. Dapat melakukan *passing* tanpa melihat bola pada permainan 4 lawan 4
  - a. Ya
  - b. Tidak
  
5. Dapat melakukan *passing* kepada rekannya dengan tepat
  - a. Ya
  - b. Tidak

## Lanjutan lampiran 5

6. Dapat membuka ruang agar rekanya bisa melakukan *passing*

- a. Ya                      b. Tidak

7. Mampu bergerak tanpa bola

- a. Ya                      b. Tidak

8. Mampu melakukan *passing* dengan mantap

- a. Ya                      b. Tidak

9. Berusaha merebut bola dari lawan

- a. Ya                      b. Tidak

10. Mampu kembali ke daerah pertahananya saat lawan melakukan serangan

- a. Ya                      b. Tidak

Lanjutan lampiran 5

## **B. KOGNITIF**

### **I. Indikator**

Identifikasi modifikasi permainan, aturan permainan, etiket bermain dan bertanding, penggunaan strategi, pengetahuan tentang dampak langsung dari olahraga.

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

2. Apakah kamu memahami peraturan permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

3. Apakah kamu mengetahui tujuan dari permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

4. Apakah kamu mengetahui jumlah pemain permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

5. Apakah kamu menggunakan strategi pada permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

## Lanjutan lampiran 5

6. Apakah kamu mengetahui terjadinya pelanggaran pada permainan 4 lawan 4?

- a. Ya                      b. Tidak

7. Apakah kamu butuh kerjasama dengan teman untuk mencetak gol?

- a. Ya                      b. Tidak

8. Apakah dengan bermain permainan 4 lawan 4 bisa membuat tubuhmu sehat?

- a. Ya                      b. Tidak

9. Apakah dalam permainan 4 lawan 4 setiap peserta harus mematuhi peraturan permainan ?

- a. Ya                      b. Tidak

10. Apakah sebelum melakukan permainan 4 lawan 4 kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?

- a. Ya                      b. Tidak

Lanjutan lampiran 5

### C. AFEKTIF

#### I. Indikator

Antusias, Sportif, menghormati keputusan wasit, kerja sama dengan tim, mengakui kekalahan.

1. Apakah kamu suka bermain permainan 4 lawan 4?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah permainan 4 lawan 4 menarik bagi kamu ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain permainan 4 lawan 4?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah kamu akan menerima keputusan wasit jika kamu melakukan pelanggaran?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Apakah kamu akan memberikan bola kepada temanmu jika temanmu lebih berpeluang mencetak gol?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah kamu akan bersalaman jika kamu menjatuhkan atau melanggar lawanmu?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah dalam permainan 4 lawan 4 membutuhkan kerjasama tim ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

## Lanjutan lampiran 5

8. Apakah kamu akan menerima kekalahan apabila tim kamu kalah dalam bermain?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apa kamu bisa bekerja sama dengan teman satu tim ketika kamu bermain?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah kamu bersedia bermain permainan 4 lawan 4 lagi ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

**Lampiran 6. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru**

**Lembar Pengamatan Keterampilan Guru  
Selama Pembelajaran Melalui Permainan 4 Lawan 4 Untuk Meningkatkan  
Aktivitas Gerak Siswa SD Negeri Tegowanu 2 UPTD Dikpora Kecamatan  
Karangawen Kabupaten Demak Tahun 2014**

**PETUNJUK :**

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian:
  - 3: apabila ada 3 deskriptor muncul
  - 2: apabila ada 2 deskriptor muncul
  - 1: apabila ada 1 deskriptor muncul
  - 0: apabila tidak ada deskriptor yang muncul

Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian			
		(3)	(2)	(1)	(0)
1. Keterampilan membuka pelajaran	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas  2. Melaksanakan appersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan				

	<p>dengan materi yang akan diajarkan</p> <p>3. Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>				
2. Keterampilan menjelaskan	<p>1.Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan</p> <p>2.Guru menggunakan media/ alat bantu dalam menjelaskan</p>				
3. Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan strategi pendekatan bermain)	<p>1. Menggunakan metode/ strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif</p> <p>2.Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya (pendekatan bermain)</p> <p>3.Menggunakan media dalam pembelajaran</p>				
4. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<p>1. Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham</p> <p>2. Guru membantu siswa dalam melakukan permainan 4 lawan 4 pada kelompoknya</p>				



	3.Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah yang diberikan				
5. Keterampilan mengelola kelas	<p>1. Guru membuat kelompok secara heterogen</p> <p>2.Guru dapat melakukan penguasaan kelas</p> <p>3.Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri</p>				
6. Keterampilan bertanya	<p>1. Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa</p> <p>3. Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya</p>				
7. Keterampilan memberikan penguatan	1. Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya				

	2. Guru memberikan <i>reward</i> (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang menang				
8. Keterampilan menutup pelajaran	1. Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 2. Memberikan evaluasi				

Skor maksimal : 21

Skor minimal : 0

Persentase :  $\frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Keterampilan Guru 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Keterampilan Guru 65 – 84 % = Baik (B)

Keterampilan Guru 55 – 64 % = Cukup (C)

Keterampilan Guru 0 – 54 % = Kurang (D)

