



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA
GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES
SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 KEBASEN
KABUPATEN BANYUMASTAHUN 2015**

SKRIPSI

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

Oleh

Galang Singgih Prasetyo

6101411048

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

ABSTRAK

Galang Singgih Prasetyo. 2015. *Pengembangan Model Permainan Sepak bola GOBOSO untuk Pembelajaran Penjasorkes pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Mugiy Hartono, M.Pd.
Kata kunci: Pengembangan, Permainan GOBOSO, Pembelajaran Sepak bola.

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan pengamatan adalah kurangnya ranah pengembangan pembelajaran penjasorkes. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Model Pengembangan Permainan GOBOSO untuk Pembelajaran Sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan (GOBOSO), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjasorkes di sekolah menengah pertama, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan dan uji coba kelompok kecil (10 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba kelompok besar (28 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, (7) hasil akhir model permainan GOBOSO bagi siswa kelas VIII yang dihasilkan melalui revisi uji coba kelompok besar.

Dari hasil rata-rata validasi pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 92,6% (sangat baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 79,33% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba lapangan didapat persentase sebesar 84,665% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba lapangan didapat persentase 86,55% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan GOBOSO ini dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas. Saran bagi guru penjasorkes disekolah menengah pertama dapat menggunakan produk model permainan GOBOSO sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Agustus 2015.

Peneliti



Galang Singgih P

NIM.6101411048

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

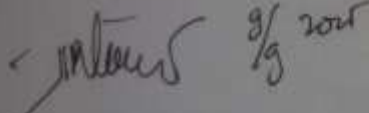
Hari :

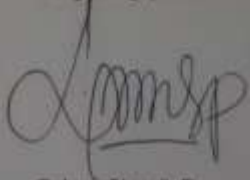
Tanggal :

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Yang Mengajukan


Dr. Mugyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002


Galang Singgih P.
NIM. 6101411048

Ketua Jurusan PJKR



Dr. Mugyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Galang Singgih Prasetyo NIM 6101411048 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pengembangan Model Permainan GOBOSO untuk pembelajaran penjasorkes siswa kelas VIII sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, 9 Oktober 2015.

Panitia Ujian

Ketua

Prasmono, M.Si
NIP. 195970191985031001

Sekretaris

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - PK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 198101292003121001

Dewan Penguji

1. Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd (Ketua)
NIP. 197511052005011002



2. Drs, Tri Rustriadi, M.Kes (Anggota)
NIP. 196410231990021001



3. Drs, Mugiyo Hartono, M.Pd (Anggota)
NIP. 196109031988031002



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ❖ “Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alfa Edison)
- ❖ “Hidup adalah sebuah pertandingan, jatuh bangkit lagi, salah perbaiki, gagal coba lagi (Galang Singgih Prasetyo)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya , Bapak Sunarno, S.Pd. M.Pd dan Ibu Endah Kurniasih, S.Pd, terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta, motivasi, inspirasi dan kasih sayang yang selalu beliau berikan.
2. Semua keluarga saya, terima kasih atas doa dan dukungannya kepada saya.
3. Dosen-dosen FIK, terima kasih atas doa dan bimbingannya
4. Sri Nur Hidayah, Amd. Keb yang selalu mendukung dalam pembuatan skripsi ini
5. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini
6. Teman-teman PJKR 2011
7. Almamater UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Sepak bola GOBOSO Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Di SMP N 1 Kebasen Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016”.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Jasmanai Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Martin Sudarmono, S.Pd. M.Pd selaku Ahli Penjasorkes yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan selama dibangku kuliah.
7. Bapak Bambang Gunawan S.Pd, S.IP selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas atas ijin penelitian yang telah diberikan.
8. Bapak Prima Wisnu A, S.Pd selaku Guru Penjasorkes SMP Negeri 1 Kebasen yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Bapak, ibu tercinta dan saudara-saudara saya yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Pacar saya yang saya sayangi yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-temanku mahasiswa FIK UNNES angkatan 2011 atas doa, bantuan, kerjasama dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

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

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

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

Semarang, Agustus 2015

Peneliti

Galang Singgih P
NIM. 6101411048

DAFTAR ISI

JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	34
3.2 Prosedur Pengembangan.....	35
3.3 Uji Coba Produk	38
3.4 Rancangan Produk.....	39
3.5 Jenis Data	39
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	40
3.7 Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I.....	43

4.2	Hasil Analisa Data pada Uji Coba I.....	53
4.3	Revisi Produk	61
4.4	Penyajian Hasil Uji Coba II	68
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba II	72
4.6	Prototipe Produk.....	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian dan Prototipe Produk	86
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN		91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner.....	41
1.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak”	41
1.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	42
1.4 Klasifikasi Analisis Persentase	42
4.1 Revisi Draf Produk Awal	52
4.2 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	54
4.3 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	54
4.4 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil	55
4.5 Lembar Evaluasi Kualitas	56
4.6 Saran Perbaikan Model Permainan	56
4.7 Hasil persentase aspek produk atau model permainan GOBOSO (Uji Coba Skala Kecil).....	60
4.8 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	68
4.9 Hasil kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Besar	69
4.10 Hasil kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Besar	70
4.11 Lembar evaluasi kualitas (Uji Coba Kelompok Besar).....	71
4.12 Hasil persentase aspek produk atau model permainan GOBOSO (Uji Coba lapangan)	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman	
3.1	Prosedur Model pengembangan Permainan GOBOSO untuk Pembelajaran Sepak bola.....	35
4.1	Lapangan permainan GOBOSO	45
4.2	Bola yang digunakan	46
4.3	Gawang permainan GOBOSO.....	47
4.4	Peluit	47
4.5	Lapangan permainan GOBOSO	62
4.6	Bola yang digunakan	63
4.7	Gawang permainan GOBOSO.....	64
4.8	Peluit	64
4.9	Lapangan permainan GOBOSO	77
4.10	Bola yang digunakan	78
4.11	Gawang permainan GOBOSO.....	79
4.12	Peluit	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Tema dan Judul Skripsi	92
2. Surat Keterangan Pembimbing	93
3. Surat Ijin Penelitian	94
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	95
5. Lembar Evaluasi Ahli	96
6. Lembar Kuesioner.....	112
7. Daftar Nama Siswa Skala Kecil.....	116
8. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Kelompok Kecil)	117
9. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor (Kelompok Kecil)	118
10. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif (Kelompok Kecil)	119
11. Analisis data Hasil Kuesioner siswa (Kelompok Kecil).....	122
12. Daftar Nama Siswa Kelompok Besar	123
13. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif (Kelompok Besar).....	124
14. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor (Kelompok Besar).....	126
15. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif (Kelompok Besar).....	128
16. Analisis Data Hasil Kuesioner Siswa (Kelompok Besar).....	130
17. Kisi-kisi Observasi SMP	133
18. Hasil dan wawancara observasi.....	134
19. Dokumentasi	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk ketrampilan berolahraga. Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan mengembangkan kawasan organik, neuromuskular intelektual dan sosial (Adang Suherman, 2000:1-13).

Pembelajaran selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak, dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan dituntut untuk mengembangkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak, karena bergerak tidak hanya kebutuhan alami peserta didik sekolah menengah pertama melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Trianto, 2010:8).

Tujuan utama pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Tujuan pendidikan nasional sendiri adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, ketrampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Abdul Kadir Ateng, 1992;24).

Pendidikan jasmani juga bagian dari pendidikan nasional artinya pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan afektif. Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah bergerak, dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1993;3).

Model pengembangan permainan merupakan salah satu cara efektif untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di lapangan tersebut. Pengembangan modifikasi permainan merupakan cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan sederhana sehingga lebih mudah dipahami siswa. Pengembangan modifikasi permainan bertujuan menghasilkan produk baru dengan sarana dan prasarana yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Melalui pengembangan modifikasi permainan ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang bisa menggunakan pengembangan sesuatu permainan dalam pembelajaran adalah mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga

dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan yang bertujuan untuk aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional sesuai dengan Standar Isi Penjasorkes.

Sepak bola merupakan materi pembelajaran dalam mata pelajaran penjasorkes yang harus diajarkan. Dalam pelaksanaan disekolah, pembelajaran sepak bola khususnya untuk pembelajaran *passing*, *dribble* dan kontrol masih monoton. Misalkan guru hanya membariskan siswa kemudian memerintahkan siswa untuk *passing* ke temannya secara bergantian dengan mengantri ke belakang.

Tentunya hal ini tidak efektif karena siswa lebih banyak diam mengantri daripada bergerak. Akibatnya siswa akan cenderung lebih cepat jenuh dan menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam bergerak. Padahal menurut fase perkembangan gerak motorik, usai SMP (Adolesensi) merupakan fase yang baik untuk mengembangkan kesegaran jasmani, sehingga perlu adanya pengoptimalan gerak dari anak. Masa adolesensi merupakan saat yang baik untuk pengembangan yang terjadi merupakan hasil perubahan-perubahan dalam peningkatkan luasnya otot dan ukuran badan baik untuk laki-laki maupun perempuan (Sugiyanto, 2008:5.20).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Kebasen yang beralamat di desa Kalisalak kecamatan Kebasen kabupaten Banyumas dan

SMP Negeri 2 Karanglewas yang beralamatkan di desa Pangebatan kecamatan Karanglewas kabupaten Bayumas menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sepak bola belum dapat berjalan efektif. Disebabkan karena kebanyakan siswa hanya menguasai sebagian teknik dasar yang paling mudah, utamanya kontrol, *dribble* dan *passing*, kurangnya partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran serta kejenuhan siswa belajar teknik dasar sepak bola menjadi kendala utama; Pembelajaran masih berpusat kepada guru penjasorkes, artinya anak hanya bergerak berdasarkan interuksi guru; Kurangnya perasaan gembira dalam pembelajaran menyebabkan siswa malas untuk bergerak; Siswa kurang mengeksplor gerak, karena kebanyakan siswa lebih banyak diam daripada bergerak.

Hasil pengamatan dan wawancara dari guru penjas di SMP Negeri 1 Kebasen dan SMP Negeri 2 Karanglewas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sepak bola di sekolah, ditentukan bahwa siswa cenderung kurang aktif untuk bergerak dan cenderung cepat bosan dalam melakukan gerakan. Maka perlu diberi kesempatan bermain karena anak usia SMP senang berkompetisi sehingga tercapai pengoptimalan gerak dalam belajar. Masalahnya, permainan sepak bola sulit diberikan karena sebagian siswa hanya menguasai teknik dasar kontrol dan *passing* saja dan sebagian siswa merasa takut akan benturan antar pemain. Adapun faktor sarana dan prasarana di sekolah tersebut yang tidak mempunyai lapangan yang cukup luas dan bola yang sedikit.

Oleh karena itu, guru sulit untuk memberikan permainan sepak bola (hasil wawancara dengan Drs. Eko Priyatno dan Prima Wisny Adyantoro, S.Pd guru

penjas SMP Negeri 1 Kebasen; E. Herni Widiastuti, S.Pd dan Luhur Pambudi, S.Pd guru penjas SMP N 2 Karanglewas).

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan suatu produk permainan sepak bola dengan menekankan pada pembelajaran teknik dasar *passing*, *dribble* dan kontrol sesuai kompetensi dasar SMP kelas VIII yang akan memberikan unsur kompetisi didalamnya melalui permainan GOBOSO.

Permainan GOBOSO adalah model pengembangan dari permainan sepak bola dan permainan tradisional gobak sodor. Model permainan ini merupakan hasil modifikasi dari permainan sepak bola tetapi belum menguasai teknik dasar *passing*, *dribble* dan kontrol. Permainan ini menggunakan bola futsal untuk siswa putra dan putri agar siswa tidak merasa kesulitan dalam melakukan *passing*, *dribble* dan kontrol.

Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar lebih matang melakukan *passing*, *dribble* dan kontrol adapun juga bisa mencari ruang kosong untuk meminta bola, melakukan gerak tipu, bertahan dan menyerang dengan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi untuk menuju permainan sepak bola sesungguhnya, sehingga permainan ini akan memberikan pengalaman bermain sepak bola kepada anak. Peraturan permainan disederhanakan agar anak lebih mudah bermain dan sarana prasarana yang dibuat murah dan mudah untuk didapatkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah. "Bagaimana Pengembangan Model Permainan Sepak bola Goboso untuk

Pembelajaran Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kebasen Banyumas tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Pengembangan

1) Bagi Guru

Guru pendidikan jasmani dapat memperoleh suatu strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain sebagai upaya inovasi pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Siswa dapat mengembangkan ketrampilan teknik dasar sepak bola, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

3) Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes.

1.5 Spesifikasi Produk

Permainan GOBOSO adalah singkatan dari permainan gobak bola sodor. Permainan GOBOSO sendiri merupakan penggabungan dari dua permainan, yaitu permainan sepak bola dan permainan tradisional yaitu permainan gobak sodor. Lapangan yang digunakan merupakan pengembangan dari lapangan gobak sodor dengan panjang 15,5 meter, lebar 8,5 meter dan terdapat gawang yang memiliki

lebar dan nilai yang berbeda-beda, gawang A dan C memiliki lebar 1 meter dan memiliki nilai 2 sedangkan gawang B memiliki lebar 2 meter dan memiliki nilai 1 poin.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1) Bagi peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menarik.

2) Bagi guru penjas

Sebagai motivasi guru penjas untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran penjasorkes.

3) Bagi peneliti lanjutan

Sebagai dasar peneliti lebih lanjut serta pertimbangan untuk penelitian pengembangan model pembelajaran sepak bola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta psikomotor saja tetapi juga ranah kognitif dan afektif setiap anak (Samsudin, 2008;2).

Adang Suherman (2002:2) menyatakan bahwa pengertian pendidikan jasmani dibedakan dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Pada sudut pandang tradisional menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah yaitu jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani merupakan proses mendidik jasmani sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia.

Sedangkan pada sudut pandang modern pendidikan jasmani menganggap bahwa manusia adalah kesatuan dari bagian yang terpadu atau utuh. Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani serta proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Adang Suherman (2000:22-23) menyatakan pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses melalui aktivitas jasmani sekaligus merupakan kegiatan untuk meningkatkan jasmani. Tujuan yang dicapai melalui pendidikan jasman mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya melalui aspek jasmani saja akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Tujuan pendidikan secara umum dapat diklasifikasikan kedalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

Perkembangan ini berhubungan dengan kemampuan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan Gerak

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

3. Perkembangan Mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan mengintegrasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Rusli Lutan (2001: 17-19) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Bila tujuan pendidikan jasmani secara menyeluruh dapat tercapainya memungkinkan siswa untuk:

1. Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial.
2. Mengembangkan kemampuan intelektual, ketrampilan gerak dan ketrampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktivitas jasmani.
3. Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan menuju pola hidup sehat.
4. Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbang kepada kesejahteraan individu dan kelompok
5. Mengembangkan ketrampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik didalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antar kelompok.
6. Mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan dan ketrampilan.

2.1.3 Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama

Pendidikan jasmani di sekolah lebih dikenal dengan Pendidikan, jasmani, kesehatan, dan olahraga (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani,

ketrampilan gerak, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (standart isi penjasorkes).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Bila dijabarkan maka mata pelajaran jasmani, kesehatan dan olahraga bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan teknik dasar sepak bola.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang sportif.

2.1.4 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan yang sangat penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang (Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni, 2009;82).

