PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA "*ONE GOAL MORE GOALS*" DALAM PENJASORKES SISWA KELAS V DAN VI SD YAYASAN PENDIDIKAN KRISTEN WAAN KABUPATEN MERAUKE PAPUA

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
ANDRA JATI NUGRAHA
6101411109

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

ABSTRAK

Andra Jati Nugraha. 2015. *Pengembangan Model Permainan Sepakbola One Goal More Goals dalam Penjasorkes Siswa Kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Sulaiman, M.Pd.
Kata kunci: Pengembangan, Sepakbola, Permainan *One Goal More Goals*.

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan pengamatan adalah kurangnya ranah pengembangan pembelajaran penjasorkes khususnya sepakbola. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan Permainan *One Goal More Goals* dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua? Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Model Pengembangan Permainan Sepakbola *One Goal More Goals* dalam Penjasorkes siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan *sepakbola One Goal More Goals*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, 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 (16 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan sepakbola *One Goal More Goals* bagi siswa kelas V dan VI yang dihasilkan melalui revisi uji coba kelompok besar.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 81,5% (baik). Hasil rata-rata pengamatan dan kuesioner siswa pada uji coba skala kecil aspek kognitif, afektif, dan psikomotor didapat persentase sebesar 84,33% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 84,5% (baik). Hasil rata-rata pengamatan dan kuesioner siswa pada uji coba kelompok besar aspek kognitif, afektif, dan psikomotor didapat persentase 85,25% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *One Goal More Goals* ini dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke. Saran bagi guru penjasorkes disekolah dasar dapat menggunkan produk model permainan *One Goal More Goals* sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama	: Andra Jati Nugraha
NIM	: 6101411109
Jurusan/ Prodi	: PJKR/ PJKR
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi	: Pengembangan Model Permainan Sepakbola *One Goal More* Goals Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua.

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

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

Semarang, Oktober 2015
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
6000

Andra Jati Nugraha
NIM. 6101411109

iii

HALAMAN PERSETUJUAN

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. Sulaiman, M.Pd.	**Andra Jati Nugraha**
NIP. 1962061 2198901 1 001	NIM.6101411109

Ketua Jurusan PJKR

15/10 2005

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

iv

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Andra Jati Nugraha NIM 6101411109 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dengan Judul Pengembangan Model Permainan Sepakbola One Goal More Goals dalam Penjasorkes Siswa Kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 4 November 2015.

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.	Agus Pujianto, S.Pd, M.Pd.
NIP. 195103201984032001	NIP. 197302022006041001

Dewan Penguji

1. Drs. Tri Rustiadi, M. Kes. (Ketua)
   NIP. 196410231990021001
2. Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 197511052005011002
3. Dr. Sulaiman, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 196206121989011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Maka, sesungguhnya bersama dengan kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah: 5-6)
- Dan mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Dan (shalat) itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu'.(Q.S. Al-Baqarah : 45)
- Teruslah belajar, bersabar dan selalu bersyukur (Andra Jati Nugraha)

.

Persembahan

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Bapak Ramijan dan Ibu Dalinah.

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 Sepakbola *One Goal More Goals* Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua".

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, Fakuktas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Sulaiman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Cahyo Yuwono, 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. Amatus Supu A.Ma.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua atas ijin penelitian yang telah diberikan.
8. Darwanto, A.Ma.Pd selaku Guru Penjasorkes SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-temanku mahasiswa FIK UNNES angkatan 2011 atas doa, bantuan, kerjasama dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.
10. 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, Oktober 2015

Peneliti

Andra Jati Nugraha

NIM. 6101411109

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Manfaat Pengembangan	5
1.5 Spesifikasi Produk	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Landasan Teori	7
2.2 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	34
3.2 Prosedur Pengembangan	35
3.3 Uji Coba Produk	37
3.4 Rancangan Produk	39
3.5 Jenis Data	48
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	48
3.7 Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I	53
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	67
4.3 Revisi Produk	74
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II	84
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II	88
4.6 Prototipe Produk	96

BAB V KAJIAN DAN SARAN
5.1 Kajian Prototipe Produk 107
5.2 Saran 110

DAFTAR PUSTAKA 112
LAMPIRAN-LAMPIRAN 114

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner 49
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” atau “Tidak” 49
3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa 50
3.4 Faktor, Indikator dan Jumlah pengamatan sikap siswa 50
3.5 Klasifikasi Persentase 52
4.1 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif (N=10) 64
4.2 Pengamatan Psikomotor (Gerak) Siswa 65
4.3 Aspek Afektif Siswa melakukan Permainan *One Goal More Goals* 66
4.4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli 71
4.5 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil 71
4.6 Data Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI 74
4.7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif (N=16) 85
4.8 Pengamatan Psikomotor (Gerak) Siswa 86
4.9 Aspek Afektif Siswa melakukan Permainan *One Goal More Goals* 87
4.10 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli 92
4.11 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Uji Kelompok Besar 93
4.12 Data Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran *One Goal More Goals* 35
3.2 Lapangan *One Goal More Goals* 40
3.3 Gawang regu penyerang 40
3.4 Gawang regu bertahan 41
3.5 Bola 41
3.6 Cones 42
3.7 Ular mencari Gawang 43
3.8 Adu kecepatan ular mencari gawang 43
3.9 Tiga sahabat mencetak gol bersama 44
3.10 Permainan *One Goal More Goals* 45
4.1 Lapangan *One Goal More Goals* 55
4.2 Gawang regu penyerang 55
4.3 Gawang regu bertahan 56
4.4 Bola 56
4.5 Cones 57
4.6 Ular mencari Gawang 58
4.7 Adu kecepatan ular mencari gawang 59
4.8 Tiga sahabat mencetak gol bersama 59
4.9 Permainan *One Goal More Goals* 61
4.10 Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan One Goal More Goals Uji Coba Kelompok Kecil 70
4.11 Lapangan *One Goal More Goals* 76
4.12 Gawang regu penyerang 76
4.13 Gawang regu bertahan 77
4.14 Bola 77
4.15 Cones 78
4.16 Ular mencari Gawang 79
4.17 Adu kecepatan ular mencari gawang 80
4.18 Tiga sahabat mencetak gol bersama 81
4.19 Permainan *One Goal More Goals* 82
4.20 Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *One Goal More Goals* Uji Coba Kelompok Besar 91
4.21 Lapangan *One Goal More Goals* 97
4.22 Gawang regu penyerang 98
4.23 Gawang regu bertahan 98
4.24 Bola 99
4.25 Cones 99
4.26 Ular mencari Gawang 100
4.27 Adu kecepatan ular mencari gawang 101
4.28 Tiga sahabat mencetak gol bersama 102
4.29 Permainan *One Goal More Goals* 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Topik 115
2. Surat Keputusan Pembimbing 116
3. Surat Ijin Penelitian 117
4. Surat Ijin Penelitian Dinas Pendidikan dan Pengajaran Merauke 118
5. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian 119
6. Lembar Evaluasi Ahli 120
7. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siswa 138
8. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor 141
9. Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Siswa 145
10. Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Kecil 148
11. Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Besar 150
12. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil 152
13. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil 153
14. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil 154
15. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar 155
16. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar 157
17. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar 158
18. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil 160
19. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Besar 161
20. Produk Akhir *One Goal More Goals* 162
21. Dokumentasi 172

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2)

Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar pada hakikatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di Sekolah Dasar adalah kelompok masyarakat yang tumbuh berkembang, ingin merasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat (Soemitro, 1992: 5)

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran pendidikan jasmani belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik secara kuantitas maupun kualitas. Isi materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi seorang guru pendidikan jasmani.

Menurut Oktia Woro Kasmini (1999), keberhasilan dalam pembelajaran penjasorkes dapat dinilai melalui partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes adalah dengan mengetahui atau mengukur denyut nadi siswa itu sendiri. Aktivitas jasmani atau gerak manusia sangat berhubungan erat dengan denyut nadi, sehingga kondisi tubuh dan kualitas gerak yang dilakukan manusia dapat terdeteksi dengan pengaruh denyut nadi. Denyut nadi atau pulpus adalah perubahan tiba-tiba dari tekanan jantung yang dirambat sebagai gelombang pada dinding pembuluh darah.

Denyut nadi normal adalah 70-80 kali permenit, tetapi pada orang yang rutin melakukan aktivitas olahraga atau aktivitas fisik denyut nadi normal dapat hanya mencapai 50-60 kali permenit. Jika frekuensi lebih dari normal maka disebut *tachicardi* dan frekuensi dibawah normal disebut *brachicardi.* Frekuensi denyut nadi dipengaruhi beberapa faktor yakni : aktivitas fisik, suhu badan, obat-obatan,

emosi, makan dan kehamilan bulan terakhir.