**Lampiran 7. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa**

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa**  
**Selama Pembelajaran Melalui Permainan 4 Lawan 4 Untuk**  
**Meningkatkan Aktivitas Gerak Siswa SD Negeri Tegowanu 2 UPTD**  
**Dikpora Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak Tahun 2014**

**PETUNJUK :**

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian:
  - 3: apabila ada 3 deskriptor muncul
  - 2: apabila ada 2 deskriptor muncul
  - 1: apabila ada 1 deskriptor muncul
  - 0: apabila tidak ada deskriptor yang muncul

Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian			
		(3)	(2)	(1)	(0)
1. Antusias mengikuti pembelajaran	1. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh 2. Tidak bermain sendiri / menyimpang saat pembelajaran berlangsung				

	3. Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				
2. Siswa aktif bertanya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bertanya 1 kali</li> <li>2. Siswa bertanya lebih dari 1 kali</li> <li>3. Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan</li> </ol>				
3. Siswa aktif menjawab pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab pertanyaan 1 kali</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali</li> <li>3. Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.</li> </ol>				
4. Siswa melakukan permainan 4 lawan 4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam pembelajaran permainan 4 lawan 4.</li> <li>2. Siswa melakukan rangkaian permainan 4 lawan 4 sesuai yang diperintahkan.</li> <li>3. Siswa berusaha melakukan rangkaian permainan 4 lawan 4 untuk mendapatkan poin terbaik</li> </ol>				
5. Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan permainan 4 lawan 4.</li> <li>2. Siswa bersemangat dalam melakukan permainan 4 lawan 4.</li> </ol>				

**Skor maksimal** : 14

**Skor minimal** : 0

**Persentase** :  $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$

**Keterangan** :

Aktivitas Siswa 85 – 100 % = Sangat baik (A)

Aktivitas Siswa 65 – 84 % = Baik (B)

Aktivitas Siswa 55 – 64 % = Cukup (C)

Aktivitas Siswa 0 – 54 % = Kurang (D)

**Lampiran 8. RPP Siklus I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PERMAINAN 4 LAWAN 4 DALAM PEMBELAJARAN *PASSING* DATAR**  
**PADA PENJASORKES SEPAKBOLA**  
**SIKLUS I**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI TEGOWANU 2**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

**Semester : 2 (dua)**

**Alokasi Waktu : 2x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Standar Kompetensi (SK)**

1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai hormat, tanggung jawab, peduli, jujur, adil, beradab, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Lanjutan lampiran 8

## **Indikator**

### **Kognitif**

#### **Produk**

1. Siswa dapat membuat keputusan untuk menempatkan diri pada sasaran datangnya bola.
2. Siswa dapat membuat keputusan untuk memainkan bola dengan teknik yang relevan.
3. Setelah memainkan bola, siswa dapat membuat keputusan untuk kembali mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

#### **Proses**

1. Mengamati karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola.
2. Memperhatikan penjelasan dan instruksi guru.

### **Psikomotor**

1. Melakukan gerakan memainkan bola dengan teknik yang relevan.
2. Melakukan gerak lanjut untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

### **Afektif**

#### **Perilaku berkarakter**

1. Jujur
2. Hormat
3. Tanggung jawab
4. Peduli

Lanjutan lampiran 8

### **Keterampilan sosial**

1. Bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas gerak.
2. Bertanya dan berpendapat saat pembelajaran.
3. Mendengarkan penjelasan guru, dan memperhatikan pertanyaan atau jawaban siswa lain.
4. Percaya diri, toleransi dan menghargai lawan dan kawan saat melakukan permainan 4 lawan 4.

### **A. Tujuan Pembelajaran**

#### **Kognitif**

##### **Produk**

1. Siswa dapat menjelaskan cara bergerak kearah datangnya bola.
2. Siswa dapat menjelaskan teknik memainkan bola yang relevan dengan karakteristik datangnya bola.
3. Siswa dapat menjelaskan gerak lanjut setelah memainkan bola untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

##### **Proses**

1. Secara individu atau berkelompok, siswa mengamati karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola saat dijelaskan atau saat diperagakan dalam pembelajaran.
2. Melakukan diskusi dan pencarian informasi tentang karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola.



### Lanjutan lampiran 8

3. Melakukan diskusi dan pencarian informasi tentang cara-cara melakukan gerak lanjut setelah memainkan bola untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

#### **Psikomotor**

1. Dalam melakukan permainan siswa dapat menempatkan diri kearah datangnya bola.
2. Melakukan gerakan memainkan bola dengan teknik yang relevan.
3. Melakukan gerak lanjut untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

#### **Afektif**

##### **Perilaku Berkarakter**

1. Jujur
2. Hormat
3. Tanggung jawab
4. Peduli

##### **Keterampilan Sosial**

1. Mengikuti permainan dengan peraturan yang sederhana, siswa menunjukkan sikap kerjasama.
2. Pada saat diberi kesempatan, siswa bertanya dan berpendapat saat pembelajaran.

Lanjutan lampiran 8

3. Pada saat guru menjelaskan, siswa memperhatikan.
4. Pada saat siswa lain bertanya atau menjawab pertanyaan guru, seluruh siswa mendengarkan dan memperhatikan.
5. Pada saat melakukan tugas – tugas pembelajaran, siswa melaksakannya dengan penuh percaya diri, toleransi dan menghargai lawan dan kawan.

### **B. Materi Pembelajaran**

Pembelajaran permainan 4 lawan 4.