Menurut Briggis (1992) dalam Achmad Rifai'l RC dan Catharina Tri Anni (2009:1) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kemudahan. Usaha untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan. Bentuk utama dari pembelajaran pengalaman anak sebagai perangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Menuut Gagne (1981) dalam Achamd Rifai'l RC dan Catharina Tri Anni (2009:192) pembelajaran merupakan rangkain peristiwa eksternal peserta ddik yang dirancang untuk mendukung proses belajar internal. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.4.1 Teori belajar

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Menurut Max Darsono (2001:24) belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Pengertian pembelajaran mempunyai arti secara khusus yaitu:

1. Behavioristik

Pembelajaran adalah usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan *reinforcement* (penguatan)

2. Kognitif

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Ini sesuai dengan pengertian belajar menurut aliran kognitif yang menekankan pada kemampuan kognisi (menenal) pada individu yang belajar.

3. Gestalt

Pembelajaran menurut gestalt adalah usaha guru untuk memberikan materi sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna). Bantuan guru sangat

diperlukan untuk mengaktualkan potensi mengorganisir yang terdapat dalam diri siswa.

4. Humanistic

Belajar akan membawa perubahan bila orang yang belajar bebas menentukan bahan pelajaran dan cara yang dipakai untuk mempelajarinya. Artinya pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan ajar dan cara mempelajari sesuai dengan minat dan kemampuannya. Tentu kebebasan yang dimaksud tidak keluar dari kerangka belajar. Pembelajaran yang bersifat humanistic ini mungkin sukar menerapkannya dengan penuh, mengingat budaya dan kondisi sosial dan budaya sosial yang tidak menunjang.

2.1.4.2 Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Husdarta dan Yuhdha M Saputra, 2000:35). Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran berisi strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai intruksional.

Menurut (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:35) ada empat kelompok model pembelajaran yaitu:

1. Kelompok Model Informasi

Kelompok model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi.

2. Kelompok Model Personal

Kelompok model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian siswa. Melalui kelompok pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan jati dirinya.

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya.

4. Kelompok Model Perilaku

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang teratur dalam mengubah tingkah laku ini berdasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.1.5 Masa Adolesensi

Adolesensi atau masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Hal ini terjadi pada perempuan usia 10-18 dan laki-laki usia 12-20 (Sugiyanto, 2008:1.11). Usia anak SMP kelas VIII rata-rata berkisar antara 12-15 tahun. Ini menunjukkan bahwa usia anak SMP kelas VIII merupakan usia adolesensi.

Masa adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk mengikuti berbagai macam kegiatan olahraga. Dalam beberapa cabang olahraga prestasi penampilan puncak dapat dicapai pada masa adolesensi melalui latihan (Sugiyanto, 2008:5.27).

Anak tingkat SMP, kira-kira berumur 13-15 tahun mempunyai karakteristik:

- a. Dari segi jasmani: laki-laki maupun wanita ada pertumbuhan memanjang melalui lelah tapi tidak dihiraukan, mengalami pertumbuhan dan

perkembangan sangat cepat, dan kesiapan serta kematangan untuk ketrampilan bermain menjadi baik.

- b. Dari segi fisik atau mental: banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya ingin menentukan pandangan hidupnya, serta mudah gelisah karena keadaan yang remeh.
- c. Dari segi sosial: ingin tetap diakui oleh kelompoknya, mengetahui moral dan etika kebudayaannya dan persekewanan yang berkembang.
- d. Dari segi ketrampilan gerak: telah siap untuk diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi.
- e. Bentuk penyajian pembelajarannya sebaiknya dalam bentuk : bermain beregu, komando, tugas, dan lomba (Sukintaka, 1992:45).

2.1.6 Pendidikan Jasmani di Sekolah

Pendidikan jasmani disekolah lebih dikenal dengan sebutan pendidikan, jasmani kesehatan dan olahraga (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Standar Isi Penjasorkes).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-

sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Bila dijabarkan maka mata pelajaran jasmani, kesehatan dan olahraga bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Bila dijabarkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan teknik dasar sepak bola.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang sportif.

2.1.7 Karakteristik Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama

Anak sekolah menengah pertama kira-kira berumur 13-15 tahun mempunyai karakteristik (Sukintaka, 1992:45)

1. Jasmani

- a. Laki-laki atau wanita ada pertumbuhan memanjang.
 - b. Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
 - c. Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlukan,
 - d. Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang sangat cepat.
 - e. Mudah lelah tapi tidak dihiraukan.
 - f. Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.
 - g. Kesiapan dan kematangan untuk ketrampilan bermain menjadi baik.
2. Psikis dan mental
- a. Banyak mengelurkan energi untuk fantasinya.
 - b. Ingin menentukan pandangan hidupnya.
 - c. Mudah gelisah karean keadaan yang lemah
3. Sosial
- a. Ingin tetap diakui oleh kelompoknya
 - b. Mengetahui moral dan etika dari kebudayaan
 - c. Persekawanan yang tetap makin berkembang

2.1.8 Pengertian Sepak bola

Pengertian sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim masing-masing terdiri dari sebelas orang pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Masing-masing regu berusaha untuk memasukkan bola atau membuat skor. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukuman. (Sucipto dkk 2000;3)

Tujuan dari permainan sepak bola adalah pemain memasukkan bola ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila skor sama maka permainan dinyatakan seri atau draw.

Tujuan dari permainan diatas hanya merupakan tujuan sementara saja. Tujuan yang paling utama dan paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola kita diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*). (2000:7)

Cara bermainnya adalah menggiring bola melewati lawan, melakukan *passing* dan kontrol , melakukan *shooting* ke gawang untuk mencetak poin dan seorang penjaga gawang menangkap dan menghalau bola agar tidak masuk ke dalam gawang.

Untuk bermain bola dengan baik pemain dibekali teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak bola adalah

- a. Menendang (*kicking*)
- b. Menghentikan atau mengontrol (*stopping*)
- c. Menggiring (*dribbling*)

- d. Menyundul (*heading*)
- e. Merampas (*tackling*)
- f. Lemparan kedalam (*throw in*)
- g. Penjaga gawang (*goalkeeping*)

2.1.9 Pembelajaran Sepak bola di Sekolah

Pembelajaran sepak bola yang ada di sekolah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU no.20 Tahun 2003).

Dalam kurikulum yang dipakai oleh SMP Negeri 1 Kebasen yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) terdapat kompetensi materi permainan sepak bola. Standar kompetensi adalah kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester tertentu. Sedangkan kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator pencapaian kompetensi.

Pembelajaran sepak bola disesuaikan dengan standart kompetensi mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan kompetensi dasar mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar (sepak bola) lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, tersedia berbagai tempat dan

peralatan. Dapat disimpulkan bahwa *passing* dan kontrol adalah salah satu teknik dasar permainan sepak bola yang harus diajarkan di sekolah menengah pertama.

2.1.10 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada suatu daerah atau tradisi. Permainan tradisional dikategorikan termasuk dalam pengertian bermain, karena permainan tradisional menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain. Anak yang memainkan peranan permainan tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilakunya. Dengan demikian permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pendidikan serta pencapaian tujuan pendidikan (Sukintaka, 1992:91-92).

Salah satu permainan tradisional Indonesia yang menuntut anak untuk bergerak aktif yaitu permainan gobak sodor atau permainan galah.

2.1.10.1 Pengertian permainan gobak sodor

a. Hakekat Permainan gobak sodor

Gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang dahulu sering dimainkan oleh anak-anak. Menurut Soetoto Puntjopoetro (2008:5.1) permainan galah (gobak sodor) adalah suatu permainan dimana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang sewaktu melintasi petak-petak permainan (daerah permainannya). Permainan galah sebagai salah satu bentuk tingkah laku sebenarnya

memerlukan ketangkasan dan kelincahan dalam bermain juga dipergunakan perasaan guna mengetahui gerak-gerik dan langkah lawan. Permainan ini melibatkan banyak orang tanpa membedakan strata sosial yang ada dalam masyarakat.

b. Peraturan permainan gobak sodor

Ketentuan yang harus diperhatikan untuk bermain gobak sodor yaitu:

1. Jumlah pemain

Dalam permainan ini tidak ada pembatasan jumlah pemain. Tapi harus berimbang jumlahnya, tergantung luas lapangan.

2. Usia

Tidak ada pembatasan usai, namun dalam praktiknya permainan ini dimainkan oleh anak-anak dan remaja, umumnya terbatas bagi mereka yang belum dewasa. Berdasarkan patokan diatas dapat diambil suatu perkeriaan yaitu anatar a usia 5-15 tahun. Artinya main gobak sodor ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak sekitar umur tersebut.

3. Jenis kelamin

Dilihat dari segi penampilannya, jelas permainan ini tidak mengenai pembatasan jenis kelamin para pelakunya. Artinya baik pria maupun wanita boleh berperan asal ada keamuan untuk bermain.

Sebelum permainan dimulai, seluruh pemain mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, baik yang bersifat teknis maupun hal-hal lainnya. Dalam bidang teknis adalah persiapan tempat permainan berupa petak-petak permainan dengan ukuran yang disepakati bersama.

Kemudian menetapkan aturan-aturan permainan yang akan menentukan kalah menangnya suatu kelompok. Setelah hal tersebut disetujui, maka diaturlah posisi masing-masing pemain. Pihak yang kalah dalam undian akan menjaga garis, dengan menetapkan seluruh teman sekelompoknya pada garis-garis dari depan sampai kebelakang dengan catatan bahwa masing-masing harus bertanggung jawab mengawasi garis atau petak yang ada dihadapannya.

Khususnya untuk penjaga terdepan, disamping menjaga posisi terdepan, juga berfungsi sebagai penjaga dan pengontrol garis tengah sampai belakang. Penjaga terdepan ini dapat mengurung lawan satu atau dua petak yang sejajar sekaligus teman dibelakangnya. Hal ini berarti penjaga terdepan bertindak sebagai kapten kelompoknya dan mempunyai tugas dan bertanggung jawab yang besar dari teman lainnya. Sedangkan yang lain mengawasi satu garis saja, dimana lawannya menjadi tanggung jawab teman di belakangnya, begitulah seterusnya sampai lawan atau kelompok bermainnya sampai kembali ke posisi awal.

Apabila ada salah satu seseorang dari pemain yang berhasil melintasi rintangan-rintangan dari awal sampai kembali lagi ketempat awal, maka dia dengan gembira menyorakkan kata asiin, asiin dengan sekuat-kuatnya sebagai pemberitahuan kepada teman-temennya bahwa permainan tahap pertama telah berakhir dan kelompoknya memperoleh nilai, atau menang 1-0. Sesudah itu dimulai lagi periode yang kedua dan seterusnya sampai permainan berakhir atau selesai. Sesuai dengan sifat penampilannya yang edukatif, reaktif, dan kompetitif, maka suasana selama permainan berlangsung benar-benar menarik, meriah dan penuh kegembiraan.

2.1.11 Hakekat Inovasi

Inovasi adalah suatu ide barang kejadian dan metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang masyarakat, baik itu berupa hasil *invensi* maupun *discovery*. Inovasi diadaakan untuk mencapai tujuan tertentu dan memecahkan suatu masaalh tertentu. *Invensi* dapat diartkan suatu penemuan manusai yang benar-benar hasil kreasi masnusia sedangkan *discovery* dapat diartikan pennemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang sudah ada hanya belum diketahui orang. (Ibrahim, 1988:55)

Hasbullah (2013:189) menyatakan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari yang sebelumnya serta sengaja digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka perpacapaian tujuan tertentu dalam pendidikan. Baru dalam pengertian tersebut adalah apa saja yang belum dipahami, diterima atau dilaksanakan oleh si penerima inovasi meskipun bukan merupakan hal yang baru lagi bagi orang lain. Kualitatif dalam pengertian tersebut adalah bahwa inovasi tersebut memungkinkan adanya reorganisasi atau pengaturan kembali unsur-unsur dalam pendidikan.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan permasalahan dalam pendidikan dengan perubahan yang baru dan bersifat lualitatif. Artinya dalam permasalahan pendidikan jasmani yang berhubungan dengan *system* kependidikan khususnya di sekolah menengah pertama dengan melakukan perubahan yang baru dan bersifat kualitatif dapat memecahkan permasalahan pendidikan jasmani khususnya di sekolah menengah pertama.

2.1.12 Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang dirancang oleh guru disusun, dan di kondisikan untuk siswa agar belajar lebih efektif.

(<http://www.kawandnews.com/2011/08/pengertian-pembelajaran-inovatif.html>).

Dalam proses pendidikan guru mempunyai tugas utama yaitu membimbing, mengajar, mendidik, dan melatih yang berperan dalam menggerakkan kemajuan dan perkembangan berusaha untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, permasalahan yang dihadapi biasanya berasal dari kemampuan dan semangat siswa. Sarana belajar yang tidak sesuai dengan karakter anak serta keterbatasan wawasan guru dalam melakukan pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah merupakan permasalahan yang biasanya dialami sekolah-sekolah dan membutuhkan pemecahan dengan metode pembelajaran yang kreatif.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran berupa sarana dan prasana di sekolah serta keterbatasan guru wawasan guru dalam melakukan pembelajaran.

2.1.13 Modifikasi

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, "*Developmentally*

Appropriate Practice” (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu perubahan tersebut.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Yoyo Bahagia, 2000:1).

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi pembelajaran permainan dapat diterima dengan *relative* mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya : (1) Ukuran lapangan (2) Jenis *skill* yang digunakan (3) bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan (4) aturan (5) jumlah pemain (6) Organisasi permainan (7) tujuan permainan.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa modifikasi menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam bentuk aktivitas belajar yang dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga

pembelajaran strategi pembelajaran permainan dapat diterima dengan relative mudah oleh siswa sesuai dengan karakteristik siswa.

2.1.14 Prinsip-Prinsip Modifikasi

1. Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:2-3) menyatakan modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai tujuan yang paling tinggi. Modifikasi materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen yakni: tujuan perluasan, penghalusan dan tujuan penerapan. Tujuan perluasan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan adalah perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud ketrampilan yang di pelajari tanpa memeperhatikan aspek esensi dan efektifitas. Tujuan penghalusan kemampuan pengetahuan dan kemampuan melakukan efesiensi gerak atau ketrampilan yang dipelajarinya. Tujuan penerapan adalah tujuan pembelajaran yang leboh menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan efektifitas gerak atau kemampuan yang dipelajarinya.

2. Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi dari kurikulum pada dasarnya merupakan ketrampilan-ketrampilan yang akan dipelajari oleh siswa. Guru dapat memodifikasi ketrampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan menambah atau mengurangi kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi ketrampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4).

3. Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan, ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau siswa yang berlatih. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:7)

4. Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi *skill* yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah focus perhatian siswa dari berbagai *skill* yang seharusnya dilakukan menjadi bagaimana *skill* itu di gunakan atau apa tujuan *skill* itu. Guru harus pandai-pandai memodifikasi evaluasi yang sesuai dengan kebutuhannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8)

2.1.15 Permainan

Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, suka rela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merukan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dalam bermainnya (Sukintaka, 1992:91). Adapun makna permainan dalam pendidikan yang diutarakan oleh Sukintaka (1992:7), yaitu bermain mempunyai beberapa sifat:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.

3. Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan kemampuan diri sendiri.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dipilih sendiri, kegiatan yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh, suka rela tanpa ada paksaan, tetapi bermain juga bukan suatu kesungguhan merupakan wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

Permainan adalah bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Permainan mempersiapkan anak untuk siap melakukan kegiatan olahraga lainnya, seperti atletik, bela diri, renang dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya (Soetoto Ponytjopoetro, 2008:1.21).