Melihat dari kebiasaan anak-anak seusia Sekolah Dasar yang masih senang bermain. Mereka lebih senang membentuk kelompok-kelompok kecil dengan teman-temannya. Mereka lebih senang untuk bercanda antara siswa satu dan yang lainnya. Dari sifat siswa yang demikian akan dikembangkan konsep bermain sambil belajar dan pembentukan kelompok-kelompok kecil dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan peserta didik nantinya tidak mengalami kebosanan ketika mengikuti proses pembelajaran.

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

Permainan sepakbola menurut Tim Bina Karya (2000: 17) adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

Pembelajaran sepakbola yang diajarkan di SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua pada umumnya menggunakan pola permainan sepakbola yang sesungguhnya, dimana anak-anak harus bermain seperti yang dilakukan orang dewasa. Anak-anak usia 10-12 tahun harus

bermain dengan menggunakan ukuran bola dan ukuran gawang yang sebenarnya, sehingga anak-anak tidak kuat menendang bola dan menggapai tinggi mistar gawang karena tidak sesuai dengan ukuran fisik dari anak-anak tersebut.

Dalam pembelajaran sepakbola yang dilakukan di SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan, peneliti mengamati bahwa dari 16 siswa masih terdapat sekitar 10 siswa yang belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal pembelajaran sepakbola karena belum dapat menguasai teknik dasar sepakbola dengan baik dan benar. Siswa masih melakukan *passing*, *controling*, *dribbling* dan *shooting* dengan cara yang kurang tepat. Kemudian mereka masih belum dapat mengetahui posisi serta tugas masing-masing ketika bermain sepakbola, sehingga dalam pembelajaran sepakbola semua siswa menggerombol menjadi satu untuk merebutkan bola tersebut. Tidak jarang bola rusak karena siswa menendang dengan asal dan tidak melakukan teknik dasar yang benar.

Penelitian ini mengembangkan model permainan Sirkuit *Football* yang telah dikembangkan oleh Ananto Widaryanto dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Model Permainan Sirkuit *Football* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoagung Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak 2014 sebelumnya. Dalam permainan tersebut masih terdapat beberapa kelemahan salah satunya yaitu kurang kompetitif karena siswa hanya melakukan teknik dasar sepakbola sesuai dengan sirkuit yang telah ditentukan. Berdasarkan uraian dan hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti memandang penting untuk melakukan pengembangan model dalam pembelajaran penjasorkes dengan pendekatan modifikasi permainan sesuai dengan kurikulum yang ada. Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan dalam pembelajaran

penjasorkes adalah dengan mengetahui atau mengukur denyut nadi siswa itu sendiri.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan suatu produk permainan sepakbola yaitu model pengembangan permainan sepakbola *one goal more goals* yang memberikan unsur kompetisi didalamnya sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana Model Pengembangan Permainan *One Goal More Goals* Dalam Pembelajaran Sepakbola Pada Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua?"

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian untuk menghasilkan model pengembangan permainan *One Goal More Goals* dalam pembelajaran sepak bola pada siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan Kabupaten Merauke Papua.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Peneliti

   1) Sebagai suatu bekal dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes.

2) Untuk memperoleh gelar sarjana bidang studi Pendidikan jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (S1 PJKR).

3. Manfaat Bagi Siswa

   Siswa dapat mengembangkan keterampilan bermain sepak bola, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

4. Manfaat bagi sekolah

   Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa pengembangan permaianan untuk pembelajaran penjasorkes pada model permainan *One Goal More Goals* sesuai dengan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar.

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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

Pembelajaran sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seorang guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari pakar, pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, ciri-ciri pendidikan jasmani, fungsi pendidikan jasmani, pendidikan jasmani sekolah dasar, belajar dan pembelajaran, pertumbuhan dan perkembangan anak, pengertian belajar motorik, pengertian gerak, modifikasi.

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena melalui pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan

jasmani serta psikomotor saja tetapi juga ranah kognitif dan afektif setiap anak (Samsudin, 2008: 2)

Adang suherman (2000: 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 aktifitas 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 jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya melalui aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, social dan spiritual.

Tujuan pendidikan secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktvitas 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 menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial

   Tujuan ini behubungan 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 tercapai memungkinkan siswa untuk:

1. Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial.
2. Mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktifitas 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 keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan dengan orang lain, baik didalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antar kelompok.
6. Mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan dan keterampilan.

2.1.3 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fokus pendidikan jasamani di sekolah dasar menurut Pangrazi dan Dauer (1981) dalam Samsudin (2008: 6) pendidikan jasmani untuk masa awal kanak-kanak dan sekolah dasar diidentifikasikan sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk belajar dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekoalah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak, serta melalui gerak anak akan belajar banyak hal.

Bennet, Howell dan Simri (1983) dalam Samsudin (2008: 7), mengidentifikasi elemen-elemen pendidikan jasmani yang diberikan di SD adalah:

1. Gerak-gerak dasar yang meliputi, jalan, lari, lompat, loncat, memukul, keseimbangan, menendang, menangkap, melempar dan bergulir.
2. *Game* dengan organisasi rendah dan lari beranting
3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat *(rolk dance),* bernyanyi dan geme music *(musical games)*
4. Dasar-dasar ketrampilan untuk berbagai olahraga dan *game*

Berdasarkan penjelasan tentang materi pendidikan yang ada disekolah dasar diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan mempunyai peran yang sangat penting yang tidak dapat dipisah dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasamani khususnya pada tingkat sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. Penyampaian materi pendidikan jasmani yang dikemas dalam permainan akan lebih disenangi oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

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 sesorang. 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 Briggs (1992) dalam Achmad Rifa'I 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.untuk utama dari pembelajaran pengalaman anak sebagai perangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Gagne (1981) dalam Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Anni (2009: 192) pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa eksternal peserta didik 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 ekperimen. 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 lingkungan (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 (mengenal) 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 Gesalt (pola bermakna). Bantuan guru sangat diperlukan untuk mengaktualkan potensi mengorganisir yang terdapat dalam diri siswa

4. Humanistik

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 krangka belajar. Pembelajaran yang bersifat Humanistik ini mungkin sungkar menerapkannya dengan penuh, mengingat budaya dan kondisi social dan budaya social yang tidak menunjang.

2.1.4.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000: 35). Model pembelajran sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran berisi strategi pengajaran yang digunakan untuk 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 bertujan 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 didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.1.5 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

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

Tahap Perkembangan Anak Sekolah Dasar pada Kelas Rendah Menurut Anarino (1980) dan Cowell (1955) dalam Sukintaka (1992: 41-43) perkembangan anak kelas I dan II, berumur 6 sampai 8 tahun mempunyai karakteristik:

1. Segi Jasmani
   1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan banyak variasi otot besar, senang kejar mengejar, memanjat, berkelahi dan berburu.
   2) Aktif, energik, dan senang kepada suara yang berirama.
   3) Tulang lembek dan mudah berubah bentuk.
   4) Jantung mudah dalam keadaan yang membahayakan.
   5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.
   6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum dapat menggunakan otot-otot halus dengan baik.
   7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah.
2. Segi psikologik atau mental
   1) Bentuk perhatian singkat.
   2) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang ia lihat, dan menanyakan sesuatu secara alami.
   3) Ada perkembangan kemampuan untuk mengkontrol organ untuk bicara.
   4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
   5) Kemampuan menyatakan pendapat terbatas.
   6) Tertarik pada semuanya.
   7) Menunjukan keinginan berkreatif, daya khayal besar.
3. Segi sosial
   1) Dramatik, khayal, meniru dan rasa ingin tahu sangat kuat.

2) Senang berkelahi, berburu dan memanjat.
3) Penyesuaian terhambat, senang yang dialami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau ceritera, suka diperhatikan oleh kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas,menyenangi kepada hal-hal yang membahayakan atau sensasi.

Tingkat perkembangan yang harus dicapai pada tahap ini adalah ketrampilan dalam mengerjakan mekanika tubuh yang baik dalam berbaring, duduk, berjalan, dan berdiri, mengembangkan keseimbangan tendo otot untuk membentuk tubuh yang layak dan benar, mengembangkan kemampuan relaksasi, mengembangkan tataran kekuatan, kecepatan, kelincahan dan daya tahan untuk dapat berpartisipasi dalam aktivitas. Bentuk penyajian sebaiknya dalam bentuk bermain, cerita, senam si buyung, meniru gerak dan lagu.

Tahap perkembangan pada anak kelas III dan IV berumur di antara 9-10 tahun, mempunyai karakteristik dari segi:

1. Jasmani
   1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.
   2) Daya tahan berkembang.
   3) Pertumbuhan tetap.
   4) Koordinasi mata dan tangan baik.
   5) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperhatikan.
   6) Pembedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.
   7) Secara fisiologik putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dari pada anak laki-laki.
   8) Gigi tetap, mulai tumbuh.
   9) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.

10) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

2. Psikologi atau mental

1) Perhatian terbentuk, berkembang dan akan berkembangnya masalah hasil atau keuntungan.
2) Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambah pengalamannya.
3) Sifat berkhayal, masih ada, dan menyukai suara berirama dan gerak.
4) Senang meniru sesuai dengan idamannya.
5) Perhatian terhadap permainan yang diorganisasi berkembang, tetapi anak-anak belum menepati peraturan yang sebenarnya.
6) Sangat mengharapkan pujian dari orang dewasa.
7) Aktivitas yang menyenangkan bertambah.
8) Sangat menyenangi kegiatan kompetitif.
9) Sosial
10) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
11) Suatu saat suka membual.

Tahap perkembangan motorik yang harus dicapai pada tahap ini adalah belajar rileks bila merasa lelah, belajar tentang masalah-masalah tentang hambatan gizi, dapat menggunakan mekanika tubuh yang baik, mengatasi kekurangan sebaik mungkin, berusaha untuk menguasai ketrampilan sebaik mungkin, memperbanyak kegiatan untuk meningkatkan kemampuan jasmani dengan latihan-latihan dasar, serta mengembangkan kekuatan otot, daya tahan dan kelentukan otot. Bentuk penyajian pembelajaran yaitu dalam bentuk permainan, sedikit senam buyung, gerak dan lagu, lomba, meniru dan tugas.

2.1.6 Belajar Motorik

Pengertian belajar motorik menurut Yanuar Kiram (1992: 12) yaitu belajar motorik terdiri dari dua kata belajar dan motorik. Belajar dapat dinyatakan sebagai internal individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif setabil, sebagai hasil latihan, sedangkan motorik menunjukan keadaan/sifat bentuk apa yang telah dihasilkan dalam proses berlatih. Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak *(motor)* yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan.

2.1.6.1 Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

2.1.6.1.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 Tahun

Pada masa anak umur 6-12 tahun pertumbuhan cenderung lambat. Walaupun pertumbuhan waktu itu lambat, tetapi mempunyai waktu belajar yang cepat (Goodenough, 1945) dalam Yanuar Kiram (1992: 31). Keadaan ini dapat dipertimbangkan pula sebagai konsolidasi pertumbuhan, yang ditandai dengan adanya kesempurnaan dan kestabilan terhadap keterampilan dan kemampuan yang telah ada dibandingkan keterampilan yang baru dipelajari. Keadaan ini merupakan faktor penting dalam peningkatan fungsi motorik dan koordinasi. Ukuran dan proposi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Energi anak dapat diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Selain penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini

dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun pertambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram,1992: 36).

2.1.6.1.2 Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar (Gross Motor Ability)

Keterampilan dasar merupakan sifat khas perkembangan anak umur 3 sampai 7 tahun dan meliputi keterampilan *lokomotor* meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan ketrampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan ketrampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan dari bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan. Pengembangan pola gerak dasar merupakan fungsi kematangan dan pengalaman. Kematangan merupakan suatu keadaan dimana keterampilan motorik dasar berkembang tetapi sebaliknya keterampilan dasar tidak akan dapat berkembang tanpa latihan yang sesuai atau pengalaman (Yanuar Kiram, 1992: 42).

2.1.6.1.3 Perkembangan Aktifitas Motorik Halus

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat.dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting, perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan

kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkut dan memproses *input* visual dan menterjemahkan *input* tersebut ke bentuk ketrampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah. Pola dasar motorik lebih halus dan beradaptasi kepada perbedaan struktur, kontrol motorik halus dapat didefinisikan dengan kemampuan mengkoordinasikan aktivitas/tindakan mata-tangan bersama-sama untuk membentuk keterampilan atau gerakan adaptif (Yanuar Kiram, 1992: 43-44).

2.1.7 Pengertian Gerak

Amung Ma'mun (2000: 19-21) mejelaskan bahwa dalam perkembangan manusia ada tiga ranah yang berkaitan yaitu ranah afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Gerak *(motor)* adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak siswa dimulai dari kemampuan gerak dasar yang merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori yaitu *locomotor, non locomotor,* dan manipulatif.

1. Kemampuan *Locomotor*

   Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping,* melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari *(gallop).*

2. Kemampuan *Non-locomotor*

   Kemampuan *non locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurun, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3. Kemampuan Manipulatif

   Kemapuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

   1. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
   2. Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet atau macam bola yang lain.
   3. Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.8 Klasifikasi Keterampilan Gerak

Barbara Godfrey dan Newel Kephart (1969) dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 80) menyatakan, keterampilan gerak lebih berupa kegiatan yang dibatasi dalam keluasannya dan melibatkan suatu gerakan tunggal atau sekelompok kecil gerak tertentu yang ditampilkan dengan tingkat kecepatan dan kecermatan yang tinggi. Pada dasarnya keterampilan merupakan penghalusan gerak dari pola-pola gerak dasar.

Penggolongan keterampilan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan stabilitas lingkungan, jelas tidaknya titik awal serta titik akhir dari gerakan, dan ketepatan gerakan yang dimaksud. Penggolongan ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan-perbedaan dalam keterampilan, sehingga memudahkan bagi pendidik dalam membuat tahapan pembelajaran.

2.1.9 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 perubahan tersebut. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar dapat 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 meruntunkannya 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 relatif 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) Organisai permainan (7) Tujuan permainan.

2.1.9.1 Prinsip-prinsip modifikasi

1. Modifikasi Tujuan Pembalajaran

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 maksdunya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud ketrampilan yang dipelajatinya tanpa memperhatikan aspek esensi dan efektifitas. Tujuan penghalusan adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan kemampuan pengetahuan dan kemampuan melakakan efesiensi gerak atau ketrampilan yang dipelajarinya. Tujuan penerapan adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan efektivitas gerak atau kemampuan yang dipelajarinya.

2. Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi dalam kurikulum pada dasarnya merupakan ketrampilan-ketrampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi ketrampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara menambah atau mengurangi kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi ketrampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya pekomponen

sebelum melakukan latihan keseluruhan. (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman,2000: 4)

3. Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

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

4. Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyususnan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skiil yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktifitas evaluasi dapat merubah fokus perhataian siswa dari bagaimana skill yang seharusnya dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Guru harus pandai-pandai memodifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 8)

2.1.10 Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, suka rela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan 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 bermaian mempunyai beberapa sifat:

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

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 memepunyai 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 Pontjopoetro (2008: 121)

2.1.10.1 Fungsi Bermain 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 aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku (Sukintaka, 1992: 11).

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

1. Nilai-nilai Mental

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

2. Nilai-nilai fisik

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

3. Nilai-nilai social

Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan Nampak mencuat k.atas 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, meraka 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 dicapai oleh siswa, dengan rasa senang dan suka rela tanpa paksaan.

2.1.11 Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang regu masing-masing terdiri dari sebelas orang pemain dan sebelas orang pemain tiap regu, masing-masing berusaha memasukkan bola kegawang lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat skor. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukuman (Drs. Sucipto dkk, 2000: 3)

Tujuan dari permainan sepakbola adalah tujuan permainan sepakbola adalah permainan 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 sma 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 sepakbolamerupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri

anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerjasama, (cooperation), interaksi sosial (social interaction), dan pendidikan moral (moral education) (Sucipto, dkk, 2000: 7).

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

Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah

a. Menendang (*kicking*),
b. Menghentikan atau Mengontrol (*stoping*),
c. Menggiring (*dribbling*),
d. Menyundul (*heading*),
e. Merampas (*tacling*),
f. Lemparan Kedalam (*throw – in*)
g. dan Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

2.1.11.1 Pembelajaran Sepakbola di Sekolah

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

Dalam kurikulum yang dipakai oleh SD YPK Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat standar kompetensi tentang materi permainan sepakbola. Standart Kompetensi adalah

kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan dan keterampilan 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 sepakbola disesuaikan dengan standart kompetensi mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan kompetensi dasar mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar (sepakbola) lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Dapat disimpulkan bahwa passing dan kontrol adalah salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang harus diajarkan di sekolah dasar.

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

1. Menendang (*kicking*)

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

a. Menendang dengan kaki bagian dalam.