1. Gerak tanpa bola.
2. Gerak dengan bola.

### **C. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran**

1. Model / Pendekatan : Pendekatan taktis
2. Strategi : Game – Drill - Game
3. Metode / teknik : (bagian – keseluruhan – gabungan), Diskusi, Tugas, dan Tanya jawab.

### **D. Langkah - Langkah Pembelajaran**

#### **1. Persiapan Guru Penjasorkes Sebelum Pembelajaran**

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, lembar presensi, lembar penilaian, lembar tugas).
- 2) Menyiapkan peralatan (bola, cone ) dan peta setting / tata letak alat.
- 3) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respons siswa.

Lanjutan lampiran 8

## 2. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)


- (7) Siswa menjawab salam dari guru.
- (8) Siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dan keselamatan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (9) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- (10) Guru menanyakan materi yang sebelumnya kepada siswa.
- (11) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- (12) Siswa diminta untuk pemanasan kecil dengan instruksi dari guru dan berlari memutar lapangan 2 kali dilanjutkan dengan peregangan.
- (13) Siswa diberi contoh bentuk *passing* sasaran dan permainan unit 4-2 sebagai pengantar.


Gambaran permainannya adalah sebagai berikut:

### Permainan *passing* sasaran



Keterangan:  Pemain tim A

 Pemain tim B

 Sasaran (*cones*)

 Bola sepak

Lanjutan lampiran 8

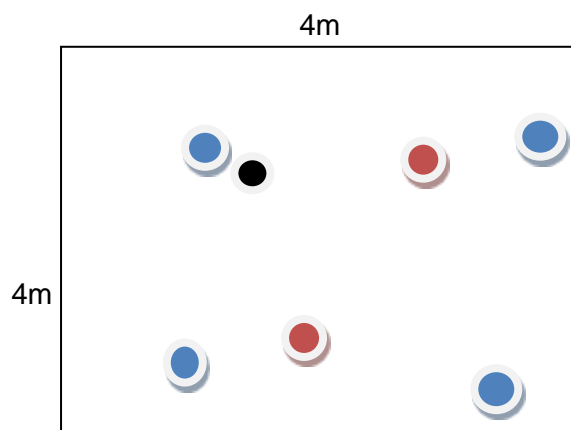
**Peraturan permainan *passing* sasaran:**

1. Siswa berkelompok berbaris saling berhadap-hadapan diantara *cones* yang berfungsi sebagai sasaran *passing*, tiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
2. Setiap anggota kelompok bergantian melakukan gerakan *passing* datar dengan sasaran *cones*.
3. Jarak antara setiap kelompok dengan sasaran adalah 3 meter, jika dirasa terlalu mudah maka jarak dapat diperjauh.
4. Setiap bola yang mengenai sasaran dihitung poin 1 (satu), dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

**Permainan unit 4 – 2**

Permainan unit 4 – 2 adalah salah satu bentuk modifikasi permainan *passing*.

Gambaran permainan 4 – 2 sebagai berikut:



## Lanjutan lampiran 8

Keterangan:  Pemain yang menguasai bola

 Pemain yang merebut bola

 Bola

### **Peraturan permainan unit 4 – 2:**

1. Permainan dilakukan di lapangan yang telah dimodifikasi berukuran 4m x 4m.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak.
3. Pemain 6 orang terdiri dari 4 orang yang menguasai bola dan 2 orang yang berusaha merebut bola.
4. Jika bola hasil *passing* dari orang yang menguasai bola tersentuh oleh orang yang merebut bola, maka orang yang menguasai bola akan bertukar tempat atau peran dengan orang yang bertugas merebut bola.
5. Jika bola keluar melewati garis permainan, maka orang yang menyebabkan bola keluar lapangan akan berubah peran menjadi orang yang merebut bola.
6. Tim yang kalah mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.

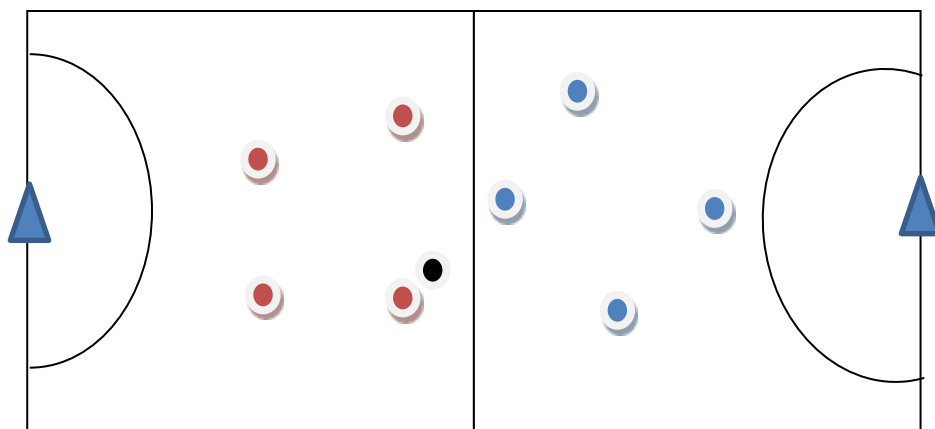
### **3. Kegiatan Inti (40 menit)**

Eksplorasi





## Lanjutan lampiran 8

(4) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola.