2.1.15.1 Fungsi permainan dalam pendidikan jasmani

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani anak diberi permainan, maka anak akan melakukan permainan dengan rasa senang dan pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga yang lain. Pemberian pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan membuat anak merasa

senang, melalui rasa senang tersebut anak dapat mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli, watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian bermain membuat orang dapat mengaktualisasikan potensi manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku (Sukintaka, 1992:11).

Menurut Soemitro (1992:4-7) fungsi dalam penjasorkes dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. Nilai-nilai Mental

Setiap anak bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan dalam permainan. Mereka belajar saling mempercayai diantara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibandingkan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan dan lain sebagainya.

2. Nilai-nilai fisik

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertakan kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormone-hormon yang merangsang pertumbuhan badan.

3. Nilai-nilai sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan nampak mencuat keatas karena kebiasaan itu. Di dalam permainan dapat saja seorang anak berhadapan dengan seseorang, tetapi seseorang dapat pula berhadapan dengan kelompok. Di samping itu juga bisa kelompok dengan

kelompok. Di dalam situasi bermain seorang dengan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima.

Dari pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa bermain sangatlah penting bagi proses pembelajaran karena selain aspek psikomotor, didalam permainan mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat divapai oleh siswa, dengan rasa senang dan suka tanpa paksaan.

2.1.15.2 Permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola

Permainan GOBOSO merupakan bentuk pengembangan dari permainan sepak bola dan disesuaikan dengan kurikulum, fase perkembangan anak dan kondisi anak kelas VIII. Model permainan ini merupakan modifikasi dan permainan sepak bola yang digabungkan dengan permainan tradisional agar dapat dimainkan oleh anak yang ingin dan senang bermain sepak bola dan mengingat kembali permainan tradisional yang telah mereka dapat ketika di sekolah dasar. Permainan ini dikemas untuk menyederhanakan permainan sepak bola agar dapat melatih keakuratan *passing, dribble* dan kontrol.

Untuk memberikan fasilitas anak agar mampu bermain sepak bola dengan gembira maka peneliti bermaksud mengembangkan permainan GOBOSO yang cara bermainnya sangat sederhana, gembira, dan sehat dengan menyederhanakan fasilitas lapangan, bola, aturan permainan dan perwasitan yang mudah dimengerti dan di jalankan dengan gembira karena pada saat bermain tidak terbebani aturan-aturan yang menyulitkan dalam bermain.

Tujuan pembuatan permainan GOBOSO yaitu:

1. Permainan ini dibuat untuk bermain sepak bola bagi para pemula yang sudah bisa melakukan *passing*, *dribble*, dan kontrol dalam lapangan yang berbentuk seperti lapangan gobak sodor. Sehingga diharapkan dengan permainan ini maka anak akan tertarik mempelajari permainan sepak bola.
2. Penggunaan lapangan yang menggunakan lapangan gobak sodor yang dimodifikasi dan cara bermain yang di modifikasi untuk membuat anak lebih aktif bergerak maksimal sekaligus hal ini akan mematangkan teknik dasar sepak bola pada khususnya *passing*, *dribble*, dan kontrol.
3. Permainan ini memerlukan konsentrasi tinggi. Sehingga diharapkan permainan ini dapat melatih konsentrasi anak menjadi lebih baik.
4. Penggabungan permainan sepak bola dan gobak sodor merupakan hal yang baru, sedangkan kompetisi merupakan suatu hal yang dapat memacu semangat anak untuk belajar. Sehingga permainan ini diharapkan menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak karena dapat memacu semangat anak untuk belajar bermain sepak bola.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak karena unsur utama dari pendidikan jasmani adalah gerak, dengan bergerak seorang anak akan belajar dan mematuhi banyak hal (Adang Suherman, 2000:1-13).

Berdasarkan hal tersebut, proses pendidikan jasmani yang sesuai dengan siswa sekolah menengah pertama adalah dengan permainan yang dimodifikasi agar

materi dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif anak. Permainan yang digunakan adalah permainan GOBOSO. Permainan GOBOSO mempunyai peranan yang unsur pembelajaran teknik dasar sepak bola.

Dengan adanya permainan GOBOSO diharapkan mampu menarik motivasi dan antusiasme siswa. Tumbuhnya motivasi dan antusias siswa akan membuat pembelajaran sepak bola tercapai.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk yaitu berupa pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola pada siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama. Menurut Brog dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:215) penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang dipakai untuk mengembangkankan dan memvalidasi produk pendidikan.

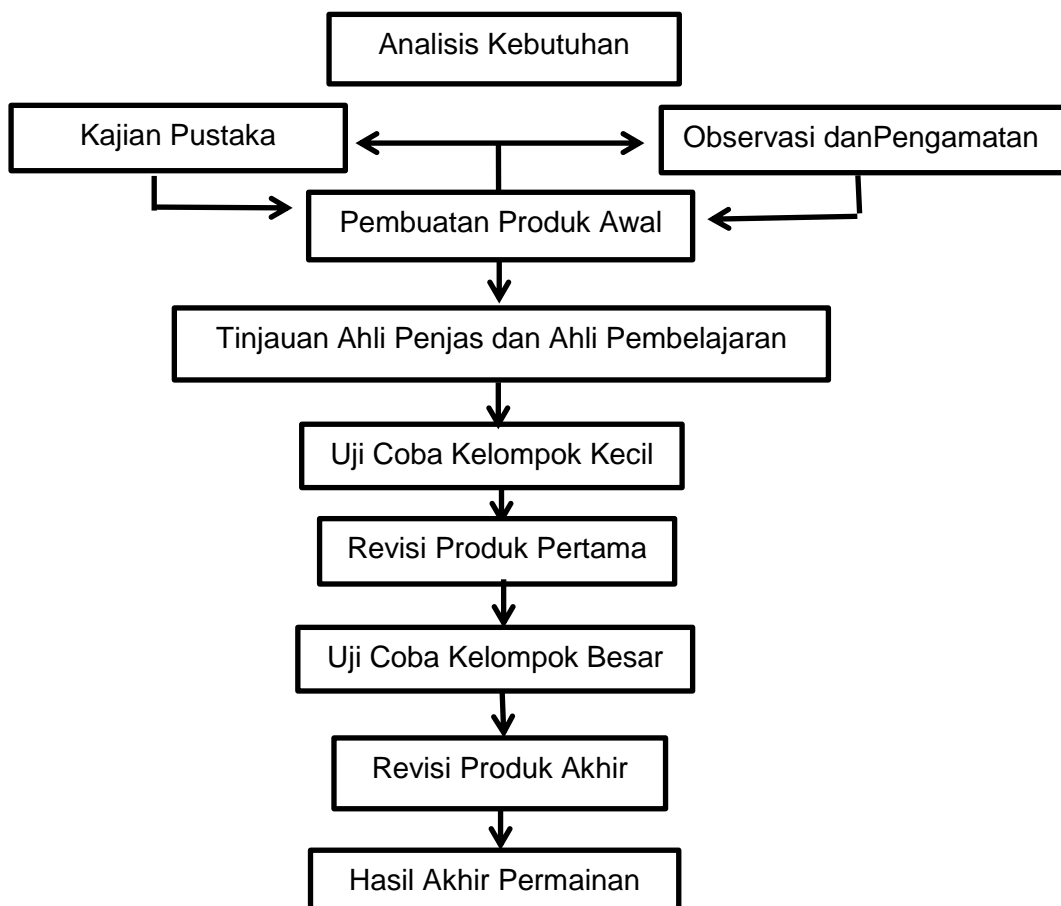
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *procedural*. Model *procedural* adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah procedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal
3. Evaluasi pada ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, serta produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh penelitian.

5. Uji coba kelompok besar
6. Revisi produk akhir yang digunakan sebagai hasil uji coba kelompok besar.
7. Hasil akhir model pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen yang dihasilkan melalui revisi uji kelompok besar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model penyederhanaan permainan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:



Gamabar 3.1 Prosedur Model pengembangan Permainan Goboso untuk Pembelajaran Sepak bola

(Brog dan Gal dalam Punaji setyosari (2010:215))

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan pengamatan secara langsung tentang pembelajaran penjasorkes khususnya pada pembelajaran sepak bola di kelas VIII.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan apakah permainan ini dapat diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes khususnya pada pembelajaran sepak bola pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan lapangan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk berupa pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas sebagai subyek dalam penelitian ini.

3.2.3 Uji Coba I

Setelah membuat produk permainan GOBOSO dan telah dievaluasi oleh para ahli serta mendapat saran maka selanjutnya produk diuji cobakan dalam kelompok kecil. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain ujicoba, (2) menentukan subyek uji coba, (3) menyusun instrument pengumpulan data, (4) menetapkan teknik analisis data. Subjek dalam uji coba kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 kebaen yang diambil secara acak. Pelaksanaan uji coba kelompok

kecil dimulai dengan menjelaskan aturan dan cara bermain permainan GOBOSO serta unsur-unsur teknik dasar yang terdapat didalamnya. Permainan GOBOSO pada uji coba kelompok kecil dilakukan secara berulang-ulang yang bertujuan agar siswa mengerti dan memahami cara bermain permainan GOBOSO.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk dilaksanakan maka dilakukan revisi produk pertama. Hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai perbaikan dari produk yang akan diujicobakan.

3.2.5 Uji Coba II

Setelah revisi produk pertama kemudian dilakukan ujicoba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah pengembangan permainan tersebut dapat diterapkan untuk pembelajaran sepak bola di tingkat sekolah menengah pertama.

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen. Siswa dijelaskan tentang aturan dan cara bermain permainan GOBOSO, serta unsur-unsur teknik dasar dalam permainan GOBOSO yang telah direvisi. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner yang telah diisi oleh siswa setelah melakukan uji coba kelompok besar.

Permainan GOBOSO pada uji coba kelompok besar diberikan secara berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami cara bermain, mengetahui peraturan, cara mencetak poin dalam permainan GOBOSO.

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil, kemudian diujicobakan lagi dengan subjek uji coba yang lebih besar. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen

kabupaten Banyumas yang diambil secara acak atau dengan cara *random sampling*. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli penjas dan guru penjasorkes kemudian dilakukan revisi produk. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar yang berupa pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas. Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pendidikan jasmani.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan tingkat keefektifan, efisien dan daya tarik produk yang dihasilkan. Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi.

3.3.1 Desain Uji Coba

3.3.1.1 Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2015 di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas subyek uji coba siswa kelas VIII yang berjumlah 10 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan dan peraturan permainan GOBOSO kemudian melakukan uji coba permainan GOBOSO secara

berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami. Setelah itu uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.1.2 Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2015 di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas dengan subjek uji coba siswa kelas VIII yang berjumlah 28 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan peraturan permainan GOBOSO dan teknik dasar sepak bola yang di dalamnya secara berulang-ulang agar siswa mengerti dan memahami cara bermain permainan GOBOSO kemudian uji coba permainan yang telah direvisi pada uji coba kelompok kecil. Setelah uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah :

1. Subyek uji coba dalam uji kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen.
2. Subyek uji coba dalam uji kelompok besar yang terdiri dari 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen.
3. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran.

3.4 Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan draf model pengembangan dari uji coba pertama yang diperbaiki (direvisi) agar dapat dilaksanakan pada tahap selanjutnya.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan

saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berwujud deskriptif persentase. Data diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes pada permainan GOBOSO.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk yang dihasilkan. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai tentang kelayakan produk sedangkan kuesioner yang digunakan oleh siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui keterimaan dan kenyamanan dalam menggunakan produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli penjas dan ahli pembelajaran berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas pengembangan permainan GOBOSO, serta komentar dan saran jika ada. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *likert*. Rentangan evaluasi dimulai “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

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

Tabel 3.1 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas produk	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SMP kelas VIII	15

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak” Skor

Alternatif Jawaban	Keterangan	Jumlah Skor
Ya	Positif	1
Tidak	Negatif	0

Tabel 3.3 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa dalam memahami peraturan dan pengetahuan siswa terhadap pengembangan permainan GOBOSO	10
2	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan teknik dasar dalam permainan GOBOSO	5
3	Kognitif	Sikap bermain GOBOSO, sikap kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab	5

3.7 Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40).

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

Keterangan:

NP = nilai dalam %

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah seluruh nilai

100 = konstanta

Kriteria persentase berdasarkan Mohammad Ali (1987:184) dalam skripsi Dewi Rosinah (2012:40). Pada tabel 3.5 disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 3.4 Klasifikasi Analisis Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20 %	Tidak Baik	Dibuang
20,01 % - 40 %	Kurang baik	Diperbaiki
40,01 % - 70 %	Cukup	Digunakan (bersyarat)
70,01 % - 90 %	Baik	Digunakan
90,01 – 100 %	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan, kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan pengamatan langsung yaitu menganalisis proses pembelajaran yang sesungguhnya di lapangan dan melakukan studi pustaka atau kajian pustaka.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Kebasen dan SMP Negeri 2 Karanglewas kabupaten Banyumas pada tanggal 31-2 Februari 2015 menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sepak bola belum dapat berjalan dengan efektif. Kurangnya partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sepak bola, pembelajaran masih berpusat kepada guru, artinya anak hanya bergerak berdasarkan intruksi guru, kurangnya perasaan gembira dalam pembelajaran menyebabkan siswa malas untuk bergerak, siswa kurang mengeksplor gerak, karena kebanyakan siswa lebih banyak diam dari pada bergerak.

Hasil pengamatan dan wawancara di SMP Negeri 1 Kebasen dan SMP Negeri 2 Karanglewas kabupaten Banyumas menyatakan bahwa dalam pembelajaran sepak bola ditemukan permasalahan sebagai berikut : 1) Kurangnya memanfaatkan sarana dan prasarana sebagai media untuk proses pembelajaran sepak bola, 2) Kurang memberikan inovasi dan modifikasi

permainan dalam proses pembelajaran sepak bola, 3) Siswa cenderung kurang aktif untuk bergerak dan cenderung cepat bosan dalam proses pembelajaran sepak bola, 4) Kurang adanya minat siswa terhadap olahraga bola besar yaitu sepak bola.

Didalam pembelajaran sepak bola terdapat aspek-aspek pendidikan yaitu aspek psikomotor serta afektif dan kognitif untuk membentuk karakter manusia seutuhnya, oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan model permainan untuk pembelajaran sepak bola yang dimodifikasi aturan permainannya dan alat yang digunakan yaitu permainan GOBOSO.

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

GOBOSO adalah pengembangan permainan sepak bola dengan permainan tradisional yaitu gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Permainan GOBOSO dimainkan oleh dua regu dan setiap regu terdiri dari 4 orang atau lebih memasukkan bola kedalam gawang dengan melewati pemain bertahan.

Target sasaran dalam permainan GOBOSO berupa gawang yang berjumlah 3 buah dengan gawang A dan C memiliki lebar 1 meter, sedangkan gawang B memiliki lebar 2 meter. Cara mencetak poinnya yaitu dengan cara melakukan *passing*, *dribble*, dan kontrol di dalam lapangan gobak sodor untuk mengecoh lawan. Setelah pemain penyerang yang membawa bola berhasil melewati pemain bertahan terakhir maka pemain penyerang tersebut langsung menuju ke area mencetak poin yang berbentuk persegi dengan sisi 1 meter lalu mengarahkan bola ke dalam gawang A dan C yang memiliki nilai 2 dan gawang B memiliki nilai 1 dan bola tidak boleh melambung.