Pada umumnya teknik ini digunakan untuk mengumpan jarak pendek. Analisis geraknya adalah sebagai berikut :

1. Badan menghadap sasaran di belakang bola.
2. Kaki tumpu berada disamping bola kurang lebih 15 cm.
3. Ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki ditarik kebelakang, dan ayunkan ke depan, setelah terjadi benturan dilanjutkan dengan gerakan lanjutan.

b. Menendang dengan kaki bagian luar

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengumpan jarak pendek. Analisis geraknya sebagai berikut:

1. Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu di samping belakang bola 25 cm, ujung kaki menghadap kesasaran, dan lutut sedikit ditekuk.
2. Kaki tendang berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap kedalam.
3. Kaki ditarik kebelakang dan ayunkan kedepan.
4. Perkenaan bola tepat di punggung kaki bagian luar, dan tepat pada tengah – tengah bola.
5. Gerakan lanjutan kaki tendang diangkat serong kurang lebih 45 derajat menghadap sasaran.

c. Menendang dengan punggung kaki

Pada umumnya menendang dengan punggung kaki digunakan untuk menembak ke gawang atau shooting. Analisis gerakanya sebagai berikut :

1. Badan di belakang bola sedikit condong kedepan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap kesasaran, kaki sedikit ditekuk.

2. Kaki berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap kedepan / sasaran.
3. Kaki tarik kebelakang dan ayunkan kedepan hingga mengenai bola.
4. Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah – tengah bola.
5. Gerakan lanjut kaki tendang diarahkan dan di angkat kearah sasaran.

2. Menghentikan Bola (*Stoping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya adalah untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk passing.

a. Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

Analisis gerakanya sebagai berikut :

1. Posisi badan segaris dengan datangnya bola.
2. Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekut.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan kedepan segaris dengan datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis di bagian dalam/mata kaki.
5. Kaki penghenti mengikuti arah bola.
6. Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan.
7. Pandangan mengikuti jalnnya bola sampai bola berhenti.
8. Kedua lengan dibuka di samping badan menjaga keseimbangan.

b. Menghentikan bola dengan kaki bagian luar.

Analisis menghentikan bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut :

1. Posisi badan menghadap ke datangnya bola.
2. Kaki tumpu berada di samping ± 30 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan kaki bagian luar dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis di permukaan kaki bagian luar.
5. Pada saat kaki menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berada di bawah badan/terkuasai.
6. Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan.

c. Menghentikan bola dengan punggung kaki

Analisis gerakannya adalah sebagai berikut :

1. Posisi badan menghadap datangnya bola.
2. Kaki tumpu berada di samping ± 15 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dan dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis di punggung kaki.
5. Pada saat kaki menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berhenti di bawah badan/terkuasai.
6. Posisi lengan berada disamping badan untuk menjaga keseimbangan.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak karena unsur utama dari pendidikan jasmani adalah gerak, dengan bergerak seorang anak akan belajar dan mengetahui banyak hal. Sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum SD kelas V dan VI maka, peneliti ingin membuat suatu produk

permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar tersebut, yang diharapkan melalui permainan *One Goal More Goals* bisa lebih memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar sepakbola. Selain itu, diharapkan melalui permainan ini, siswa mempunyai pengalaman bermain yang menyenangkan.

Permainan *One Goal More Goals* merupakan pengembangan permainan sepakbola yang menekankan pada teknik dasar bermain sepakbola seperti menendang, mengumpan, dan menggiring bola. Dengan pengembangan model permainan *One Goal More Goals* siswa akan mendapatkan pengalaman belajar sepakbola yang baru. Siswa akan lebih tertarik dan aktif bergerak karena dalam permainan *One Goal More Goals* bersifat kompetitif dan menyenangkan. Permainan ini juga menggunakan sarana dan prasarana yang dapat ditemukan disekitar lingkungan sekolah maupun rumah dan aman untuk digunakan karena tidak berbahaya.

Namun setiap permainan pasti memiliki kekurangan pula, seperti halnya permainan *One Goal More Goals*. Dalam permainan ini saat pembuatan lapangan memerlukan waktu yang lebih serta tempat yang luas. Kemudian diperlukan teknik dasar yang baik untuk melakukan permainan ini, dan membutuhkan pengawasan lebih dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran permainan *One Goal More Goals* bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar (SD). Menurut Borg and Gall dalam Punaji Setyosari (2010: 215), penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

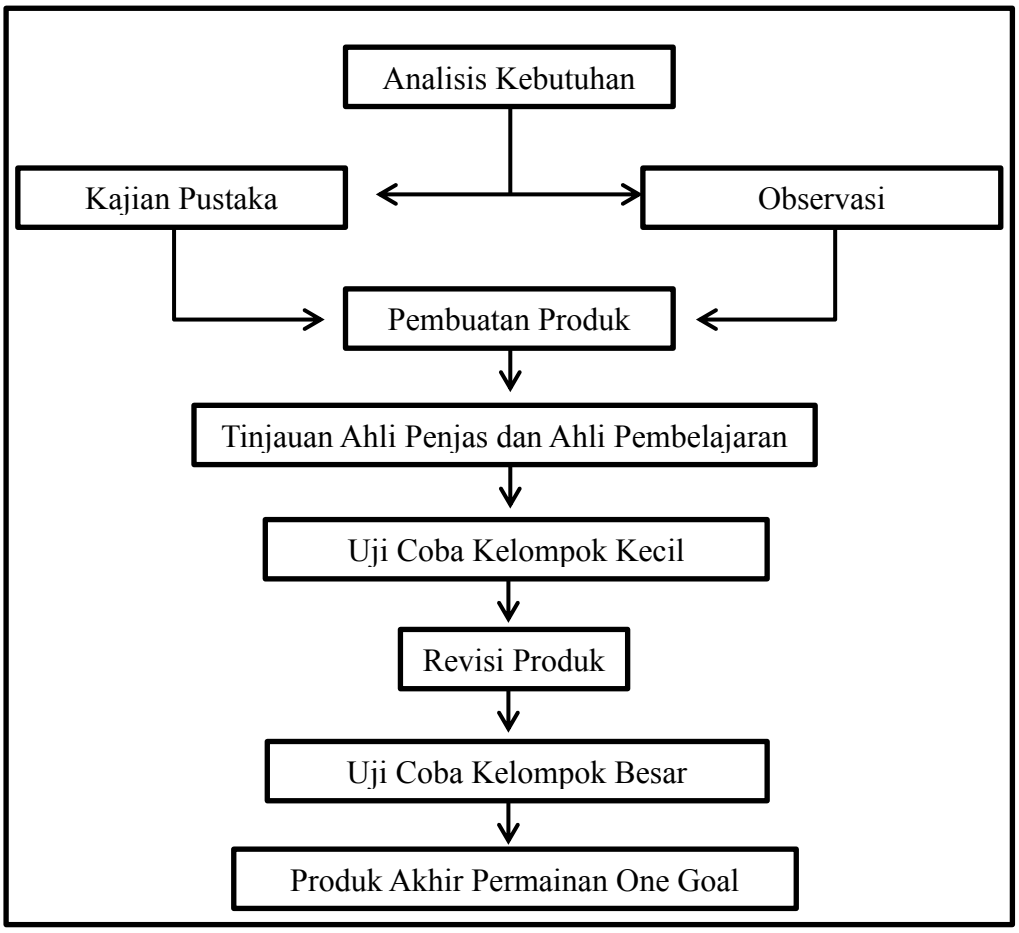
Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yaitu :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan tinjauan pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan *One Goal More Goals*).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi para ahli dan uji coba lapangan kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan kelompok besar.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

7. Hasil akhir model pembelajaran permainan sepakbola *One Goal More Goals* bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar (SD).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model penyederhanaan permainan *one goal more goals* ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain :



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

Model Pembelajaran *One Goal More Goals*

(Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010: 215))

3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan one goal more goals ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke tentang pelaksanaan pembelajaran penjasorkes dan melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan kesehatan yang bersangkutan, serta pengamatan langsung mengenai sarana dan prasarana yang tersedia.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pembelajaran permainan *one goal more goals*. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dengan jumlah sebanyak 10 siswa.

3.2.3 Uji Coba Produk

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

3.2.4 Revisi Produk Awal

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

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan Bapak Drs. Cahyo Yuwono sebagai Ahli Penjas serta menggunakan subjek uji coba siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dengan jumlah subjek sebanyak 10 siswa.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* melalui modifikasi peraturan, sarana, dan prasarana.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas , efisiensi, dan manfaat dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut :

3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain eksperimental. Uji coba pengembangan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3.3.1.1 Uji Coba I : Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya.

3.3.1.2 Uji Coba II : Kelompok Besar

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke sebanyak 16 siswa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes, satu ahli pembelajaran dan 10 siswa yang dipilih secara *random sampling* (sampel acak).
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dipilh secara random sampling (sampel acak).

3. Uji coba kelompok besar yang terdiri dari siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke sebanyak 16 siswa.