Gambar untuk permainan 4 lawan 4, sebagai berikut:



Keterangan :

	Pemain tim A
	Pemain tim B
	Bola
	Gawang cones

**Peraturan Permainan 4 lawan 4:**

8. Permainan dilakukan di lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter.
9. Bola yang digunakan adalah bola sepak.
10. Ada dua tim dan setiap tim terdiri dari 4 pemain yang saling serang untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya.

## Lanjutan lampiran 8

11. Tidak ada penjaga gawang dalam permainan ini, karena gol akan dihitung jika bola mengenai gawang yang berupa *cones*.
12. Jika bola melewati garis permainan, permainan dimulai lagi dengan cara bola ditendang dari belakang garis permainan bukan dilempar.
13. Jika terjadi gol, serangan dilakukan oleh tim yang kebobolan dimulai dari belakang garis gawangnya sendiri dengan cara ditendang, dan bukan dari tengah lapangan.
14. Tim yang kalah mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.
15. Beberapa siswa diminta untuk memperagakan instruksi dari guru dan teman yang lain memperhatikan dengan seksama.
16. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, bila ada yang masih belum dimengerti.

## Elaborasi

1. Siswa diminta untuk membentuk kelompok beranggotakan 4 orang.
2. Siswa dalam kelompok diminta untuk masing-masing mempraktikkan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola.
3. Siswa yang lain memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal sekiranya masih belum tepat.

## Lanjutan lampiran 8

### Konfirmasi

1. Siswa dalam kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk memberi komentar dan tanggapan bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar yang dimainkan oleh kelompok lain.
2. Guru memberi penjelasan umum mengenai kesimpulan pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola yang telah dilaksanakan oleh siswa.

#### 4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- (6) Guru mengumumkan kelompok yang telah berhasil menerapkan modifikasi 4 lawan 4 dengan baik dan meminta siswa yang lain untuk memberi tepuk tangan.
- (7) Guru memberi semangat dan motivasi kepada siswa yang masih belum bisa melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola agar lebih percaya diri lagi.
- (8) Guru meminta siswa untuk terus belajar mengenai modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola karena pada pertemuan berikutnya guru akan memberi penilaian lagi bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dan kelompok yang mampu melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar sepakbola dengan baik akan mendapatkan *reward* dari guru.



Lanjutan lampiran 8

- (9) Siswa diminta untuk berdoa sebagai ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah diberikan keselamatan dan kelancaran selama proses pembelajaran.
- (10) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

#### **5. Sumber Belajar / Media Pembelajaran**

1) Media pembelajaran.

- (1) Peluit
- (2) Bola sepak
- (3) Cone

2) Prasana

Lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter yang dimodifikasi, aman dan nyaman dipakai pembelajaran permainan 4 lawan 4.

**Lampiran 9. RPP Siklus II**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PERMAINAN 4 LAWAN 4 DALAM PEMBELAJARAN *PASSING* DATAR**  
**PADA PENJASORKES SEPAKBOLA**  
**SIKLUS II**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI TEGOWANU 2**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

**Semester : 2 (dua)**

**Alokasi Waktu : 2x 35 menit (1 x pertemuan)**

**Standar Kompetensi (SK)**

1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

**Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai hormat, tanggung jawab, peduli, jujur, adil, beradab, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Lanjutan lampiran 9

## **Indikator**

### **Kognitif**

#### **Produk**

1. Siswa dapat membuat keputusan untuk menempatkan diri pada sasaran datangnya bola.
2. Siswa dapat membuat keputusan untuk memainkan bola dengan teknik yang relevan.
3. Setelah memainkan bola, siswa dapat membuat keputusan untuk kembali mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

#### **Proses**

1. Mengamati karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola.
2. Memperhatikan penjelasan dan instruksi guru.

### **Psikomotor**

1. Melakukan gerakan memainkan bola dengan teknik yang relevan.
2. Melakukan gerak lanjut untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

### **Afektif**

#### **Perilaku berkarakter**

1. Jujur
2. Hormat
3. Tanggung jawab
4. Peduli

Lanjutan lampiran 9

### **Keterampilan sosial**

1. Bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas gerak.
2. Bertanya dan berpendapat saat pembelajaran.
3. Mendengarkan penjelasan guru, dan memperhatikan pertanyaan atau jawaban siswa lain.
4. Percaya diri, toleransi dan menghargai lawan dan kawan saat melakukan permainan 4 lawan 4.

### **A. Tujuan Pembelajaran**

#### **Kognitif**

##### **Produk**

1. Siswa dapat menjelaskan cara bergerak kearah datangnya bola.
2. Siswa dapat menjelaskan teknik memainkan bola yang relevan dengan karakteristik datangnya bola.
3. Siswa dapat menjelaskan gerak lanjut setelah memainkan bola untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

##### **Proses**

1. Secara individu atau berkelompok, siswa mengamati karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola saat dijelaskan atau saat diperagakan dalam pembelajaran.
2. Melakukan diskusi dan pencarian informasi tentang karakteristik perubahan arah, sasaran, dan kecepatan datangnya bola.