: Pemain bertahan



: Pemain Penyerang

2. Bola

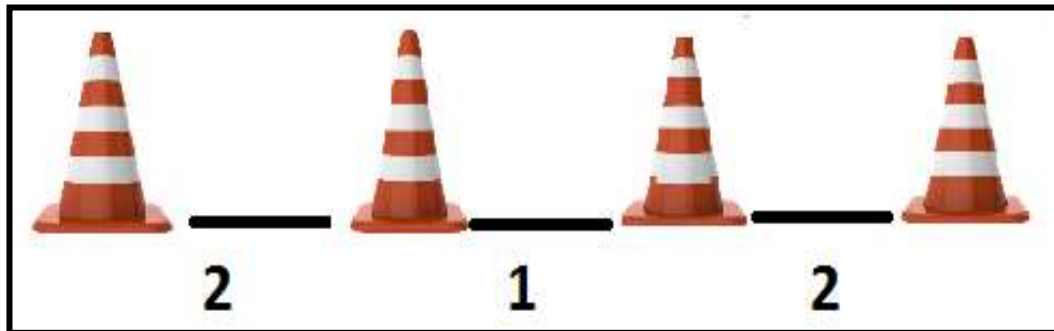
Bola yang digunakan yaitu berukuran 4 atau bola futsal. Menggunakan bola futsal karena bola futsal cenderung lebih berat dan kecil. Memudahkan kaki untuk mengontrol bola.



Gambar 4.2 Bola yang digunakan

3. Cones

Cones digunakan untuk membuat gawang pada permainan GOBOSO yang berjumlah 3 buah. Masing-masing gawang memiliki nilai yang berbeda yaitu nilai 1 untuk gawang tengah dan nilai 2 untuk gawang samping kanan dan kiri. Pembuatan gawang menjadi 3 sendiri yaitu untuk mengarahkan bola ke gawang dengan tepat.



Gambar 4.3 gawang yang digunakan

4. Peluit

Dalam permainan GOBOSO peluit digunakan untuk membantu wasit memimpin jalannya pertandingan.



Gambar 4.4 peluit

4.1.1.2 Peraturan dan cara bermain permainan GOBOSO

Permainan GOBOSO merupakan pengembangan permainan bola besar yaitu sepak bola dengan permainan gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Di dalam permainan GOBOSO melatih siswa untuk mempraktikkan teknik dasar sepak bola yaitu *passing*, *dribble* dan kontrol. Peraturan-peraturan permainan GOBOSO adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain

Permainan GOBOSO dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri dari 4 pemain. Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.

2. Perlengkapan pemain
 - a. Memakai baju olahraga
 - b. Memakai celana olahraga
 - c. Memakai kaos kaki
 - d. Memakai sepatu
3. Waktu bermain dan permulaan permainan
 - a. Permainan GOBOSO terdiri dari 2 babak, dimana setiap babak setiap tim memiliki 15 menit untuk menjadi pemain penyerang dan 15 menit sebagai pemain bertahan.
 - b. Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit
 - c. Permulaan permainan dilakukan setelah wasit membunyikan peluit dan pemain penyerang mulai memasuki area pemain bertahan.
4. Wasit
 - a. Permainan GOBOSO dipimpin oleh satu orang wasit
 - b. Wasit bertugas memimpin permainan
 - c. Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan
5. Jalannya permainan
 - a. Jumlah pemain dibagi menjadi 2 regu yaitu regu penyerang dan regu penjaga setiap regu terdiri dari 4 orang.

- b. Belum permainan dimulai diadakan tos koin untuk menentukan regu mana yang bermain terlebih dahulu, kalah sebagai regu penjaga dan yang menang sebagai regu penyerang.
 - c. Setiap regu menempatkan diri dengan area yang di tentukan.
 - d. Regu penjaga menempati areanya masing-masing dengan kedua kaki berada di area bertahan.
 - e. Regu penyerang memasuki lapangan permainan dengan satu pemain membawa bola untuk memulai serangan.
 - f. Regu penyerang berusaha melewati garis depan sampai belakang dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pemain bertahan agar tidak mendapat pengurangan nilai.
 - g. Salah satu pemain dari regu penyerang sudah melewati garis belakang maka pemain yang membawa bola harus menuju ke gawang untuk dapat mencetak poin di luar area setengah lingkaran.
 - h. Apabila tidak masuk maka permainan dimulai lagi dari area awal dan regu penyerang tidak mendapatkan nilai.
 - i. Apabila bola bisa dikenai oleh regu penjaga maka regu penyerang dikenai pengurangan nilai satu.
 - j. Regu penyerang bisa mencetak poin setelah seluruh pemain berada di area petakan
 - k. Regu yang paling banyak mendapatkan poin setelah permainan selesai maka tim tersebut yang memenangkan pertandingan.
6. Aturan di ara permainan
- a. Bola tidak boleh melambung

Apabila salah satu pemain melakukan *passing* atau melambungkan bola maka regu tersebut mendapatkan pengurangan poin satu.

b. Bola keluar lapangan

Apabila bola keluar dari lapangan maka regu yang melakukan akan di kurangi poin satu.

c. Regu bertahan berhasil mengenai pemain penyerang maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu setaip perkenaan

d. Apabila bola dapat dikenai oleh pemain bertahan maka regu penyerang dikenai pengurangan poin satu.

e. Satu petakan hanya boleh diisi oleh satu orang pemain penyerang apabila satu petakan diisi pemain lebih dari satu maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu.

f. Tim bertahan keluar dari garis untuk mengenai pemain penyerang maka tim bertahan mendapat pengurangan nilai satu.

7. Cara mencetak poin

Setelah pemain penyerang berhasil masuk kedalam area petakan. Pemain penyerang berusaha menguasai bola dan melewati pemain bertahan. Dengan cara melakukan *passing*, *dribble*, kontrol di dalam petakan dan mengecoh lawan. Setelah pemain yang membawa bola dapat melewati pemain bertahan terakhir maka pemain melakukan *dribble* kearah gawang lalu bola di tendang ke arah gawang dari luar area setengah lingkaran.

8. Pelanggaran

Pemain tidak boleh berkata kotor, menendang pemain lain, memukul dan melakukan kontak fisik yang berbahaya.

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi draf produk awal

Sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil produk awal model pengembangan permainan GOBOSO ini perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Validasi ini dilakukan oleh salah satu ahli penjas Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd yang merupakan dosen FIK UNNES dan satu ahli pembelajaran yaitu Prima Wisnu A. S.Pd yang merupakan guru penjas di SMP Negeri 1 Kebasen. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal model permainan GOBOSO kepada ahli penjas dan guru pembelajaran disertai lembar evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap model permainan GOBOSO serta meminta saran dari para ahli supaya lebih efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes di tingkat sekolah menengah pertama. Lembar evaluasi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Lembar evaluasi kualitas

Lembar evaluasi kualitas berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas dari produk yang dibuat yaitu permainan GOBOSO. Pada lembaran evaluasi kualitas menggunakan skala *likert* dengan rentang nilai mulai dari 1 sampai dengan 5.

2. Lembar komentar dan saran umum

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

3. Kesimpulan

Para ahli diharapkan memberikan kesimpulan apakah permainan GOBOSO telah dinyatakan 1) Layak digunakan / uji coba kelompok kecil tanpa revisi, 2) Layak digunakan / uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran, 3) tidak layak untuk digunakan / uji coba kelompok kecil.

Data yang diperoleh dari pengisian evaluasi para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan GOBOSO dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

4.1.3.2 Deskripsi data validasi ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah permainan GOBOSO dapat digunakan sebagai uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil pengisian kuesioner dari ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran di dapat kategori penilaian "**sangat baik**", oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan GOBOSO bagi siswa kelas VIII sekolah menengah pertama dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran.

4.1.3.3 Revisi draf produk awal sebelum uji coba kelompok kecil

Saran dan komentar dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dari ahli penjas dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

Table 4.1 Revisi Draf Prodak Awal

No	Hal yang perlu direvisi	Alasan	Saran
1	Lapangan	Siswa kurang leluasa untuk menguasai bola	Untuk lapangan gobak sodor di perbesar
2	Bola	Waktu terbuang karena mengambil	Untuk bola di perbanyak menjadi

		bola	dua untuk mempersingkat waktu kalau bola keluar lapangan
--	--	------	--

Sumber: kuesioner ahli pembelajaran dan ahli penjas

Hasil produk pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepak bola yang direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu menambah jumlah bola untuk mempersingkat waktu dan memperbesar lapangan gobak sodor agar siswa lebih leluasa menguasai bola.

4.2 Hasil Analisis Data Pada Uji Coba I

Setelah produk permainan GOBOSO divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan dalam uji coba kelompok kecil. Pada tanggal 9 Mei 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang peraturan dan cara bermain permainan GOBOSO yang kemudian dipraktikkan. Pada tanggal 11 Mei 2015 produk diujicobakan pada 10 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, berikut ini tabel hasil kuesioner uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah kamu tahu peraturan permainan GOBOSO?	YA	70,0	Cukup
2.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan GOBOSO?	YA	70,0	Cukup
3.	Apakah permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu mengerti teknik dasar sepak bola?	YA	80,0	Baik
4.	Apakah permainan GOBOSO mendorong siswa untuk bergerak aktif	YA	100,0	Sangat Baik
5.	Apakah kamu tahu teknik dasar sepak bola?	YA	80,0	Baik
6.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola?	YA	90,0	Baik
7.	Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor?	YA	90,0	Baik
8.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor?	YA	60,0	Cukup
9.	Apakah dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain?	YA	80,0	Baik
10.	Apakah kamu tahu untuk mencetak point pada permainan GOBOSO?	YA	80,0	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=10)

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa melakukan passing dalam permainan GOBOSO dengan cara melakukan passing melewati pemain penjaga?	YA	90,0	Baik
2.	Apakah kamu bisa melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO dengan cara menerima bola dari teman?	YA	80,0	Baik

3.	Apakah kamu bisa melakukan dribble dalam permainan GOBOSO dengan cara melewati pemain penjaga?	YA	70,0	Cukup
4.	Apakah kamu dapat memasukkan bola kedalam gawang dengan jarak 4 meter dalam permainan goboso?	YA	90,0	Baik
5.	Apakah kamu dapat merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan goboso?	YA	70,0	Cukup

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=10)

Tabel 4.4 Aspek Afektif Siswa Ketika Melakukan Permainan goboso

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Afektif				
1.	Apakah kamu mematuhi peraturan permainan GOBOSO selama bermain?	YA	80,0	Baik
2.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan GOBOSO?	YA	80,0	Baik
3.	Apakah dalam permainan GOBOSO, kamu disiplin dalam bermain?	YA	70,0	Cukup
4.	Apakah kamu dapat menerima jika kalah dalam permainan GOBOSO?	YA	60,0	Cukup
5.	Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO?	YA	100,0	Sangat Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=10)

Berdasarkan data pada hasil keusioner tanggapan siswa terhadap model permainan GOBOSO dalam aspek kognitif di dapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 80%, sehingga permainan GOBOSO pada aspek kognitif termasuk di dalam kriteria "**baik**". Untuk persentase aspek psikomotorik di dapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai yaitu 80%, sehingga permainan GOBOSO pada aspek psikomotrik termasuk dalam kriteria "**baik**" dan untuk aspek afektif didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai

yaitu 78%, sehingga permainan GOBOSO pada aspek afektif termasuk dalam kriteria “baik”.

4.2.1 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Pengukuran kualitas produk diujicobakan kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperoleh data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama terutama siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen, peneliti menggunakan angket mana ahli penjas dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan tabel hasil lembar evaluasi kualitas produk dari ahli penjas dan ahli pembelajaran uji kelompok kecil, yaitu:

Tabel 4.5 lembar evaluasi kualitas

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli penjas	Ahli Pembelajaran
1	Jumlah	71	68
2	Rata-rata	4,73	4,53
3	Persentase	94,6%	90,6%

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

Tabel 4.6 Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1.	Martin Sudarmono S.Pd. M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> Bola di tambah menjadi 2 untuk cadangan mengantisipasi kalau bola keluar lapangan supaya mempersingkat waktu dalam permainan. Cara mencetak poin terlalu sulit
2.	Prima Wisnu A S.Pd. M.Pd	Untuk lapangan sebaiknya diperbesar supaya gerak pada siswa lebih banyak atau tidak di batasi ukuran sebenarnya.

Sumber: Hasil angket ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil tabel 4.6 terlihat beberapa saran dari para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan GOBOSO terlihat kurang maksimal, sehingga perlu adanya revisi supaya model permainan GOBOSO lebih efektif, efisien dan menarik.

4.2.2 Deskriptif Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

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

1. Aspek siswa dapat mengetahui peraturan permainan GOBOSO didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek siswa mengetahui cara bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek siswa mengetahui permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar mengerti teknik dasar sepak bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa mengetahui permainan GOBOSO dapat mendorong siswa bergerak aktif, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek siswa mengetahui teknik dasar sepak bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

6. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
7. Aspek siswa mengetahui permainan tradisional gobak sodor, Didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan
8. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor, didapat presentasi 60%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.
9. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
10. Aspek siswa mengetahui cara mencetak poin dalam permainan GOBOSO didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
11. Aspek siswa dapat melakukan *passing* dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
12. Aspek siswa dapat melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
13. Aspek siswa dapat melakukan *dribble* dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.

14. Aspek siswa dapat mencetak poin dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
15. Aspek siswa dapat merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.
16. Aspek siswa dapat mematuhi peraturan saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
17. Aspek siswa dapat bekerjasama saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
18. Aspek siswa dapat disiplin saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.
19. Aspek siswa menerima kekalahan saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.
20. Aspek siswa bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan.

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

kognitif, psikomotor dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek atau model permainan GOBOSO dalam uji coba skala kecil :

Tabel 4.7 Hasil persentase aspek produk atau model permainan GOBOSO (Uji Coba Kelompok Kecil)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	80%
2.	Psikomotor	80%
3.	Afektif	78%
	Rata-rata	79,33%

Sumber: Hasil penelitian (2015)

Berdasarkan gambar tabel 4.7 diketahui hasil uji kelompok kecil aspek kognitif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian siswa mengetahui dan memahami permainan GOBOSO. Aspek psikomotor diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kategori **baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan teknik dasar yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan GOBOSO. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan GOBOSO. Aspek kognitif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 78%, sehingga dalam kriteria **cukup**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, disiplin, kejujuran dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan GOBOSO dalam kategori **baik** yaitu sebesar 79,33%, sehingga permainan GOBOSO dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

4.3 Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap produk atau model permainan yang telah diujicobakan ke dalam uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk agar lebih efektif dan efisien.

Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba kelompok kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut:

1. Bola diperbanyak untuk mempersingkat waktu
2. Lebar lapangan gobak sodor diperbesar

4.3.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

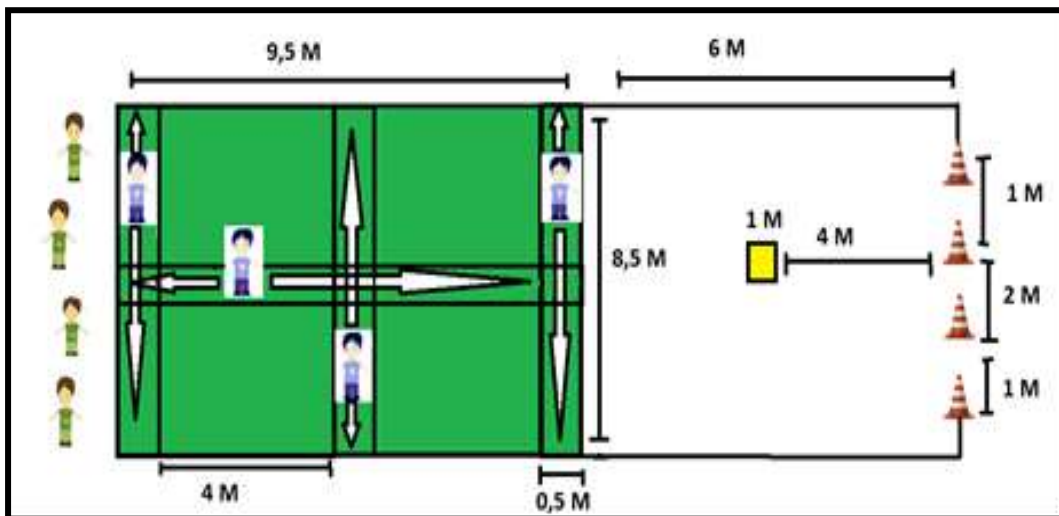
GOBOSO adalah pengembangan permainan sepak bola dengan permainan tradisional gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Permainan GOBOSO dimainkan oleh dua orang regu dan setiap regu terdiri dari 4 orang atau lebih menyesuaikan besarnya lapangan. Tujuan permainan GOBOSO yaitu memasukkan bola ke dalam gawang dengan melewati pemain bertahan.

Target sasaran dalam permainan GOBOSO berupa gawang yang berjumlah 3 buah dengan gawang A dan C mempunyai lebar 1 meter, sedangkan gawang B memiliki lebar 2 meter. Cara mencetak poinnya yaitu dengan cara pemain melakukan *passing*, *dribble*, dan kontrol di dalam lapangan gobak sodor untuk mengecoh lawan. Setelah pemain penyerang yang membawa bola berhasil melewati pemain terakhir maka pemain tersebut langsung menuju area mencetak poin yang berbentuk kotak dengan panjang sisi 1 meter lalu mengarahkan bola ke dalam gawang A, B atau C dan bola tidak boleh melambung.

4.3.2 Sarana dan Prasarana Permainan GOBOSO

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan GOBOSO berbentuk seperti lapangan gobak sodor yang dimodifikasi dengan ditambah panjang dan terdapat gawang sebagai target poin.



Gambar 4.5 lapangan permainan GOBOSO

Keterangan lapangan

Panjang lapangan	: 15,5 Meter
Panjang lapangan gobak sodor	: 8,5 Meter
Lebar lapangan	: 8,5 Meter
Lebar area pemain bertahan	: 0,5 Meter
Sisi lapangan gobak sodor	: 4 Meter
Area untuk mencetak poin	: 1 Meter
Jarak area mencetak poin dengan gawang	: 4 Meter

Lebar gawang A dan C : 1 Meter

Lebar gawang B : 2 Meter

Keterangan gambar:



: Pemain bertahan



: Pemain Penyerang

2. Bola

Bola yang digunakan yaitu bola berukuran 4 atau bola futsal. Menggunakan bola futsal karena bola futsal cenderung lebih kecil dan berat. Memudahkan kaki untuk mengontrol bola. Bola yang digunakan sebanyak satu buah.

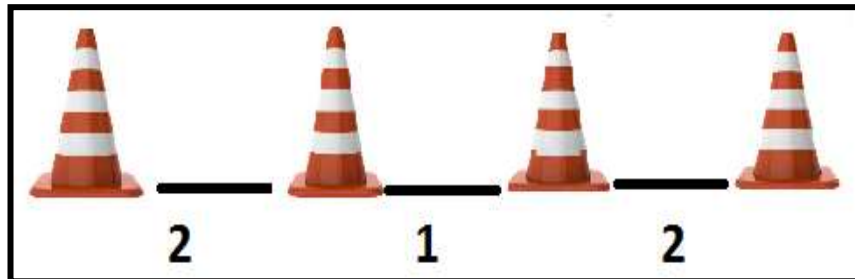


Gambar 4.6 Bola yang digunakan

3. Cones

Cones digunakan untuk membuat gawang pada permainan GOBOSO yang berjumlah 3 buah. Masing-masing gawang memiliki nilai yang berbeda yaitu nilai 1 untuk gawang tengah dan nilai 2 untuk gawang samping kanan dan kiri.

Pembuatan gawang menjadi 3 sendiri yaitu untuk mengarahkan bola ke gawang dengan tepat.



Gambar 4.7 gawang yang digunakan

4. Peluit

Dalam permainan GOBOSO peluit digunakan untuk membantu wasit memimpin jalannya pertandingan.



Gambar 4.8 peluit

4.3.2.1 Peraturan dan cara bermain permainan GOBOSO

Permainan GOBOSO merupakan pengembangan permainan olahraga bola besar yaitu sepak bola dengan permainan tradisional gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Di dalam permainan GOBOSO melatih siswa untuk belajar mempraktekkan teknik dasar sepak bola yaitu *passing*, *dribble*, dan kontrol. Peraturan-peraturan permainan GOBOSO adalah sebagai berikut :

1. Jumlah pemain

Permainan GOBOSO dimainkan oleh 2 regu. Setiap regu terdiri dari 4 pemain. Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.

2. Perlengkapan pemain

- a. Memakai baju olahraga
- b. Memakai celana olahraga
- c. Memakai kaos kaki
- d. Memakai sepatu

3. Waktu bermain dan permulaan permainan

- a. Permainan GOBOSO terdiri dari 2 babak, dimana setiap babak setiap tim memiliki 15 menit untuk menjadi pemain penyerang dan 15 menit sebagai pemain bertahan.
- b. Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit
- c. Permulaan permainan dilakukan setelah wasit membunyikan peluit dan pemain penyerang mulai memasuki area pemain bertahan.

4. Wasit

- a. Permainan GOBOSO dipimpin oleh satu orang wasit
- b. Wasit bertugas memimpin permainan
- c. Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan

5. Jalannya permainan

- a. Jumlah pemain dibagi menjadi 2 regu yaitu regu penyerang dan regu penjaga setiap regu terdiri dari 4 orang.

- b. Sebelum permainan dimulai diadakan tos koin untuk menentukan regu mana yang bermain terlebih dahulu, kalah sebagai regu penjaga dan yang menang sebagai regu penyerang.
 - c. Setiap regu menempatkan diri dengan area yang di tentukan.
 - d. Regu penjaga menempati areanya masing-masing dengan kedua kaki berada di area bertahan.
 - e. Regu penyerang memasuki lapangan permainan dengan satu pemain membawa bola untuk memulai serangan.
 - f. Regu penyerang berusaha melewati garis depan sampai belakang dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pemain bertahan agar tidak mendapat pengurangan nilai.
 - g. Salah satu pemain dari regu penyerang sudah melewati garis belakang maka pemain yang membawa bola harus menuju ke area *shooting* untuk dapat mencetak poin.
 - h. Apabila tidak masuk maka permainan dimulai lagi dari area awal dan regu penyerang tidak mendapatkan nilai.
 - i. Apabila bola bisa dikenai oleh regu penjaga maka regu penyerang dikenai pengurangan nilai satu.
 - j. Regu penyerang bisa mencetak poin setelah seluruh pemain berada di area petakan.
 - k. Regu yang paling banyak mendapatkan poin setelah permainan selesai maka tim tersebut yang memenangkan pertandingan.
6. Aturan di ara permainan
- a. Bola tidak boleh melambung

Apabila salah satu pemain melakukan *passing* atau melambungkan bola maka regu tersebut mendapatkan pengurangan poin satu.

- b. Apabila bola keluar lapangan maka regu yang melakukan akan di kurangi poin satu.
 - c. Regu bertahan berhasil mengenai pemain penyerang maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu setaip perkenaan
 - d. Apabila bola dapat dikai oleh pemain bertahan maka regu penyerang dikenai pengurangan poin satu.
 - e. Satu petakan hanya boleh diisi oleh satu orang pemain penyerang apabila satu petakan diisi pemain lebih dari satu maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu.
 - f. Tim bertahan keluar dari garis untuk mengenai pemain penyerang maka tim bertahan mendapat pengurangan nilai satu.
7. Cara mencetak poin

Setelah pemain penyerang berhasil masuk kedalam area petakan. Pemain penyerang berusaha menguasai bola agar bisa masuk ke dalam gawang. Dengan cara melakukan *passing*, *control*, *dribble* di dalam petakan dan mengecoh lawan. Setelah pemain penyerang yang membawa bola melewati pemain bertahan terakhir maka pemain melekakukan *dribble* bola ke area *shooting* untuk mencetak poin. Bola dapat diarahkan ke gawang A dan C yang memiliki nilai 2 dan gawang B yang memiliki nilai 1

8. Pelanggaran

Pemain tidak boleh berkata kotor, menendang pemain lain, memukul dan melakukan kontak fisik yang berbahaya

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

Setelah produk diujicobakan dalam uji coba kelompok kecil dan dievaluasi oleh para ahli maka layak untuk dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dievaluasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 25 Mei 2015 oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen yang berjumlah 28 siswa. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar, hasil kuesioner siswa dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif saat melakukan permainan GOBOSO dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah kamu tahu peraturan permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
2.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
3.	Apakah permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu mengerti teknik dasar sepak bola?	YA	89,28	Baik
4.	Apakah permainan GOBOSO mendorong siswa untuk bergerak aktif	YA	92,86	Sangat Baik
5	Apakah kamu tahu teknik dasar sepak bola?	YA	89,29	Baik

6.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola?	YA	96,42	Sangat Baik
7.	Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor?	YA	92,86	Sangat Baik
8.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor?	YA	89,29	Baik
9	Apakah dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain?	YA	89,29	Baik
10.	Apakah kamu tahu untuk mencetak point pada permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba kelompok besar (N=28)

Tabel 4.9 Hasil kuesioner Siswa Uji Coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Jawab an	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa melakukan passing dalam permainan GOBOSO dengan cara melakukan passing melewati pemain penjaga?	YA	89,29	Baik
2.	Apakah kamu bisa melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO dengan cara menerima bola dari teman?	YA	82,14	Baik

3.	Apakah kamu bisa melakukan dribble dalam permainan GOBOSO dengan cara melewati pemain penjaga?	YA	89,29	Baik
4.	Apakah kamu bisa mencetak point dalam permainan GOBOSO?	YA	78,57	Baik
5.	Apakah kamu bisa merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba kelompok besar (N=28)

Tabel 4.10 Hasil kuesioner Siswa Uji kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Afektif				
1.	Apakah kamu mematuhi peraturan permainan GOBOSO selama bermain?	YA	89,29	Baik
2.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik
3.	Apakah dalam permainan GOBOSO, kamu disiplin dalam bermain?	YA	85,71	Baik
4.	Apakah kamu dapat menerima jika kalah dalam permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
5.	Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba kelompok besar (N=28)

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan GOBOSO dalam aspek kognitif di dapat rata-rata persentase pilahan

jawaban yang sesuai yaitu 88,93% untuk aspek psikomotorik di dapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 85% dan untuk aspek afektif didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai yaitu 85,71%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan GOBOSO telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat di katakan layak diterapkan bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

4.4.1 Pengukuran Kualitas Produk Oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Pengukuran kualitas produk setelah dilakukan uji coba kelompok besar kepada ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk memperoleh data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama terutama siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen, peneliti menggunakan angket dimana ahli penjas yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengisian angket mengenai produk atau model permainan, berikut persentase jawaban pada uji coba kelompok besar.

Tabel 4.11 lembar evaluasi kualitas (Uji Coba Lapangan)

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli penjas	Ahli Pembelajaran
1	Jumlah	66	61
2	Rata-rata	4,4	4,07
3	Persentase	88%	81,33%

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

Berdasarkan tabel 4.11, diperoleh data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan persentase untuk ahli penjas 88% (baik), dan untuk ahli

pembelajaran diperoleh persentase 81,33% (baik). Rata-rata hasil dari evaluasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran diperoleh persentase 84,66% (baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan GOBOSO memenuhi standar kelayakan yang telah digunakan tanpa revisi.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

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

1. Aspek siswa dapat mengetahui peraturan permainan GOBOSO didapat persentase 82,14%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek siswa mengetahui cara bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 82,14%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek siswa mengetahui permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar mengerti teknik dasar sepak bola, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa mengetahui permainan GOBOSO dapat mendorong siswa bergerak aktif, didapat persentase 92,86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

5. Aspek siswa mengetahui teknik dasar sepak bola, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola, didapat persentase 96,43%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan.
7. Aspek siswa mengetahui permainan tradisional gobak sodor, Didapat persentase 92,86%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan
8. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor, didapat presentasi 89,29%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
9. Aspek siswa mengetahui dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
10. Aspek siswa mengetahui cara mencetak point dalam permainan GOBOSO didapat persentase 85,71%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
11. Aspek siswa dapat melakukan passing dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

12. Aspek siswa dapat melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 82,14%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
13. Aspek siswa dapat melakukan dribble dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
14. Aspek siswa dapat mencetak poin dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 78,57%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
15. Aspek siswa dapat merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan GOBOSO, didapat persentase 85,71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
16. Aspek siswa dapat mematuhi peraturan saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 89,29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
17. Aspek siswa dapat bekerjasama saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 85,71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
18. Aspek siswa dapat disiplin saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 85,71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

19. Aspek siswa menerima kekalahan saat bermain permainan GOBOSO, didapat persentase 82,14%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

20. Aspek siswa bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO didapat persentase 85,71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

Penilaian mengenai produk atau model permainan GOBOSO menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek atau model permainan GOBOSO dalam uji coba kelompok besar :

Tabel 4.12 Hasil persentase aspek produk atau model permainan GOBOSO (Uji Coba kelompok besar)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	88,93%
2.	Psikomotor	85,00%
3.	Afektif	85,71%
	Rata-rata	86,55%

Sumber: Hasil penelitian (2015)

Berdasarkan gambaran tabel 4.12 diketahui bahwa pada uji coba kelompok besar. Aspek kognitif diperoleh persentase jawaban yang sesuai sebesar 88, 93%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami mode permainan GOBOSO, sehingga siswa mampu

melakukan permainan GOBOSO. Aspek psikomotor diperoleh persentase jawaban yang sesuai sebesar 85%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam uji coba kelompok besar masih terapat siswa kurang terampil saat permainan GOBOSO berlangsung, namun secara umum siswa mampu melakukan permainan GOBOSO. Aspek afektif diperoleh persentase jawaban yang sesuai sebesar 85,71%, sehingga dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat bekerjasama permainan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang mampu bekerjasama dengan tim mereka.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan GOBOSO dalam kategori **baik** yaitu sebesar 86,55% sehingga permainan GOBOSO dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

4.5.1 Revisi Produk Akhir

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan permainan ini adalah pengembangan produk model pengembangan permainan GOBOSO berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba kelompok besar (N=28).

4.6 Prototipe Produk

Permainan GOBOSO merupakan kepanjangan dari gobak bola sodor yaitu pengembangan permainan sepak bola dan gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Permainan GOBOSO dimainkan oleh dua regu dan setiap regu terdiri dari 4 orang atau lebih menyesuaikan besarnya lapangan. Tujuan permainan GOBOSO yaitu memasukkan bola ke dalam gawang dengan melewati pemain bertahan.