3.4 Rancangan Produk

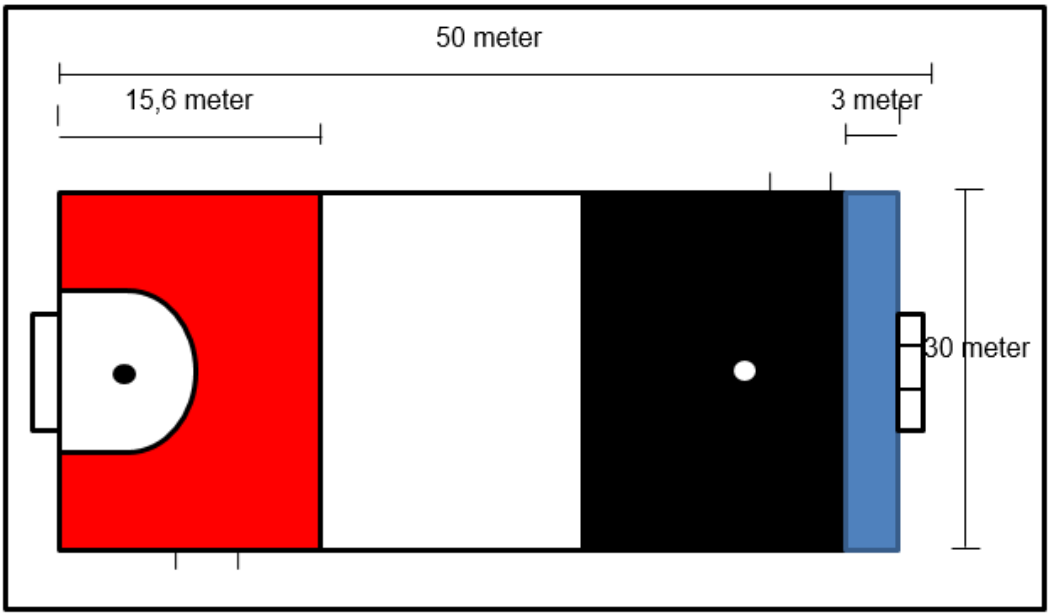
3.4.1 Pengertian Model Permainan *One Goal More Goals*

Model permainan *one goal more goals* adalah permainan sepakbola yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa kelas V dan IV SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dalam bermain sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, merasa senang, dan tertarik untuk melakukan permainan one goal more goals. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan *one goal more goals* menggunakan sistem batasan waktu antara 4x8 menit.

3.4.2 Sarana dan Prasarana Permainan One Goal More Goals

1. Lapangan

Lapangan berukuran 50 meter X 30 meter, dengan dibagi menjadi 4 zona yaitu zona merah, zona putih, zona hitam, dan zona bebas. Zona bebas sepanjang 3 meter dan 15,6 meter masing-masing di zona merah, putih, dan hitam. Sementara garis pergantian pemain sepanjang 3 meter berada di samping lapangan.



Gambar 3.2 Lapangan One Goal More Goals

2. Gawang

a) Untuk regu penyerang

Gawang berukuran 6 meter X 50 centi meter, terbuat dari rotan dan bambu, dan bernilai 3 angka untuk tim bertahan.

Gambar 3.3 Gawang Regu Penyerang

b) Untuk regu bertahan

Gawang berukuran 6 meter X 50 centimeter, terbagi atas 3 bagian, dimana bagian tengah bernilai 1 dan 2 bagian disamping bernilai 2, terbuat dari rotan dan bambu.

Gambar 3.4 Gawang Regu Bertahan

3. Bola

Bola menggunakan bola ukuran 4.

Gambar 3.5 Bola

4. Cones

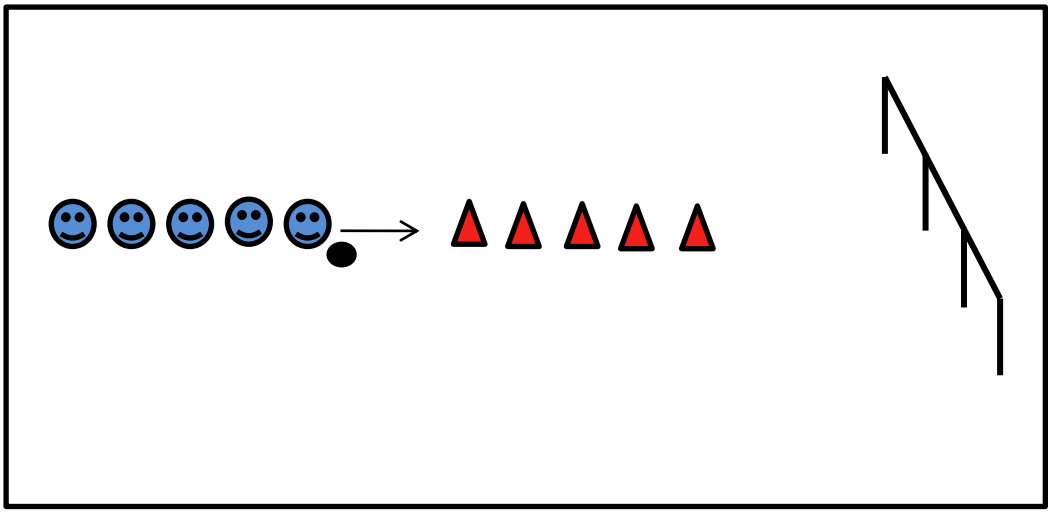
Menggunakan cones dengan panjang 12 cm dan berbahan plastik.

Gambar 3.6 *Cones*

3.4.3 Tahapan Pembelajaran One Goal More Goals

1. Ular mencari gawang

Dalam permainan ini jumlah siswa satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Siswa berbaris satu banjar, kemudian akan dipasang *cones* didepan gawang, untuk nantinya siswa perkelompoknya melakukan *dribling* (menggiring bola) secara *zig-zag* melewati *cones* dan menendang bola ke arah gawang sampai seluruh siswa dalam kelompoknya selesai melakukan. Kelompok dikatakan menang jika akumulasi nilai yang diperoleh kelompoknya lebih besar dari yang didapatkan kelompok lain.



Gambar 3.7 Ular mencari gawang

Keterangan :

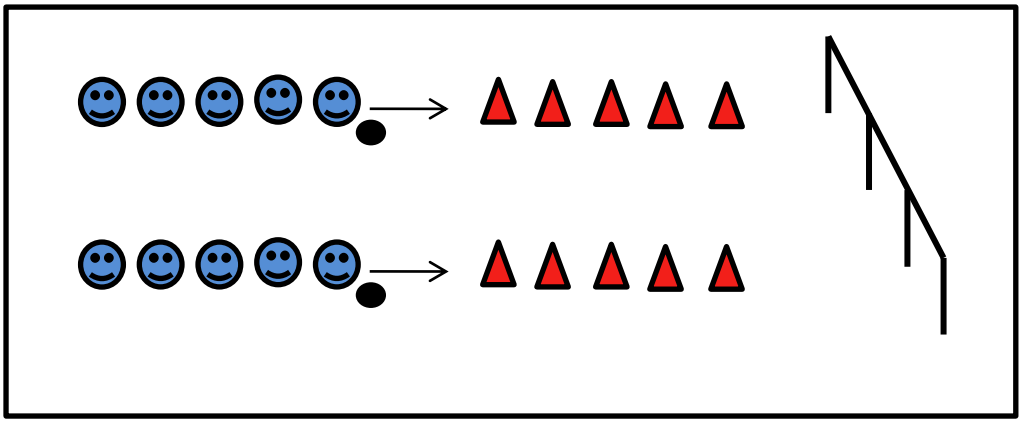
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

2. Adu kecepatan ular mencari gawang

Dalam permainan ini 2 kelompok sekaligus melakukan bersama. Kelompok yang dikatakan menang adalah kelompok yang memiliki waktu yang lebih sedikit dan mencetak nilai lebih banyak. Dengan catatan jika nilai yang didapatkan banyak namun waktu yang ditempuh lebih lama maka akan diakumulasi dari lama waktu kelompok tersebut melakukan.