## Lanjutan lampiran 9

3. Melakukan diskusi dan pencarian informasi tentang cara-cara melakukan gerak lanjut setelah memainkan bola untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

### **Psikomotor**

1. Dalam melakukan permainan siswa dapat menempatkan diri kearah datangnya bola.
2. Melakukan gerakan memainkan bola dengan teknik yang relevan.
3. Melakukan gerak lanjut untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas gerak berikutnya.

### **Afektif**

#### **Perilaku Berkarakter**

1. Jujur
2. Hormat
3. Tanggung jawab
4. Peduli

#### **Keterampilan Sosial**

1. Mengikuti permainan dengan peraturan yang sederhana, siswa menunjukkan sikap kerjasama.
2. Pada saat diberi kesempatan, siswa bertanya dan berpendapat saat pembelajaran
3. Pada saat guru menjelaskan, siswa memperhatikan.

## Lanjutan lampiran 9

4. Pada saat siswa lain bertanya atau menjawab pertanyaan guru, seluruh siswa mendengarkan dan memperhatikan.
5. Pada saat melakukan tugas – tugas pembelajaran, siswa melaksakannya dengan penuh percaya diri, toleransi dan menghargai lawan dan kawan.

### **B. Materi Pembelajaran**

Pembelajaran permainan 4 lawan 4.

1. Gerak tanpa bola.
2. Gerak dengan bola.

### **C. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran**

1. Model / Pendekatan : Pendekatan taktis
2. Strategi : Game – Drill - Game
3. Metode / teknik : (bagian – keseluruhan – gabungan),  
Diskusi, Tugas, dan Tanya jawab.

### **D. Langkah - Langkah Pembelajaran**

#### **1. Persiapan Guru Penjasorkes Sebelum Pembelajaran**

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, lembar presensi, lembar penilaian, lembar tugas).
- 2) Menyiapkan peralatan (bola, cone ) dan peta setting / tata letak alat.
- 3) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respons siswa.

Lanjutan lampiran 9

## 2. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)


- (7) Siswa menjawab salam dari guru.
- (8) Siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar diberikan kemudahan dan keselamatan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (9) Guru memeriksa kehadiran siswa.
- (10) Guru menanyakan materi yang sebelumnya kepada siswa.
- (11) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- (12) Siswa diminta untuk pemanasan kecil dengan instruksi dari guru dan berlari memutar lapangan 2 kali dilanjutkan dengan peregangan.
- (13) Siswa diberi contoh bentuk *passing* sasaran dan permainan unit 4-2 sebagai pengantar.


Gambaran permainannya adalah sebagai berikut:

### Permainan *passing* sasaran



Keterangan:  Pemain tim A

 Pemain tim B

 Sasaran (*cones*)

 Bola sepak

Lanjutan lampiran 9

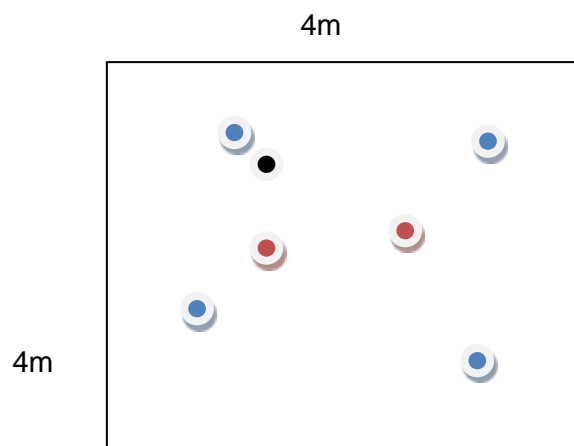
**Peraturan permainan *passing* sasaran:**

1. Siswa berkelompok berbaris saling berhadap-hadapan diantara *cones* yang berfungsi sebagai sasaran *passing*, tiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
2. Setiap anggota kelompok bergantian melakukan gerakan *passing* datar dengan sasaran *cones*.
3. Jarak antara setiap kelompok dengan sasaran adalah 3 meter, jika dirasa terlalu mudah maka jarak dapat diperjauh.
4. Setiap bola yang mengenai sasaran dihitung poin 1 (satu), dan kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

**Permainan unit 4 – 2**

Permainan unit 4 – 2 adalah salah satu bentuk modifikasi permainan *passing*.

Gambaran permainan 4 – 2 sebagai berikut:





Lanjutan lampiran 9

Keterangan:  Pemain yang menguasai bola

 Pemain yang merebut bola

 Bola

#### **Peraturan permainan unit 4 – 2:**

1. Permainan dilakukan di lapangan yang telah dimodifikasi berukuran 4m x 4m.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak.
3. Pemain 6 orang terdiri dari 4 orang yang menguasai bola dan 2 orang yang berusaha merebut bola.
4. Jika bola hasil *passing* dari orang yang menguasai bola tersentuh oleh orang yang merebut bola, maka orang yang menguasai bola akan bertukar tempat atau peran dengan orang yang bertugas merebut bola.
5. Jika bola keluar melewati garis permainan, maka orang yang *menyebabkan* bola keluar lapangan akan berubah peran menjadi orang yang merebut bola.
6. Tim yang *kalah* mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.