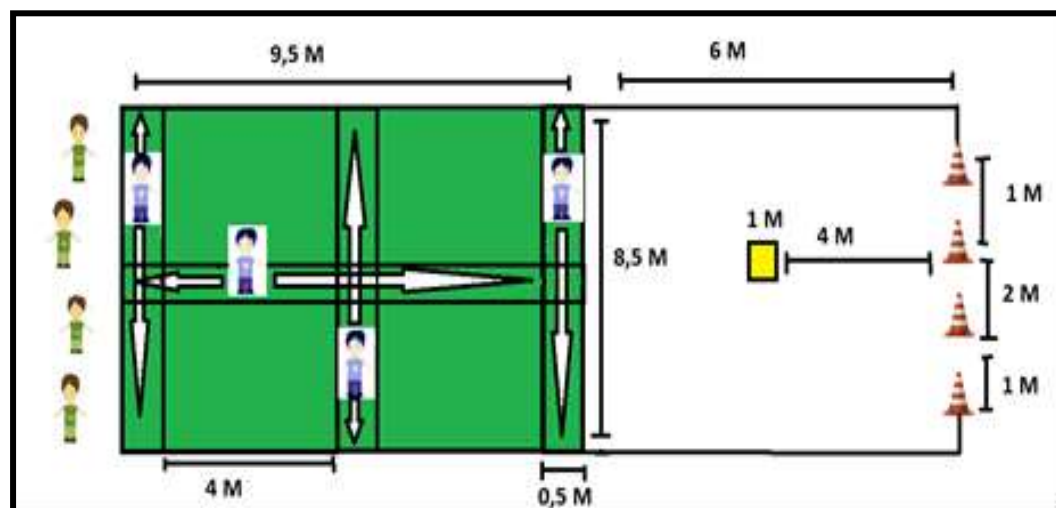
Target sasaran dalam permainan GOBOSO berupa gawang yang berjumlah 3 buah dengan gawang A dan C yang memiliki lebar 1 meter dan

gawang B yang memiliki lebar 2 meter. Cara mencetak poinnya yaitu dengan cara pemain melakukan *passing*, *dribble*, dan kontrol di dalam lapangan gobak sodor untuk melewati pemain bertahan dan menuju area *shooting* dan memasukkan bola ke dalam gawang. Dan bola tidak boleh melambung.

4.6.1 Sarana dan Prasarana Permainan GOBOSO

1. Lapangan permainan

Lapangan permainan GOBOSO berbentuk seperti lapangan gobak sodor yang dimodifikasi dengan di tambah panjang dan terdapat gawang sebagai target poin.



Gambar 4.9 lapangan permainan GOBOSO

Keterangan lapangan

Panjang lapangan : 15,5 Meter

Panjang lapangan gobak sodor : 8,5 Meter

Lebar lapangan : 8,5 Meter

Lebar area pemain bertahan : 0,5 Meter

Sisi lapangan gobak sodor	: 4 Meter
Area untuk mencetak poin	: 1 Meter
Jarak area mencetak poin dengan gawang	: 4 Meter
Lebar gawang A dan C	: 1 Meter
Lebar gawang B	: 2 Meter

Keterangan



: Pemain bertahan



: Pemain penyerang

2. Bola

Bola yang digunakanyaitu bola berukuran 4 atau bola futsal. Menggunakan bola futsal karena bola futsal cenderung lebih kecil dan berat. Memudahkan kaki untuk mengontrol bola. Bola yang digunakan sebanyak satu buah.

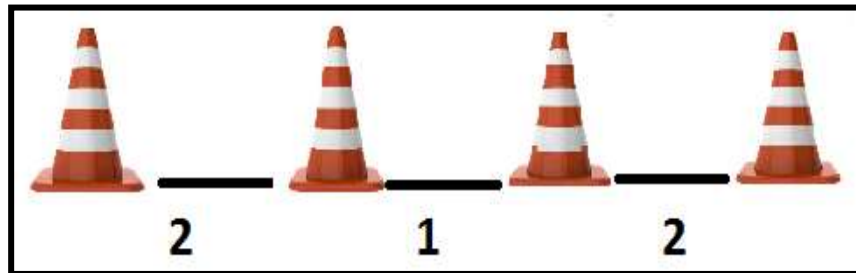


Gambar 4.10 Bola yang digunakan

3. Cones

Cones digunakan untuk membuat gawang pada permainan GOBOSO

yang berjumlah 3 buah. Masing-masing gawang memiliki nilai yang berbeda yaitu nilai 1 untuk gawang tengah dan nilai 2 untuk gawang samping kanan dan kiri. Pembuatan gawang menjadi 3 sendiri yaitu untuk mengarahkan bola ke gawang dengan tepat.



Gambar 4.11 gawang yang digunakan

4. Peluit

Dalam permainan GOBOSO peluit digunakan untuk membantu wasit memimpin jalannya pertandingan.



Gambar 4.12 peluit

4.6.2 Peraturan dan Cara Bermain Permainan GOBOSO

Permainan GOBOSO merupakan pengembangan permainan olahraga bola besar yaitu sepak bola dengan permainan tradisional gobak sodor untuk pembelajaran sepak bola. Di dalam permainan GOBOSO melatih siswa untuk belajar mempraktekkan teknik dasar sepak bola yaitu *passing*, *dribble*, dan kontrol. Peraturan-peraturan permainan GOBOSO adalah sebagai berikut :

1. Jumlah pemain

Permainan GOBOSO dimainkan oleh 2 regu. Setiap regu terdiri dari 4 pemain. Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.

2. Perlengkapan pemain

- a. Memakai baju olahraga
- b. Memakai celana olahraga
- c. Memakai kaos kaki
- d. Memakai sepatu

3. Waktu bermain dan permulaan permainan

- a. Permainan GOBOSO terdiri dari 2 babak, dimana setiap babak setiap tim memiliki 15 menit untuk menjadi pemain penyerang dan 15 menit sebagai pemain bertahan.
- b. Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit
- c. Permulaan permainan dilakukan setelah wasit membunyikan peluit dan pemain penyerang mulai memasuki area pemain bertahan.

4. Wasit

- a. Permainan GOBOSO dipimpin oleh satu orang wasit
- b. Wasit bertugas memimpin permainan
- c. Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan

5. Jalannya permainan

- a. Jumlah pemain dibagi menjadi 2 regu yaitu regu penyerang dan regu penjaga setiap regu terdiri dari 4 orang.

- b. Sebelum permainan dimulai diadakan tos koin untuk menentukan regu mana yang bermain terlebih dahulu, kalah sebagai regu penjaga dan yang menang sebagai regu penyerang.
 - c. Setiap regu menempatkan diri dengan area yang di tentukan.
 - d. Regu penjaga menempati areanya masing-masing dengan kedua kaki berada di area bertahan.
 - e. Regu penyerang memasuki lapangan permainan dengan satu pemain membawa bola untuk memulai serangan.
 - f. Regu penyerang berusaha melewati garis depan sampai belakang dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pemain bertahan agar tidak mendapat pengurangan nilai.
 - g. Salah satu pemain dari regu penyerang sudah melewati garis belakang maka pemain yang membawa bola harus menuju ke area *shooting* untuk dapat mencetak poin.
 - h. Apabila tidak masuk maka permainan dimulai lagi dari area awal dan regu penyerang tidak mendapatkan nilai.
 - i. Apabila bola bisa dikenai oleh regu penjaga maka regu penyerang dikenai pengurangan nilai satu.
 - j. Regu penyerang bisa mencetak poin setelah seluruh pemain berada di area petakan.
 - k. Regu yang paling banyak mendapatkan poin setelah permainan selesai maka tim tersebut yang memenangkan pertandingan.
6. Aturan di ara permainan
- a. Bola tidak boleh melambung

Apabila salah satu pemain melakukan *passing* atau melambungkan bola maka regu tersebut mendapatkan pengurangan poin satu.

b. Bola keluar lapangan

Apabila bola keluar dari lapangan maka regu yang melakukan akan di kurangi poin satu.

c. Regu bertahan berhasil mengenai pemain penyerang maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu setaip perkenaan.

d. Apabila bola dapat diknai oleh pemain bertahan maka regu penyerang dikenai pengurangan poin satu.

e. Satu petakan hanya boleh diisi oleh satu orang pemain penyerang apabila satu petakan diisi pemain lebih dari satu maka tim penyerang mendapat pengurangan nilai satu.

f. Tim bertahan keluar dari garis untuk mengenai pemain penyerang maka tim bertahan mendapat pengurangan nilai satu.

7. Cara mencetak poin

Setelah pemain penyerang berhasil masuk kedalam area petakan. Pemain penyerang berusaha menguasai bola agar bisa masuk ke dalam gawang. Dengan cara melakukan *passing* di dalam petakan dan mengecoh lawan. Setelah pemain penyerang yang membawa bola harus melekakukan *dribble* bola ke area *shooting* untuk mencetak poin. Bola dapat diarahkan ke gawang A dan C yang memiliki nilai 2 dan gawang B yang memiliki nilai 1.

8. Pelanggaran

Pemain tidak boleh berkata kotor, menendang pemain lain, memukul dan melakukan kontak fisik yang berbahaya.

4.6.3 Aspek-Aspek Yang Terdapat Dalam Permainan GOBOSO

Aspek yang diperoleh oleh siswa melalui permainan GOBOSO yaitu meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Melalui permainan ini siswa dapat memperoleh kesegaran jasmani secara menyeluruh yaitu meliputi :

1. Kekuatan

Seorang pemain dalam permainan ini agar mampu melewati pemain penjaga dalam permainan GOBOSO.

2. Daya tahan

Daya tahan adalah bagian paling utama dari komponen yang lain, karena daya yang kuat dari masing-masing ikut membantu menentukan kemenangan suatu tim.

3. Tenaga otot

Untuk dapat melakukan *passing*, *dribble* dan kontrol yang baik seorang pemain harus mempunyai tenaga otot yang kuat.

4. Kelentukan

Seorang pemain dalam menghindari dan melewati pemain penjaga tidak hanya kecepatan dan kekuatan yang dibutuhkan tetapi kelentukan dari badan seorang pemain sangat diperlukan.

5. Kecepatan

Komponen kecepatan merupakan komponen yang sangat penting dalam permainan GOBOSO yaitu pada saat pemain berlari melewati pemain penjaga dan berlari menghindari pemain penjaga.

6. Kelincahan

Dalam permainan GOBOSO tidak hanya menggunakan kecepatan dalam melewati pemain penjaga tetapi kelincihan juga sangat memengaruhi dalam melewati pemain penjaga agar tidak dikenai.

7. Koordinasi

Koordinasi merupakan kemampuan melakukan gerakan yang paling melingkupi antara satu pemain dengan yang lain, oleh karena itu dalam permainan ini dibutuhkan kekompakan dalam satu tim dan menghilangkan sifat egois dari masing-masing pemain agar dapat memenangkan permainan.

8. Keseimbangan

Dalam permainan ini pemain dituntut dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya saat melewati area penjaga dalam permainan GOBOSO.

9. Ketepatan

Ketepatan dalam permainan ini sangat di butuhkan oleh pemain agar dapat menendang bola ke gawang.

Keunggulan Produk

Keunggulan produk dalam permainan GOBOSO adalah:

1. Permainan GOBOSO merupakan permainan beregu yang bersifat kompetitif dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat untuk memenangkan permainan tersebut.
2. Permainan GOBOSO mempunyai ukuran lapangan 16,5 x 8,5 meter, sehingga dapat diterapkan di sekolah yang tidak mempunyai lapangan olahraga yang luas.

3. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan GOBOSO terbuat dari bahan yang mempermudah di dapat, murah dan tidak berbahaya.

Kelemahan produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini masih mempunyai kelemahan sehingga dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian mendatang untuk mengembangkan agar dapat lebih baik lagi.

1. Sering terjadi kebingungan dan kesalahan untuk pemain sehingga sering melakukan kesalahan dalam bermain.
2. Perlu diawali dengan pembelajaran sepak bola yaitu pengenalan kembali teknik dasar sepak bola apabila siswa tidak memahami permainan GOBOSO.
3. Siswa kurang leluasa untuk menguasai bola karena harus menguasai bola dalam lapangan yang tidak terlalu luas.
4. Waktu terbuang karena mengambil bola yang keluar lapangan
5. Siswa masih merasa kesulitan untuk melewati pemain bertahan dengan membawa bola, melakukan *passing*, *dribble* dan kontrol, bekerjasama antar pemain, dan mencetak poin.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian dan Prototipe Produk

Hasil akhir dan kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan GOBOSO yang berdasarkan uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji kelompok besar (N=28) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan GOBOSO dapat di gunakan untuk pembelajaran sepak bola kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen.

Berdasarkan analisis uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli yaitu ahli penjas di dapat 94,6% (sangat baik) dan ahli penjasorkes 90,6% (baik) sehingga diperoleh rata-rata persentase penilaian ahli sebesar 92,6% kategori “**sangat baik**” maka produk permainan GOBOSO dikatakan layak untuk digunakan bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kebasen. Pada hasil ujicoba kelompok besar di dapat persentase penilaian ahli yaitu ahli penjas di dapat persentase sebesar 88% (baik) dan ahli pembelajaran sebesar 81,33% (**baik**) dengan rata-rata penilaian ahli sebesar 84,665% kategori (**baik**) maka produk permainan GOBOSO layak untuk digunakan bagi sisiwa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

Produk model permainan GOBOSO sudah dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas. Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil di dapat persentase sebesar 79,33% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba kelompok besar di dapat

persentase 86,55% dengan kriteria baik. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih 7,22% maka pembelajaran melalui permainan GOBOSO ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas.

Proses pembelajaran penjasorkes di sekolah menengah pertama sering terhambat oleh terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki, oleh karena itu guru penjas dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik, membuat siswa merasa senang, gembira dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Dalam permainan GOBOSO sarana dan prasana yang digunakan sangat sederhana, tidak perlu mahal dan mudah didapat sehingga permainan ini dapat diterima dan dinyatakan layak untuk digunakan. Aturan yang diterapkan dalam permainan GOBOSO juga sederhana sehingga siswa dapat memahami cara bermain permainan GOBOSO dengan mudah,

Berdasarkan hasil uji coba kelompok yaitu meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sebagian besar siswa dapat mempraktikkan beregu dengan sistem kompetisi sehingga membuat siswa bergerak aktif dan kompak dalam satu regu dalam mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Permainan ini membuat siswa bersemangat bermain untuk mencetak poin karena regu yang berhasil mencetak poin terbanyak maka menjadi pemenang dalam permainan ini.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam pemanfaatan produk permainan GOBOSO, antara lain:

1. Model permainan GOBOSO merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai *alternative* dalam menyampaikan materi pembelajaran sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa sekolah menengah pertama.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam permainan GOBOSO sangat sederhana sehingga dapat menjadi *alternative* bagi sekolah yang tidak mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap.
3. Bagi guru penjasorkes disekolah menengah pertama, penggunaan model ini dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Bagi siswa, kebingungan dan kesalahan dalam bermain permainan GOBOSO khususnya bagi para pemula diharapkan dapat terus belajar dan berlatih menguasai teknik dasar dalam permainan ini.
5. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk permainan GOBOSO dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasokes*. Jakarta: Depdiknas
- Dewi Rosinah. 2012. "Model Pengembangan Permainan Gobag Sodor Bola Pada pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes siswa kelas V Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Manyaran Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang Tahun 2012". Skripsi. Program Sarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. Perencanaan pembelajaran penjasokes.jakarta: Depdiknas
- Rusli Lutan.2001. *Mengajar Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*.Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjasokes*. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Tombak, angar 2015. *Pengertian pembelajaran inovatif*
<http://www.kawandnews.com/2011/08/pengertian-pembelajaran-inovatif.html>. Diakses pada tanggal 10 juni 2015 jam 15:00.
- Hasbulloh. 2013. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ibrahim. 1988. *Inovasi pendidikan*. Jakarta: Departemen Kependidikan Dan Kebudayaan
- Depdiknas.2003. Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2000. Tentang Sistem Pendidikan


Sugiyanto. 2008. Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta. Universitas Terbuka.