Gambar 3.8 Adu kecepatan ular mencari gawang

Keterangan :

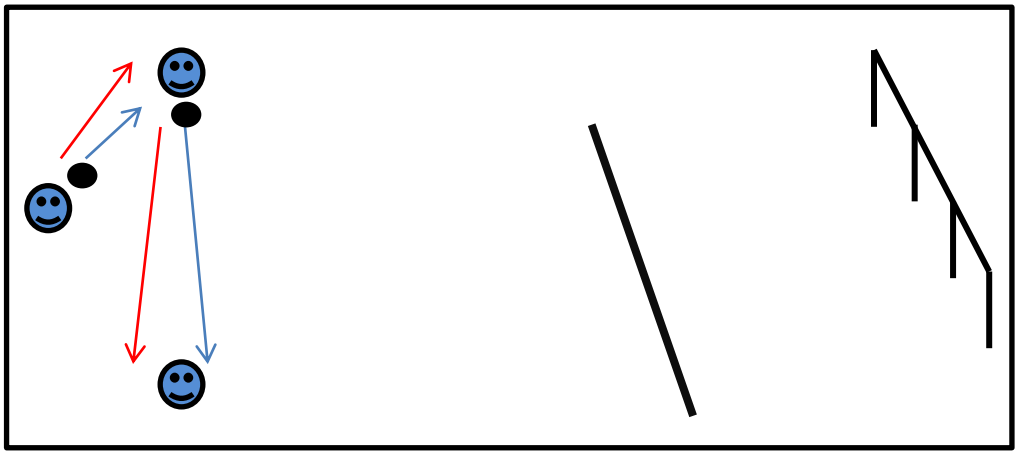
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

3. 3 sahabat mencetak gol bersama

Dalam permainan ini siswa akan dibagi 3 anak setiap regunya, kemudian akan saling mengoper dengan ketentuan yang berlaku yaitu setelah melakukan umpan terhadap temannya kemudian berlari ke belakang teman yang diberi umpan begitu seterusnya. Setelah sampai di garis zona bebas salah seorang siswa harus menendang bola dan mengarahkan ke gawang dengan nilai yang telah ditentukan.



Gambar 3.9 Tiga sahabat mencetak gol bersama

Keterangan :

: siswa

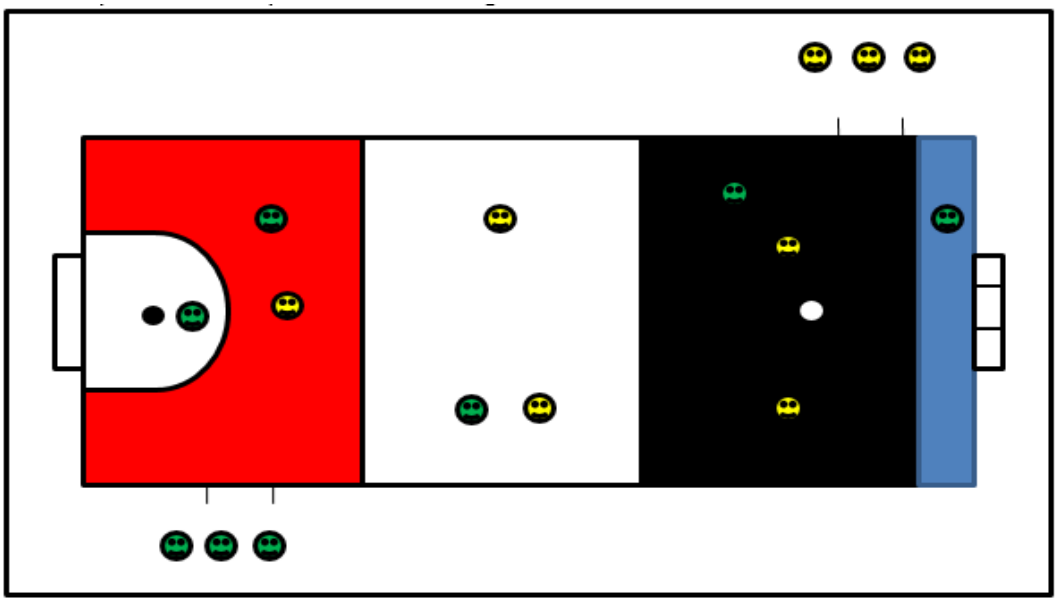
: bola

: arah mengumpan bola

: arah pergerakan siswa

4. Permainan *one goal more goals*

Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang pemain inti dan 3-5 pemain cadangan dengan pergantian pemain bebas dilakukan di tempat pergantian pemain. Dalam permainan ini akan dilakukan dalam 4 x 8 menit dimana setiap babaknya akan ada kelompok yang menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Sebagai regu penyerang harus mencetak nilai yang banyak di gawang regu bertahan dengan ketentuan nilai 1 jika bola melewati gawang bagian tengah dan nilai 2 jika bola melewati gawang bagian pinggir. Regu bertahan harus dapat memepertahankan gawang dan jika dapat mencuri nilai dari gawang regu penyerang akan mendapatkan nilai 3 sampai kesempatan untuk bermain menjadi regu penyerang tiba. Pemain dari regu penyerang bebas melakukan pergerakan di semua zona, sedangkan pemain dari regu bertahan hanya diperbolehkan maksimal 2 pemain disetiap zona dan dilarang memasuki zona bebas.



Gambar 3.10 Permainan *One Goal More Goals*

Keterangan :

: regu penyerang

: regu bertahan

: bola

5. Peraturan Permainan One Goal More Goals

1. Jumlah pemain

   Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah 5 pemain inti dan 3-5 pemain cadangan. Pemain berperan sebagai regu poenyerang dan regu bertahan, masing-masing tim bergantian menjadi regu penyerang ataupun regu bertahan di setiap babaknya, dan tidak ada penjaga gawang.

2. Waktu permainan

   Permainan one goal more goals dilakukan dalam empat babak, masing-masing babak selama 8 menit dan bergantian peran setiap babaknya bagi kedua tim yang bertanding. Apabila pertandingan imbang langsung dilanjutkan dengan adu penalti.

3. Kick Off (memulai pertandingan)

   Pertandingan dimulai dari titik di zona 1, bola bergulir ke depan. Kick off ditentukan dari tos koin dan dilakukan oleh regu penyerang.

4. Tendangan ke dalam

   Tendangan ke dalam dilakukan di tempat kejadian keluarnya bola, tim penyerang tidak dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam, namun tim bertahan dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam.

5. Tendangan sudut dan tendangan gawang

   Tidak ada tendangan sudut dan gawang dalam permainan ini, jika tim penyerang gagal mencetak poin atau bola bergulir di garis akhir (end line) maka permainan dimulai kembali dari zona 1, titik kick off.

6. Pelanggaran

   Semua pelanggaran diluar zona bebas akan diberikan tendangan bebas tidak langsung, jika terjadi di dalam zona bebas langsung dihadiahi dengan tendangan penalti.

7. Penalti

   Tendangan penalti dilakukan di titik penalti yang berada di zona 3 dengan jarak 8 meter dan tidak ada yang menghalangi, seluruh pemain berada di zona 2. Jika terjadi adu penalti akan dilakukan sebanyak 5 kali penendang jika masih imbang dilanjutkan dengan tos koin.

8. Pergantian pemain

   Pergantian pemain bebas, dilakukan di area pergantian pemain.

9. Penyerang dan Bertahan

   Regu penyerang bebas bergerak di semua zona, sedangkan regu bertahan hanya dapat bergerak di zonanya sendiri, setiap zona maksimal 2 pemain. Regu bertahan dilarang memasuki zona bebas.

10. Nilai (point)

    Nilai untuk regu penyerang adalah ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang dan mendapatkan nilai 1 jika bola masuk di bagian tengah sementara nilai 2 jika bola masuk di bagian samping.

Sedangkan nilai untuk regu bertahan adalah jika mampu memasukkan bola ke gawang regu penyerang dengan nilai 3.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner dan pengamatan siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi, pengamatan, dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari pera ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Pengamatan dan kuesioner digunakan untuk menghimpun data dari subjek penelitian. Alasan memilih kuesioner karena jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara bersamaan dalam waktu yang singkat.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli penjasorkes dan ahli pemebelajaran berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas pengembangan permainan *One Goal More Goals*, serta kementar dan saran jika ada. Rentangan evaluasi dimulai dari “kurang baik “

hingga "sangat baik" dengan cara memberi tanda *chechlist* "√" pada kolom yang tersedia.

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

Tabel 3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD kelas V dan VI	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.

Cara pemberiaan skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner " Ya" atau "Tidak"

Alternatif Jawaban	Keterangan	Jumlah Skor
Ya	Positif	1
Tidak	Negatif	0

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

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 One Goal More Goals	10

Lembar pengamatan siswa untuk mengetahui atau menilai aspek psikomotor dan afektif siswa. Rentang nilai dimulai dari “tidak baik” hingga “sangat Baik” dengan cara memberikan skor 1 sampai 5 pada siswa sesuai tingkat kemampuan siswa.

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

Tabel 3.4 Faktor, Indikator dan Jumlah pengamatan sikap siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Afektif	Menampilkan sikap bermain *One Goal More Goals*, sikap kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab	4
2	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar permainan sepakbola	4

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memperoleh data awal guna memodifikasi permainan sepakbola dalam pembelajaran penjas.