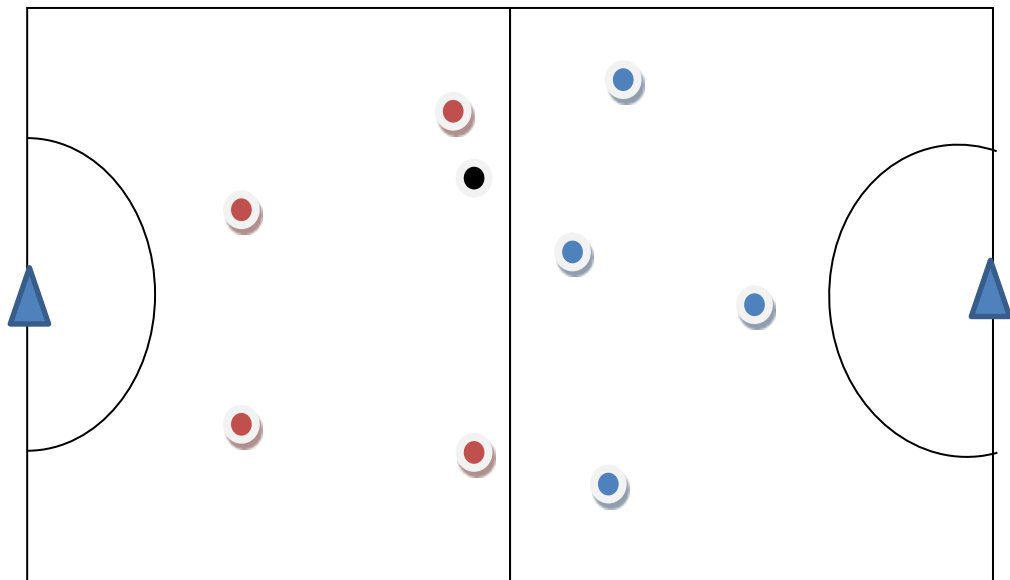
### **3. Kegiatan Inti (40 menit)**

Eksplorasi





1. Siswa diberikan beberapa contoh gambar pola modifikasi 4 lawan 4 pada pelaksanaan *passing* datar dipertandingan sepakbola.

Lanjutan lampiran 9

Gambar untuk permainan 4 lawan 4, sebagai berikut:



Keterangan :

-  Pemain tim A
-  Pemain tim B
-  Bola
-  Gawang cones

**Peraturan Permainan 4 lawan 4:**

1. Permainan dilakukan di lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter.
2. Bola yang digunakan adalah bola sepak.
3. Ada dua tim dan setiap tim terdiri dari 4 pemain yang saling serang untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya.

### Lanjutan lampiran 9

4. Tidak ada penjaga gawang dalam permainan ini, karena gol akan dihitung jika bola mengenai gawang yang berupa *cones*.
5. Jika bola melewati garis permainan, permainan dimulai lagi dengan cara bola ditendang dari belakang garis permainan bukan dilempar.
6. Jika terjadi gol, serangan dilakukan oleh tim yang kebobolan dimulai dari belakang garis gawangnya sendiri dengan cara ditendang, dan bukan dari tengah lapangan.
7. Tim yang kalah mendapat hukuman, berlari mengelilingi setengah lapangan sebanyak 1 kali.
8. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola sambil melihat gambar yang diberikan oleh guru.
9. Beberapa siswa diminta untuk memperagakan instruksi dari guru dan teman yang lain memperhatikan dengan seksama.
10. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, bila ada yang masih belum dimengerti.

### Elaborasi

1. Masing-masing siswa mendapatkan potongan kartu yang berbeda warna, dimana 1 warna terbagi menjadi 4 kartu.
2. Siswa diminta untuk membentuk kelompok sesuai dengan potongan kartu warna yang mereka dapatkan dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang siswa.

### Lanjutan lampiran 9

3. Siswa dalam kelompok diminta untuk masing-masing mempraktikkan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola dengan terlebih dahulu menggunakan rompi yang telah disediakan oleh guru untuk membedakan kedua tim.
4. Siswa yang lain memperhatikan dengan seksama dan mencatat hal-hal sekiranya masih belum tepat.

### Konfirmasi

1. Siswa dalam kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk memberi komentar dan tanggapan bagaimana pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 pada *passing* datar yang dimainkan oleh kelompok lain.
2. Siswa yang aktif memberi tanggapan dan komentar mendapatkan *reward* berupa penambahan nilai dan sticker *smile* dari guru.

Contoh:



3. Guru memberi penjelasan umum mengenai kesimpulan pelaksanaan modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola yang telah dilaksanakan oleh siswa.

### 4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru mengumumkan kelompok yang telah berhasil menerapkan modifikasi 4 lawan 4 dengan baik dan meminta siswa yang lain untuk memberi tepuk tangan serta memberikan *reward* berupa penambahan

### Lanjutan lampiran 9

nilai dan stiker bintang untuk kelompok yang telah melakukan pembelajaran dengan baik tersebut.

Contoh:



- 2) Guru memberi semangat dan motivasi kepada siswa yang masih belum bisa melaksanakan modifikasi 4 lawan 4 pada pembelajaran *passing* datar dalam permainan sepakbola agar lebih percaya diri lagi.
- 3) Guru meminta siswa untuk terus belajar mengenai modifikasi 4 lawan 4 dalam pembelajaran *passing* datar di permainan sepakbola.
- 4) Siswa diminta untuk berdoa sebagai ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah diberikan keselamatan dan kelancaran selama proses pembelajaran.
- 5) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

### 5. Sumber Belajar / Media Pembelajaran

- 1) Media pembelajaran.
  - (1) Peluit
  - (2) Bola sepak
  - (3) Cone
  - (4) Stiker
  - (5) Rompi tim

## Lanjutan lampiran 9

### 2) Prasana

Lapangan yang berukuran panjang 15-20 meter dan lebar 10-15 meter yang dimodifikasi, aman dan nyaman dipakai pembelajaran permainan 4 lawan 4.