Universitas Negeri Semarang. 2014. Pedoman Penyusunan Skripsi 2014. Semarang Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Sumitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta. Depdikbud

LAMPIRAN

Lampiran 1



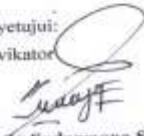
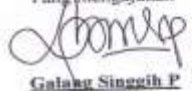
Universitas Negeri Semarang
Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Kampus Sekeloa Gunungpati, Semarang 50229, Telp (024) 8508007 fax 8508007
 Email: FIK-UMNES.SMG@dekomid

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh:


Nama	: Galang Singgih Prasetyo
NIM	: 610101411048
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Tema Skripsi	: " Pengembangan Model Pembelajaran "
Judul Skripsi	: "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA"

Semarang, 22 Desember 2014

<p>Menyetujui: Verivikator</p>  <p><u>Martin Sudarmono Spd.Mpd</u> NIP. 198803182013031116</p>	<p>Yang mengajukan</p>  <p><u>Galang Singgih P</u> NIM. 610101411048</p>
---	---

Catatan :
 Dapat di teliti, dengan memperdalam latar belakang dengan hasil studi pendahuluan di lapangan.

Ketua Jurusan PJKR S1



Drs. Mugivo Hartono M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

*see dapat diteliti Pembimbing : Mugivo Hartono
 6/1/2015
 Ha*

Lampiran 2



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 496/FIK/2015**

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

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

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

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 19 Maret 2015

Menetapkan : **MEMUTUSKAN**

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP : 196109031988031002
Pangkat/Golongan : IV/A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : GALANG SINGGIH PRASETYO
NIM : 6101411048
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA
DOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : SEMARANG
Tanggal : 20 Maret 2015


Dr. M. Harry Pramono, M.Si
NIP-495910191985031001

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



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Jl. Widyadarmasari No. 4301, Semarang 50132

Lampiran 3



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

Nomor : *10.02/UNP57.1.C/IT/2015*
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 1 Kebasen Kab. Banyumas
di SMP N 1 Kebasen Kab. Banyumas

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

Nama : GALANG SINGGIH PRASETYO
NIM : 6101411048
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA GOBOSO
UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SMP N 1 KEBASEN
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 28 April 2015

h. i.
Harry Pramono, M.Si.
NIP. 65910191985031001

Lampiran 4

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 KEBASEN Jl. Desa Kalisalak, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, 53172 Telp 0281- 6847718</p>
<p><u>SURAT KETERANGAN</u></p> <p>Nomor : 070 / 402 / 2015</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Kebasen menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :</p>	
Nama	: GALANG SINGGIIH PRASETYO
NIM	: 6101411048
Prodi	: PJKR
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan / UNNES
Alamat Rumah	: Desa Kalisalak RI 01/Rw 03, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas
<p>Benar-benar telah selesai melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 1 Kebasen dengan judul</p> <p>"PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SMP NEGERI 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2014/2015 "</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini kami buat , untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Kebasen, 29 Mei 2015 Kepala Sekolah,</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>BAMBANG GUNAWAN, SPd, S.IP NIP. 19601111 198403 4 009</p>	

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS VIII DI SMP N 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi pokok : Bola besar (sepakbola)
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : MARTIN SUDARMO, S.Pd, M.Pd
 Tanggal : 30 April 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SMP yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini diisi oleh ahli penjas
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

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

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.					✓	
3.	Ketepatan memilih bentuk /model					✓	
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.					✓	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.				✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					✓	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	
13.	Mendorong siswa bergerak aktif					✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola					✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola				✓		

B. Komentar dan Saran Umum

~~Lapangan diperluas lagi~~

Agar anak lebih leluasa untuk mengenai bola
lapangannya harus diperluas dan gawangnya
harus diperlebar agar anak mudah mencetak point.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi
 - ② Layak untuk digunakan/uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala kecil
- (mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang 30 April 2015

Evaluator


Martin Sudarmono Spd.Mpd

NIP. 198803182013031116

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi pokok : Bola besar (Sepakbola)
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Prima Wisnu Adityantoro S Pd
 Tanggal : 21 April 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SMP yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini di isi oleh ahli pembelajaran.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

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

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk /model				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					✓	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.				✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa .berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola.					✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Untuk permainan sudah sangat baik. meningkatkan gerak pada siswa terutama psikomotoriknya.

Saran

Untuk lapangan sebaiknya diperbesar supaya gerak pada siswa lebih banyak atau tidak dibatasi ukuran yang sebenarnya.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama ini dinyatakan :

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

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

.....21..... April.....2015

Evaluator



Prima Wisnu Adityantoro S.Pd

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS VIII DI SMP N 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Bola besar (sepakbola)

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama

Evaluator : MARTIN SUDARMONO, SPd, M.Pd

Tanggal : 22 Mei 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SMP yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini diisi oleh ahli penjas
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

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

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk /model				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.				✓		
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				✓		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				✓		
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.				✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.				✓		
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola.				✓		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.				✓		

B. Komentar dan Saran Umum

Pernaman sudah baik tinggal dikembangkan lagi dan peraturan, perhitungan nilainya lebih di perjelas lagi.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama ini dinyatakan :

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

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

Surabaya 22 Mei 2015
Evaluator

Martin Sudarmono Spd.Mpd
NIP. 198803182013031116

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBOSO UNTUK PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS VIII DI SMP N 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Materi pokok : Bola besar (sepakbola)
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama
 Evaluator : Prima Wisnu Adityantoro S.Pd
 Tanggal : 8 Juni 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SMP yang peneliti kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini diisi oleh ahli penjas
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

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

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				✓		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.					✓	
3.	Ketepatan memilih bentuk /model				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					✓	
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					✓	
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					✓	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa.					✓	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					✓	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					✓	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					✓	
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola.					✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Permainan GOBOSO ini sangat baik diterapkan untuk aktivitas perjas karena anak menjadi lebih aktif dalam Bergerak.

Saran

Untuk Permainan GOBOSO aturan permainannya lebih dipermudah lagi, ~~agar tidak~~ didalam penghitungannya.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan GOBOSO untuk pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama ini dinyatakan :

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

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

KeboTen, ..8 Jun).....2015

Evaluator



Prima Wisnu Adityantoro S.Pd

NIP.

Lampiran 6

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN GOBOSO UNTUK
PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 1 KEBASEN KABUPATEN BANYUMAS**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a atau b sesuai pilihanmu.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu peraturan permainan GOBOSO?
 - a. Tidak b. Ya
2. Apakah kamu tahu cara bermain permainan GOBOSO?
 - a. Tidak b. Ya
3. Apakah permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu mengerti teknik dasar sepak bola?
 - a. Tidak b. Ya
4. Apakah permainan GOBOSO dapat mendorong siswa untuk bergerak aktif?

- a. Tidak b. Ya

5. Apakah kamu tahu teknik dasar sepak bola?

- a. Tidak b. Ya

6. Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola?

- a. Tidak b. Ya

7. Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor?

- a. Tidak b. Ya

8. Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor?

- a. Tidak b. Ya

9. Apakah dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain?

- a. Tidak b. Ya

10. Apakah kamu tahu cara mencetak point dalam permainan GOBOSO?

- a. Tidak b. Ya

B. PSIKOMOTORIK

1. Apakah kamu bisa memainkan permainan GOBOSO?

- a. Tidak b. Ya

2. Apakah kamu bisa melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO?

- a. Tidak b. Ya

3. Apakah kamu bisa melakukan passing dalam permainan GOBOSO?

- a. Tidak b. Ya
4. Apakah kamu bisa melakukan dribble dalam permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya
5. Apakah kamu bisa mencetak poin ke gawang dalam permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya
6. Apakah kamu dapat merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya

C. ASPEK AFEKTIF

1. Apakah kamu selama bermain dapat mematuhi peraturan permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya
2. Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya
3. Apakah dalam permainan GOBOSO, kamu disiplin dalam bermain?
- a. Tidak b. Ya
4. Apakah kamu bisa menerima jika kalah dalam permainan GOBOSO?
- a. Tidak b. Ya
5. Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan

GOBOSO?

a. Tidak

b. Ya

Lampiran 7

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEBASEN
KABUPATEN BANYUMAS
(SEBAGAI SEMPEL UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Muhammad Iqbal	L
2	Dwi Kurrniawan	L
3	Rico Rizqona Fauzan	L
4	Dian Anang DB	L
5	Teguh Riyanto	L
6	Aldy Maulana	L
7	Khayyan Subarkah	L
8	Aan Setiadi	L
9	Fahrizal Adhie Nugraha	L
10	Ijan Pangestu	L

Lampiran 8

**Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
(Subjek Uji Coba Kelompok Kecil)**

No	Nama	Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J
1	Muhammad Iqbal	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
2	Dwi Kurrniawan	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
3	Rico Rizqona Fauzan	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	8
4	Dian Anang DB	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
5	Teguh Riyanto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	Aldy Maulana	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
7	Khayyan Subarkah	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
8	Aan Setiadi	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7
9	Fahrizal Adhie Nugraha	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	Ijan Pangestu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	7	7	8	10	8	9	9	6	8	8	80
	persentase	70 %	70 %	80 %	100 %	80 %	90 %	90 %	60 %	80 %	80 %	

Lampiran 9

**Hasil Rekapitulasi Kuesiner Siswa
(Subyek Uji Coba Skala Kecil)**

No	Nama	Psikomotor					
		1	2	3	4	5	J
1	Muhammad Iqbal	1	0	1	1	1	4
2	Dwi Kurrniawan	1	1	1	1	0	4
3	Rico Rizqona Fauzan	1	1	0	1	0	4
4	Dian Anang DB	1	1	1	0	1	4
5	Teguh Riyanto	0	1	0	1	1	3
6	Aldy Maulana	1	0	1	1	1	4
7	Khayyan Subarkah	0	1	1	1	0	4
8	Aan Setiadi	1	1	0	1	1	4
9	Fahrizal Adhie Nugraha	1	1	0	1	1	4
10	Ijan Pangestu	1	1	1	1	1	5
	Jumlah	9	8	7	9	7	
	persentase	90%	80%	70%	90%	70%	

Lampiran 10

**Hasil Rekapitulasi Kuesiner Siswa
(Subyek Uji Coba Skala Kecil)**

Nama Siswa	Afektif					Jumlah
	1	2	3	4	5	
Muhammad Iqbal	0	0	1	0	1	2
Dwi Kurniawan	1	1	1	1	1	5
Rico Rizqona Fauzan	1	0	1	0	1	3
Dian Anang DB	1	1	0	0	1	3
Teguh Riyanto	0	1	0	1	1	3
Aldy Maulana	1	1	1	1	1	5
Khayyan Subarkah	1	1	0	1	1	4
Aan Setiadi	1	1	1	0	1	4
Fahrizal Adhie Nugraha	1	1	1	1	1	5
Ijan Pangestu	1	1	1	1	1	5
	8	8	7	6	10	
	80,00%	80,00%	70,00%	60,00%	100,00%	

Lampiran 11

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah kamu tahu peraturan permainan GOBOSO?	YA	70,0	Cukup
2.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan GOBOSO?	YA	70,0	Cukup
3.	Apakah permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu mengerti teknik dasar sepak bola?	YA	80,0	Baik
4.	Apakah permainan GOBOSO mendorong siswa untuk bergerak aktif	YA	100,0	Sangat Baik
5	Apakah kamu tahu teknik dasar sepak bola?	YA	80,0	Baik
6.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola?	YA	90,0	Baik
7.	Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor?	YA	90,0	Baik
8.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor?	YA	60,0	Cukup
9	Apakah dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain?	YA	80,0	Baik
10.	Apakah kamu tahu untuk mencetak point pada permainan GOBOSO?	YA	80,0	Baik

Lampiran 11

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Aspek yang dinilai	Jawab an	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa melakukan passing dalam permainan GOBOSO dengan cara melakukan passing melewati pemain penjaga?	YA	90,0	Baik
2.	Apakah kamu bisa melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO dengan cara menerima bola dari teman?	YA	80,0	Baik
3.	Apakah kamu bisa melakukan dribble dalam permainan GOBOSO dengan cara melewati pemain penjaga?	YA	70,0	Cukup
4.	Apakah kamu dapat memasukkan bola kedalam gawang dengan jarak 4 meter dalam permainan goboso?	YA	90,0	Baik
5.	Apakah kamu dapat merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan goboso?	YA	70,0	Cukup

Lampiran 11

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Aspek yang dinilai	Jawab an	%	Kriteria
Aspek Afektif				
1.	Apakah kamu mematuhi peraturan permainan GOBOSO selama bermain?	YA	89,29	Baik
2.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik
3.	Apakah dalam permainan GOBOSO, kamu disiplin dalam bermain?	YA	85,71	Baik
4.	Apakah kamu dapat menerima jika kalah dalam permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
5.	Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Lampiran 12

**DAFTAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEBASEN
KABUPATEN BANYUMAS
(SEBAGAI SEMPEL UJI COBA LAPANGAN)**

NO	NAMA	Jenis kelamin
1	Aan Setiadi	L
2	Afi Wiji Astuti	P
3	Aldy Maulana	L
4	Amelia Nur Khasanah	P
5	Ana Fitria Ningsih	P
6	Cahyo wiji Prayogo	L
7	Dian Anang DB	L
8	Dwi Kurrniawan	L
9	Elsa Nurkhasanah	P
10	Era Hasanah	P
11	Eri Kurnia	P
12	Fahrizal Adhie Nugraha	L
13	Fadhila Nofiana Ramadhanti	P
14	Farida Nur Rahmawati	P
15	Feni Rahayu	P
16	Ijan Pangestu	L
17	Khayyan Subarkah	L
18	Muhammad Iqbal	L
19	Nurrokhmah	P
20	Rico Rizqona Fauzan	L
21	Seli F	P
22	Sherly Nur Beaty	P
23	Sylfia Nuralinda A	P
24	Siti Mutmainah	P
25	Siti Sudarmi	P
26	Teguh Riyanto	L
27	Veni Kurniawati	P
28	Yulia Priyatining Asih	P

Lampiran 13

**Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
(Subyek Uji Coba Lapangan)**

No	Nama	Kognitif										J
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aan Setiadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Afi Wiji Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Aldy Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
4	Amelia Nur Khasanah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Ana Fitria Ningsih	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
6	Cahyo Wiji Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
7	Dian Anang D.B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Dwi Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Elsa Nurkhasanah	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
10	Era Hasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Eri Kurnia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Fahrizal Adhie Nugraha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Fadhila Nofiana Ramadhanti	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
14	Farida Nur Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
15	Feni Rahayu	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
16	Ijan Pangestu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Khayyan Subarkah	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7
18	Muhammad Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Nurrokhmah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Rico Rizqona Fauzan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	Seli F	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
22	Sherly Nur Baety	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
23	Sylfia Nuralinda A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
24	Siti Mutmainah	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8