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Data yang diperoleh dari kuesioner antara lain data aspek kognitif.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen‑dokumen yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.

3.7 Teknik Analisis Data

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

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase yaitu :

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

Keterangan :

% : persentase

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai (Muhammad Ali, 1987:184)

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

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

Sumber : Gulford (dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan sepakbola *one goal more goals* yang sesuai bagi siswa kelas V dan VI SD. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan sepakbola di SD.
2. Analisis karakteristik siswa SD.
3. Mengkaji tentang prinsip-prinsip atau cara membuat dan mengembangkan modifikasi permainan sepakbola.
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan sepakbola.
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7. Menyusun produk awal model permainan sepakbola.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan sepakbola yang sesuai bagi siswa SD tersebut. Berikut ini adalah draf produk awal permainan sepakbola *one goal more goals* yang sesuai bagi siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke.

4.1.1 Deskripsi Draf Produk Awal

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan *one goal more goals*. Peraturan dalam permainan ini terdiri dari beberapa hal antara lain :

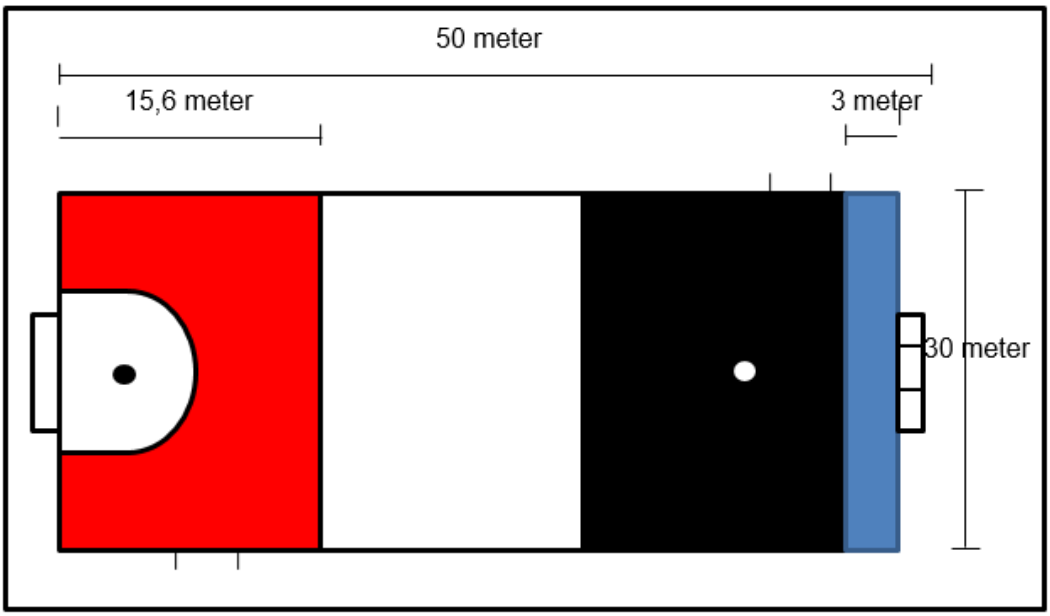
1. Pengertian model permainan *one goal more goals*

Model permainan *one goal more goals* adalah permainan sepakbola yang dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dalam bermain sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, merasa senang, dan tertarik untuk melakukan permainan sepakbola. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan *one goal more goals* menggunakan sistem batasan waktu 4 x 8 menit.

2. Sarana dan Prasarana permainan *one goal more goals*

1. Lapangan

Lapangan berukuran 50 meter X 30 meter, dengan dibagi menjadi 4 zona yaitu zona merah, zona putih, zona hitam, dan zona bebas. Zona bebas sepanjang 3 meter dan 15,6 meter masing-masing di zona merah, putih, dan hitam. Sementara garis pergantian pemain sepanjang 3 meter berada di samping lapangan.



Gambar 4.1 Lapangan *One Goal More Goals*

2. Gawang

a) Untuk regu penyerang

Gawang berukuran 6 meter X 50 centi meter, terbuat dari rotan dan bambu, dan bernilai 3 angka untuk tim bertahan.

Gambar 4.2 Gawang Regu Penyerang

b) Untuk regu bertahan

Gawang berukuran 6 meter X 50 centimeter, terbagi atas 3 bagian, dimana bagian tengah bernilai 1 dan 2 bagian disamping bernilai 2, terbuat dari rotan dan bambu.

Gambar 4.3 Gawang Regu Bertahan

3. Bola

Bola menggunakan bola ukuran 4.

Gambar 4.4 Bola

4. Cones

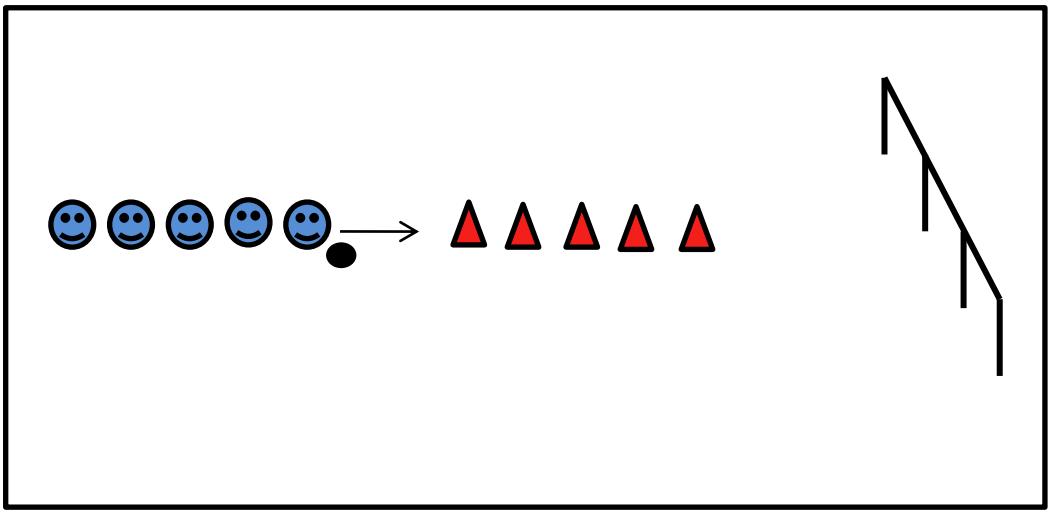
Menggunakan cones dengan panjang 12 cm dan berbahan plastik.

Gambar 4.5 *Cones*

3. Tahapan pembelajaran permainan one goal more goals

1. Ular mencari gawang

Dalam permainan ini jumlah siswa satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Siswa berbaris satu banjar, kemudian akan dipasang *cones* didepan gawang, untuk nantinya siswa perkelompoknya melakukan *dribling* (menggiring bola) secara *zig-zag* melewati *cones* dan menendang bola ke arah gawang sampai seluruh siswa dalam kelompoknya selesai melakukan. Kelompok dikatakan menang jika akumulasi nilai yang diperoleh kelompoknya lebih besar dari yang didapatkan kelompok lain.



Gambar 4.6 Ular mencari gawang

Keterangan :

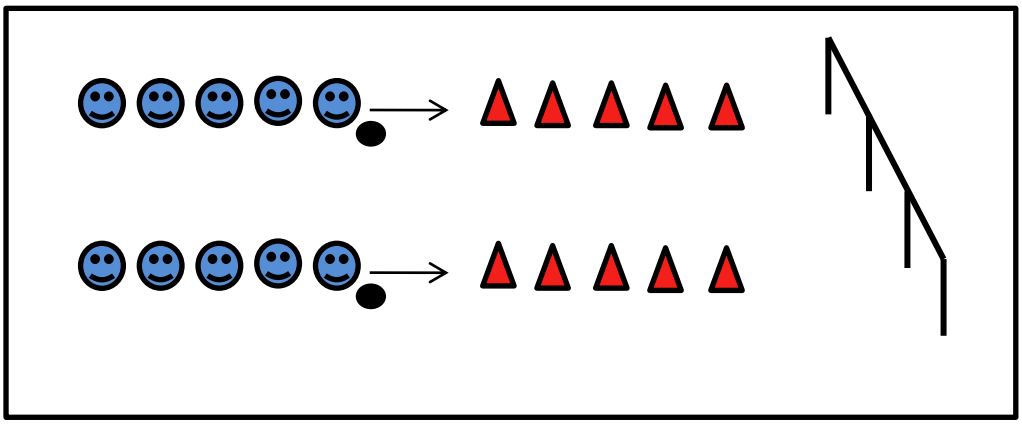
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

2. Adu kecepatan ular mencari gawang

Dalam permainan ini 2 kelompok sekaligus melakukan bersama. Kelompok yang dikatakan menang adalah kelompok yang memiliki waktu yang lebih sedikit dan mencetak nilai lebih banyak. Dengan catatan jika nilai yang didapatkan banyak namun waktu yang ditempuh lebih lama maka akan diakumulasi dari lama waktu kelompok tersebut melakukan.