### Lampiran 10. Hasil Pengamatan pada Aspek Kognitif Siklus I

Hasil Pengamatan Pada Aspek Kognitif Siklus Pertama														
No	Nama	Aspek Kognitif										Jumlah (Σ)	Nilai (N)	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
2	Jemi Pertiwi	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6	60	60%
3	Jimmy Wijaya	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70	70%
4	Yoga Adiansyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
5	Ade Mariska Pratiwi	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6	60	60%
6	Afw an Karimul Fuad	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
7	Ahmat Iraw an	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
8	Ahmad Tri Santoso	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7	70	70%
9	Ananda Fitra Sabila	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	60	60%
10	Anis Ayu Safitri	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	5	50	50%
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
12	Deni Setiaw an	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	80%
14	Faizal Rozid Sidiq	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	70	70%
15	Hilya Arini	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6	60	60%
16	Imam Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	80%
17	Muhamadun Zein	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70	70%
18	Nadya Putri Atala	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	6	60	60%
19	Siti Fadhilah	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	4	40	40%
20	Vivi Nur Hidayati	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70	70%
21	Zuhdi Adi Winata	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
22	Rafika Nugraini	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	70	70%
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
24	Agus Widiyanto	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
<b>Rata-rata</b>		0,83	0,42	0,46	0,79	0,8	0,92	0,83	0,83	0,79	0,58	7,25	72,5	73%

### Lampiran 11. Hasil Pengamatan pada Aspek Afektif Siklus I

Hasil Pengamatan Pada Aspek Afektif Siklus Pertama														
No	Nama	Aspek Afektif										Jumlah (Σ)	Nilai (N)	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%
2	Jemi Pertiwi	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80	80%
3	Jimmy Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	80%
4	Yoga Adiansyah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
5	Ade Mariska Pratiwi	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	70%
6	Afw an Karimul Fuad	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
7	Ahmat Iraw an	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%
8	Ahmad Tri Santoso	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
9	Ananda Fitra Sabila	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	5	50	50%
10	Anis Ayu Safitri	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6	60	60%
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
12	Deni Setiaw an	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	6	60	60%
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	80%
14	Faizal Rozid Sidiq	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
15	Hilya Arini	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	40	40%
16	Imam Hidayat	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	80%
17	Muhamadun Zein	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	80%
18	Nadya Putri Atala	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	70	70%
19	Siti Fadhilah	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	6	60	60%
20	Vivi Nur Hidayati	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	70%
21	Zuhdi Adi Winata	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
22	Rafika Nugraini	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	70	70%
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
24	Agus Widiyanto	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	90%
<b>Rata-rata</b>		0,75	0,63	0,63	0,83	0,8	0,75	0,88	0,88	0,75	0,71	7,63	76,3	76%



### Lampiran 12. Hasil Pengamatan pada Aspek Psikomotor Siklus I

Hasil Pengamatan Pada Aspek Psikomotor Siklus Pertama															
No	Nama	Aspek Psikomotor										Jumlah ( $\Sigma$ )	Nilai (N)	Prosentase (%)	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
2	Jemi Pertiwi	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	70	70%	
3	Jimmy Wijaya	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70	70%	
4	Yoga Adiansyah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	
5	Ade Mariska Pratiwi	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	5	50	50%	
6	Afw an Karimul Fuad	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	60	60%	
7	Ahmat Iraw an	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70	70%	
8	Ahmad Tri Santoso	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	80%	
9	Ananda Fitra Sabila	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6	60	60%	
10	Anis Ayu Safitri	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	30%	
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80	80%	
12	Deni Setiaw an	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	80%	
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	80%	
14	Faizal Rozid Sidiq	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70	70%	
15	Hilya Arini	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	60	60%	
16	Imam Hidayat	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	80%	
17	Muhamadun Zein	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%	
18	Nadya Putri Atala	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	5	50	50%	
19	Siti Fadhilah	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	30	30%	
20	Vivi Nur Hidayati	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	50	50%	
21	Zuhdi Adi Winata	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	80%	
22	Rafika Nugraini	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6	60	60%	
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	70	70%	
24	Agus Widiyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%	
<b>Rata-rata</b>		0,63	0,92	0,71	0,42	0,6	0,67	0,75	0,67	0,79	0,63	6,79	67,9	68%	

### Lampiran 13. Hasil Pengamatan pada Aspek Kognitif Siklus II

Hasil Pengamatan Pada Aspek Kognitif Siklus Kedua														
No	Nama	Aspek Kognitif										Jumlah ( $\Sigma$ )	Nilai (N)	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
2	Jemi Pertiwi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
3	Jimmy Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	90%
4	Yoga Adiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
5	Ade Mariska Pratiwi	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%
6	Afw an Karimul Fuad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
7	Ahmat Iraw an	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
8	Ahmad Tri Santoso	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
9	Ananda Fitra Sabila	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
10	Anis Ayu Safitri	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	70	70%
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
12	Deni Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
14	Faizal Rozid Sidiq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
15	Hilya Arini	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70	70%
16	Imam Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
17	Muhamadun Zein	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
18	Nadya Putri Atala	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	90%
19	Siti Fadhilah	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6	60	60%
20	Vivi Nur Hidayati	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
21	Zuhdi Adi Winata	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	90%
22	Rafika Nugraini	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	80%
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
24	Agus Widiyanto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
<b>Rata-rata</b>		0,92	0,88	0,83	0,79	0,9	0,92	0,92	0,92	0,83	0,96	8,83	88,33	88%