Lampiran 14

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
(Subyek Uji Coba Lapangan)

No	Nama	Psikomotor					
		1	2	3	4	5	J
1.	Aan Setiadi	1	0	1	1	1	4
2	Afi Wiji Astuti	1	1	1	1	1	5
3	Aldy Maulana	1	1	1	1	1	5
4	Amelia Nur Khasanah	1	1	0	1	1	4
5	Ana Fitria Ningsih	1	0	1	1	1	4
6	Cahyo Wiji Prayogo	1	1	1	1	0	4
7	Dian Anang D.B	1	1	1	1	1	5
8	Dwi Kurniawan	1	1	0	1	1	4
9	Elsa Nurkhasanah	1	1	1	1	0	4
10	Era Hasanah	1	1	1	1	0	4
11	Eri Kurnia	1	1	1	0	1	4
12	Fahrizal Adhie Nugraha	1	1	1	1	1	5
13	Fadhila Nofiana Ramadhanti	1	1	1	1	1	5
14	Farida Nur Rahmawati	1	1	1	0	1	4
15	Feni Rahayu	1	0	1	1	1	4
16	Ijan Pangestu	1	1	1	0	1	4
17	Khayyan Subarkah	1	0	1	1	1	4
18	Muhammad Iqbal	0	1	1	0	1	3
19	Nurrokhmah	1	1	0	1	1	5
20	Rico Rizqona Fauzan	1	1	1	0	1	4
21	Seli F	1	1	0	1	1	4
22	Sherly Nur Baety	0	1	1	0	1	3
23	Sylfia Nuralinda A	1	1	1	1	1	5

24	Siti Mutmainah	1	1	1	1	1	5
25	Siti Sudarmi	0	0	1	1	1	3
26	Teguh Riyanto	1	1	1	1	0	4
27	Veni Kurniawati	1	1	1	1	1	5
28	Yulia Priyatiningasih Asih	1	1	1	1	1	5
	Jumlah	25	23	25	22	24	
	Persentase	89,29 %	82,14 %	89,29 %	78,57 %	85,71 %	

Lampiran 15

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
(Subyek Uji Coba Lapangan)

No	Nama	Afektif					
		1	2	3	4	5	J
1.	Aan Setiadi	1	1	1	1	1	5
2	Afi Wiji Astuti	1	0	1	1	1	4
3	Aldy Maulana	1	1	1	1	1	5
4	Amelia Nur Khasanah	1	1	0	1	1	4
5	Ana Fitria Ningsih	1	0	1	1	1	4
6	Cahyo Wiji Prayogo	1	1	1	1	0	4
7	Dian Anang D.B	1	1	1	1	1	5
8	Dwi Kurniawan	1	1	0	1	1	4
9	Elsa Nurkhasanah	0	1	1	1	1	4
10	Era Hasanah	1	1	1	1	0	4
11	Eri Kurnia	1	0	1	0	1	3
12	Fahrizal Adhie Nugraha	1	1	1	1	1	5
13	Fadhila Nofiana Ramadhanti	1	1	0	1	1	4
14	Farida Nur Rahmawati	1	1	1	1	1	5
15	Feni Rahayu	1	1	1	0	0	3
16	Ijan Pangestu	1	0	1	1	1	4
17	Khayyan Subarkah	1	1	1	1	1	5
18	Muhammad Iqbal	0	1	1	1	0	4
19	Nurrokhmah	1	1	0	1	1	4
20	Rico Rizqona Fauzan	1	1	1	1	1	5
21	Seli F	1	1	1	0	1	4
22	Sherly Nur Baety	0	1	1	0	1	3

23	Sylfia Nuralinda A	1	0	1	0	1	3
24	Siti Mutmainah	0	1	0	1	1	3
25	Siti Sudarni	1	1	1	1	1	5
26	Teguh Riyanto	1	1	1	1	1	5
27	Veni Kurniawati	1	1	1	1	0	4
28	Yulia Priyatningsih Asih	1	1	1	1	0	4
	Jumlah	25	24	24	23	24	
	Persentase	89,29 %	85,71 %	85,71 %	82,14 %	85,71 %	

Lampiran 16

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA BESAR)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah kamu tahu peraturan permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
2.	Apakah kamu tahu cara bermain permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
3.	Apakah permainan GOBOSO adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu mengerti teknik dasar sepak bola?	YA	89,28	Baik
4.	Apakah permainan GOBOSO mendorong siswa untuk bergerak aktif	YA	92,86	Sangat Baik
5.	Apakah kamu tahu teknik dasar sepak bola?	YA	89,29	Baik
6.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat teknik dasar sepak bola?	YA	96,42	Sangat Baik
7.	Apakah kamu tahu permainan tradisional gobak sodor?	YA	92,86	Sangat Baik
8.	Apakah dalam permainan GOBOSO terdapat permainan gobak sodor?	YA	89,29	Baik
9.	Apakah dalam permainan GOBOSO memerlukan strategi untuk bermain?	YA	89,29	Baik
10.	Apakah kamu tahu untuk mencetak point pada permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=28)

Lampiran 16

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA BESAR)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa melakukan passing dalam permainan GOBOSO dengan cara melakukan passing melewati pemain penjaga?	YA	89,29	Baik
2.	Apakah kamu bisa melakukan kontrol dalam permainan GOBOSO dengan cara menerima bola dari teman?	YA	82,14	Baik
3.	Apakah kamu bisa melakukan dribble dalam permainan GOBOSO dengan cara melewati pemain penjaga?	YA	89,29	Baik
4.	Apakah kamu bisa mencetak point dalam permainan GOBOSO?	YA	78,57	Baik
5.	Apakah kamu bisa merebut bola dari pemain penyerang dalam permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=28)

Lampiran 16

**ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA SKALA BESAR)**

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Afektif				
1.	Apakah kamu mematuhi peraturan permainan GOBOSO selama bermain?	YA	89.29	Baik
2.	Apakah kamu dapat bekerjasama dengan teman seregu saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik
3.	Apakah dalam permainan GOBOSO, kamu disiplin dalam bermain?	YA	85,71	Baik
4.	Apakah kamu dapat menerima jika kalah dalam permainan GOBOSO?	YA	82,14	Baik
5.	Apakah kamu bersungguh-sungguh saat bermain permainan GOBOSO?	YA	85,71	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil (N=28)

Lampiran 17

A. KISI – KISI OBSERVASI DI SMP

1. Mengamati proses pembelajaran di SMP
2. Mengamati sarana dan prasarana penjas di SMP

B. KISI – KISI WAWANCARA GURU

1. Proses belajar mengajar penjas di SMP
2. Proses belajar mengajar pembelajaran sepak bola
3. Metode / strategi yang di gunakan dalam proses belajar mengajar
4. Sarana dan prasarana yang di gunakan dalam proses belajar mengajar sepak bola
5. Modifikasi atau inovasi yang di berikan dalam proses belajar mengajar

C. KISI – KISI WAWANCARA SISWA

1. Materi penjas yang di ajarkan oleh guru

Lampiran 18**HASIL OBSERVASI SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas****Lokasi : SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas****Hari dan Tanggal : Jumat, 30 Januari 2015****1. Mengamati proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Kebasen**

- Guru memberkan pembelajaran sepak bola di kelas VIII
 - a. Guru menyiapkan siswa dan memimpin berdoa
 - b. Guru mengajari siswa baris berbaris
 - c. Guru memberikan pemanasan kepada siswa
 - d. Guru menjelaskan tentang materi yang di ajarkan
 - e. Guru memerintah siswa mempraktikan teknik dasar sepak bola materi yang di ajarkan
 - f. Guru mengumpulkan siswa mengevaluasi pembelajaran
 - g. Guru menutup pembelajaran

2. Mengamati sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Kebasen

- Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Kebasen dapat dikatakan lengkap hampir semua sarana dan prasarana penjas ada.

HASIL WAWANCARA SMP N 1 Kebasen kabupaten Banyumas

Narasumber : Prima Whisnu A. S.Pd

Setatus : Guru Penjasorkes SMP N 1 Kebasen

Lokasi : SMP N 1 Kebasen Kecamatan Kebasen Kabupaten

Banyumas

Hari dan Tanggal : Jumat, 30 Januari 2015

Waktu : 07.00 wib

1. Bagaimana proses belajar mengajar penjas di SMP Negeri 1 Kebasen?
 - Proses belajar mengajarnya ya di mulai dari pemanasan dan materi inti dan pendinginan, tetapi anak-anak dalam melakukan pemanasan diberikan pengarahan dan dalam proses pembelajaran SMP guru itu hanya memberikan proses pembelajarannya dan memberikan teknik dasarnya saja.
2. Metode atau strategi apa yang bapak gunakan dalam pembelajaran sepak bola?
 - Metode yang digunakan yaitu:
Pembelajaran *passing*, *control*, dan *dribble* melalui permainan sepak bola yang di modifikasi
 - Strategi yang digunakan yaitu:
Menjelaskan pembelajaran pada siswa
Melakukan pendekatan terhadap siswa yang belum bisa
Melakukan evaluasi terhadap pembelajaran
3. Dalam proses belajar mengajar sepak bola, sarana dan prasarana apa saja yang bapak gunakan?
 - *Cones*, dan bola sepak
4. Apakah bapak sudah memodifikasi atau menggunakan inovasi dalam

proses belajar mengajar sepak bola??

- iya di modifikasi sederhana mungkin agar anak-anak tidak bingung

5. Apakah ada hambatan dalam proses belajar mengajar sepak bola?

- Hambatannya biasanya pada saat siswa mempraktikkan teknik dasar sepak bola siswa putri terkadang melakukannya dengan malas
- Pada saat mempraktikkan permainan sepak bola siswa putri kurang maksimal

HASIL WAWANCARA Siswa SMP Negeri 1 Kebasen kabupaten Banyumas

Narasumber : 1. Ijan Pangestu
Setatus : Siswa SMP Negeri 1 Kebasen
Kelas : VIII
Lokasi : SMP Negeri 1 Kebasen Kabupaten Banyumas
Hari dan Tanggal : Jumat, 30 Januari 2015
Waktu : 09.00 wib

1. Apakah anak-anak suka dengan pelajaran penjas atau olahraga?
 - suka
2. Dalam pelajaran penjas atau olahraga yang ibu ajarkan, materi pelajaran apa yang paling anak-anak suka?
 - sepak bola
 - Renang
3. Selain sepak bola dan renang, Apa lagi yang bapak ajarkan?
 - Bola volly
 - Bola Basket
 - Bulutangkis
4. Bagaimana contoh pembelajaran sepak bola yang diberikan oleh pak guru?
 - Melakukan *passing* berhadap-hadapan
 - Bermain kucing-kucingan

HASIL OBSERVASI SMP Negeri 2 Karanglewas kabupaten Banyumas

Lokasi : SMP Negeri 2 kecamatan Karanglewas Kabupaten
Banyumas

Hari dan Tanggal : Senin, 2 Februari 2015

1. Mengamati proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Karanglewas

- Guru memberkan pembelajaran gerak dasar di kelas VIII
 - a. Guru memberikan pembelajaran di lapangan sepak bola
 - b. Guru menyiapkan siswa dan memimpin berdoa
 - c. Guru menerangkan kepada siswa tentang materi yang diajarkan
 - d. Guru memberikan menyuruh mempraktikan materi yang dijelaskan.
 - e. Guru mengevaluasi pembelajaran
 - f. Guru menutup pembelajaran

2. Mengamati sarana dan prasarana di SMP Negeri 2 Karanglewas

- Sarana dan prasarana di SMP Negeri 2 Karanglewas dikatakan kurang sarana dan prasarana yang di miliki hanya dua bola voli, 2 buah bola sepak bola dan 2 bola basket.

HASIL WAWANCARA SMP Negeri 2 Karanglewas kabupaten Banyumas**Narasumber : Luhur Pambudi S.Pd****Setatus : Guru Penjasorkes SMP Negeri 2 Karanglewas****Lokasi : SMP Negeri 2 Karanglewaskecamatan Karanglewas
kabupaten Banyumas****Hari dan Tanggal : Senin, 2 Febuari 2015****Waktu : 09.00 wib**

1. Bagaimana proses belajar mengajar penjas di SMP Negeri 2 Karanglewas?
 - Proses belajar mengajarnya yaitu yang pertama siswa di masukan dulu kedalam kelas kemudian berdoa dan diberikan teori yang akan di pelajari di dalam kelas baru setelah itu di bariskan dilapangan diberi pemanasan, pembelajaran inti, evaluasi pembelajaran yang di sampaikan dan pendinginan.
2. Metode atau strategi apa yang bapak gunakan dalam pembelajaran sepak bola?
 - Melalui permainan kucing-kucingan dengan bola, melalui passing dan *control* secara berhadap-hadapan
3. Dalam proses belajar mengajar sepak bola, sarana dan prasarana apa saja yang bapak gunakan?
 - Ya menggunakan atau memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah
4. Apakah bapak sudah memodifikasi atau menggunakan inovasi dalam proses belajar mengajar sepak bola??
 - Ya harus dimodifikasi biar nanti siswa tidak merasa bosan

5. Bagaiman bapak memodifikasi dan memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sepak bola?
 - Diatur jumlah pemaianya, dimodifikasi peraturan permainannya
6. Apakah ada hambatan dalam proses belajar mengajar sepak bola?
 - Hambatannya yaitu tentang sarana dan prasarana untuk pembelajaran penjas yang kurang di SMP N 2 Karanglewas

**HASIL WAWANCARA Siswa SMP Negeri 2 Karanglewas Kabupaten
Banyumas**

Narasumber : 1. Randyka Gumilang Prasetyo

Setatus : Siswa SMP Negeri 2 Karanglewas

Kelas : VIII

Lokasi : SMP Negeri 2 Karanglewas kabupaten Banyumas

Hari dan Tanggal : Senin, 2 Februari 2015

Waktu : 11.00 wib

-
1. Apakah anak-anak suka dengan pelajaran penjas atau olahraga?
 - Suka
 2. Dalam pelajaran penjas atau olahraga, materi pelajaran apa yang paling anak-anak suka?
 - Bulutangkis
 - Bola basket
 3. Selain bermain bola basket dan bulutangkis, Apa lagi yang bapak guru ajarkan?
 - sepak bola
 - atletik
 4. Apakah anak-anak pernah di beri materi penjas atau olahraga tentang teknik dasar sepak bola yaitu *passing, control dan dribble*?
 - Pernah
 5. Bagaimana contoh pembelajaran sepak bola yang diberikan sama bapak guru?
 - Melakukan *passing* dan *control* secara berhadap-hadapan
 - Melakukan *dribble* melewati *cones*

Lampiran 19

DOKUMENTASI



Gambar 1 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan GOBOSO



Gambar 2 Pemanasan statis dan Dinamis



Gambar 3 Uji Coba Skala Kecil



Gambar 4 Uji Coba Skala Kecil



Gambar 5 Pengisian Kuesioner siswa kelompok kecil



Gambar 6 pengenalan produk GOBOSO



Gambar 7 Uji Coba Lapangan



Gambar 8 Uji coba Lapangan



Gambar 9 uji coba lapangan



**Gambar 10 Peneliti, Guru Penjas dan Siswa SMP Negeri 1
Kebasen**