### Lampiran 14. Hasil Pengamatan pada Aspek Afektif Siklus II

#### Hasil Pengamatan Pada Aspek Afektif Siklus Kedua

No	Nama	Aspek Afektif										Jumlah ( $\Sigma$ )	Nilai (N)	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
2	Jemi Pertiwi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
3	Jimmy Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
4	Yoga Adiansyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
5	Ade Mariska Pratiwi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%
6	Afw an Karimul Fuad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
7	Ahmat Iraw an	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	90%
8	Ahmad Tri Santoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
9	Ananda Fitra Sabila	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
10	Anis Ayu Safitri	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	70%
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	90%
12	Deni Setiaw an	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
14	Faizal Rozid Sidiq	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	90%
15	Hilya Arini	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70	70%
16	Imam Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	90%
17	Muhamadun Zein	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	90%
18	Nadya Putri Atala	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
19	Siti Fadhilah	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	70	70%
20	Vivi Nur Hidayati	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
21	Zuhdi Adi Winata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
22	Rafika Nugraini	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	80%
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	90%
24	Agus Widiyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%
<b>Rata-rata</b>		0,88	0,83	0,88	0,88	0,9	0,92	0,88	0,83	0,88	0,88	8,71	87,08	87%

### Lampiran 15. Hasil Pengamatan pada Aspek Psikomotor Siklus II

#### Hasil Pengamatan Pada Aspek Psikomotor Siklus Kedua

No	Nama	Aspek Psikomotor										Jumlah (Σ)	Nilai (N)	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ahmad Abdur Rozak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
2	Jemi Pertiwi	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
3	Jimmy Wijaya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
4	Yoga Adiansyah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
5	Ade Mariska Pratiwi	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6	60	60%
6	Afwan Karimul Fuad	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	80%
7	Ahmat Irawan	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
8	Ahmad Tri Santoso	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
9	Ananda Fitra Sabila	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
10	Anis Ayu Safitri	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80	80%
11	Bambang Budi Prasetyo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
12	Deni Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
13	Erik Kantona Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
14	Faizal Rozid Sidiq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
15	Hilya Arini	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	5	50	50%
16	Imam Hidayat	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%
17	Muhamadun Zein	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%
18	Nadya Putri Atala	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
19	Siti Fadhilah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	70	70%
20	Vivi Nur Hidayati	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	80%
21	Zuhdi Adi Winata	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
22	Rafika Nugraini	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80	80%
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
24	Agus Widiyanto	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	90%
<b>Rata-rata</b>		0,96	0,83	0,83	0,46	0,9	0,96	0,88	0,75	0,96	0,96	8,46	84,58	85%

## Lampiran 16. Nilai Pembelajaran Sepakbola

Nilai Pembelajaran Sepakbola					
No	Nama	Nilai per Aspek			Nilai Akhir
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	Ahmad Abdur Rozak	100	90	100	96,667
2	Jemi Pertiwi	80	80	80	80
3	Jimmy Wijaya	90	100	90	93,333
4	Yoga Adiansyah	100	90	90	93,333
5	Ade Mariska Pratiwi	80	80	60	73,333
6	Afw an Karimul Fuad	100	100	80	93,333
7	Ahmat Iraw an	100	90	80	90
8	Ahmad Tri Santoso	90	100	90	93,333
9	Ananda Fitra Sabila	80	80	80	80
10	Anis Ayu Safitri	70	60	80	70
11	Bambang Budi Prasetyo	90	90	90	90
12	Deni Setiaw an	100	90	100	96,667
13	Erik Kantona Saputra	100	100	100	100
14	Faizal Rozid Sidiq	100	90	100	96,667
15	Hilya Arini	70	70	50	63,333
16	Imam Hidayat	100	100	80	93,333
17	Muhamadun Zein	90	100	100	96,667
18	Nadya Putri Atala	90	80	80	83,333
19	Siti Fadhilah	60	60	70	63,333
20	Vivi Nur Hidayati	80	80	80	80
21	Zuhdi Adi Winata	90	100	90	93,333
22	Rafika Nugraini	80	80	80	80
23	M. Irfan Nadhif Arrozi	90	90	90	90
24	Agus Widiyanto	90	90	90	90
rata-rata		88,33	87,08	84,583	86,667

### Lampiran 17. Dokumentasi



Peneliti melakukan pengamatan



Siswa bermain permainan 4 lawan 4



Lanjutan lampiran 17



Peneliti melakukan pengamatan



Siswa bermain permainan 4 lawan 4

Lanjutan lampiran 17



Peneliti melakukan pengamatan



Siswa bermain permainan 4 lawan 4



Lanjutan lampiran 17



Siswa bermain permainan 4 lawan 4



Siswa bermain permainan 4 lawan 4