Gambar 4.7 Adu kecepatan ular mencari gawang

Keterangan :

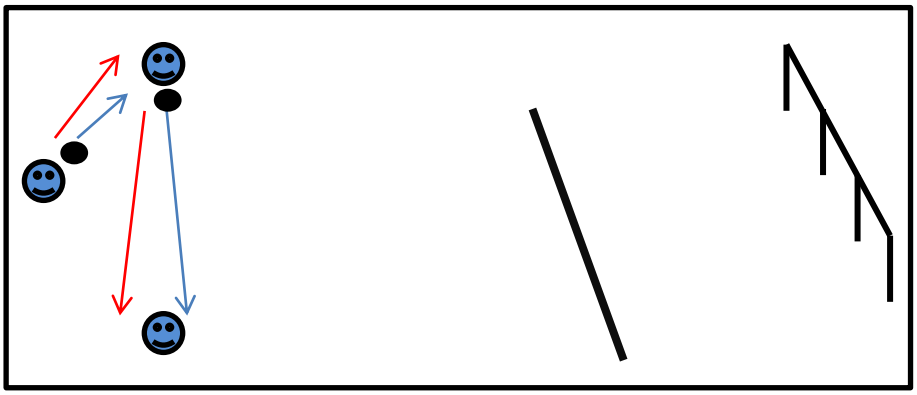
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

3. 3 sahabat mencetak gol bersama

Dalam permainan ini siswa akan dibagi 3 anak setiap regunya, kemudian akan saling mengoper dengan ketentuan yang berlaku yaitu setelah melakukan umpan terhadap temannya kemudian berlari ke belakang teman yang diberi umpan begitu seterusnya. Setelah sampai di garis zona bebas salah seorang siswa harus menendang bola dan mengarahkan ke gawang dengan nilai yang telah ditentu kan.



Gambar 4.8 Tiga sahabat mencetak gol bersama

Keterangan :

: siswa

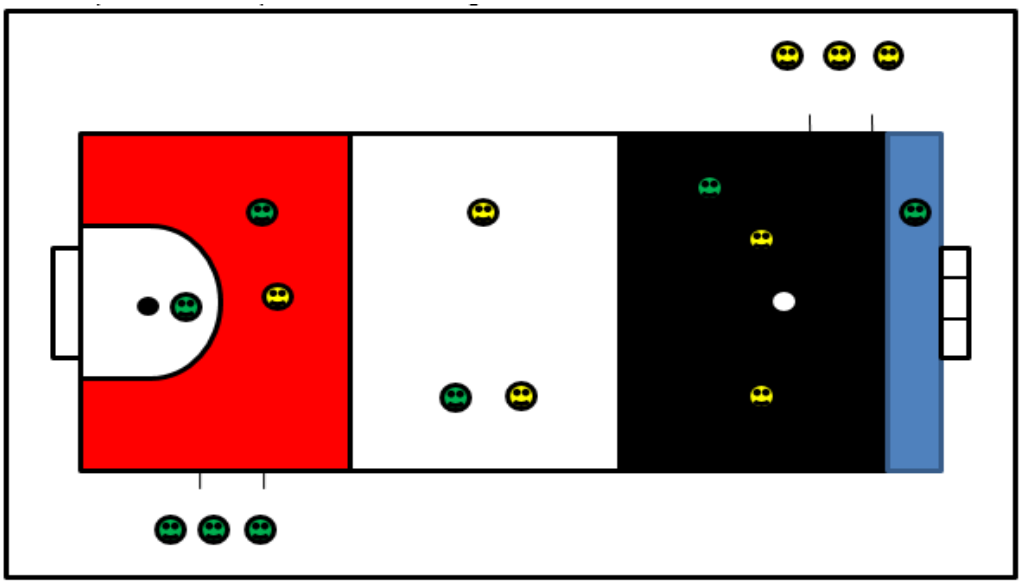
: bola

: arah mengumpan bola

: arah pergerakan siswa

4. Permainan *one goal more goals*

Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang pemain inti dan 3-5 pemain cadangan dengan pergantian pemain bebas dilakukan di tempat pergantian pemain. Dalam permainan ini akan dilakukan dalam 4 x 8 menit dimana setiap babaknya akan ada kelompok yang menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Sebagai regu penyerang harus mencetak nilai yang banyak di gawang regu bertahan dengan ketentuan nilai 1 jika bola melewati gawang bagian tengah dan nilai 2 jika bola melewati gawang bagian pinggir. Regu bertahan harus dapat memepertahankan gawang dan jika dapat mencuri nilai dari gawang regu penyerang akan mendapatkan nilai 3 sampai kesempatan untuk bermain menjadi regu penyerang tiba. Pemain dari regu penyerang bebas melakukan pergerakan di semua zona, sedangkan pemain dari regu bertahan hanya diperbolehkan maksimal 2 pemain disetiap zona dan dilarang memasuki zona bebas.



Gambar 4.9 Permainan *one goal more goal*

Keterangan :

: regu penyerang

: regu bertahan

: bola

5. Peraturan permainan *one goal more goals*

   1. Jumlah pemain

      Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah 5 pemain inti dan 3-5 pemain cadangan. Pemain berperan sebagai regu penyerang dan regu bertahan, masing-masing tim bergantian menjadi regu penyerang ataupun regu bertahan di setiap babaknya, dan tidak ada penjaga gawang.

   2. Waktu permainan

      Permainan *one goal more goals* dilakukan dalam empat babak, masing-masing babak selama 8 menit dan bergantian peran setiap babaknya bagi kedua tim yang bertanding. Apabila pertandingan imbang langsung dilanjutkan dengan adu penalti.

3. Kick Off (memulai pertandingan)

   Pertandingan dimulai dari titik di zona 1, bola bergulir ke depan. Kick off ditentukan dari tos koin dan dilakukan oleh regu penyerang.

4. Tendangan ke dalam

   Tendangan ke dalam dilakukan di tempat keluarnya bola, tim penyerang tidak dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam, namun tim bertahan dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam.

5. Tendangan sudut dan tendangan gawang

   Tidak ada tendangan sudut dan gawang dalam permainan ini, jika tim penyerang gagal mencetak poin atau bola bergulir di garis akhir (end line) maka permainan dimulai kembali dari zona 1, titik kick off.

6. Pelanggaran

   Semua pelanggaran diluar zona bebas akan diberikan tendangan bebas tidak langsung, jika terjadi di dalam zona bebas langsung dihadiahi dengan tendangan penalti.

7. Penalti

   Tendangan penalti dilakukan di titik penalti yang berada di zona 3 dengan jarak 8 meter dan tidak ada yang menghalangi, seluruh pemain berada di zona 2. Jika terjadi adu penalti akan dilakukan sebanyak 5 kali penendang jika masih imbang dilanjutkan dengan tos koin.

8. Pergantian pemain

   Pergantian pemain bebas, dilakukan di area pergantian pemain.

9. Penyerang dan Bertahan

Regu penyerang bebas bergerak di semua zona, sedangkan regu bertahan hanya dapat bergerak di zonanya sendiri, setiap zona maksimal 2 pemain. Regu bertahan dilarang memasuki zona bebas.

10. Nilai (point)

    Nilai untuk regu penyerang adalah ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang dan mendapatkan nilai 1 jika bola masuk di bagian tengah sementara nilai 2 jika bola masuk di bagian samping. Sedangkan nilai untuk regu bertahan adalah jika mampu memasukkan bola ke gawang regu penyerang dengan nilai 3.

4.1.2 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* divalidasi oleh ahli penjasorkes, maka pada tanggal 7 Februari 2015 produk diujicobakan kepada siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang didapat pada aspek kognitif sebesar 85%, aspek psikomor sebesar 80 %, aspek afektif sebesar 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more*

goals ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif (N=10)

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1.	Apakah kamu mengetahui cara bermain model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	90%
2.	Apakah model pengembangan permainan one goal more goals yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	Ya	80%
3.	Apakah kamu mengetahui perbedaan nilai gawang antara regu penyerang dan regu bertahan dalam model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	80%
4.	Apakah sebelum melakukan model pengembangan permainan one goal more goals kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	100%
5.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals kamu perlu kerjasama dengan teman satu kelompok?	Ya	100%
6.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals pemain harus mentaati peraturan yang terdapat dalam permainan?	Ya	80%
7.	Apakah seorang guru memberikan hukuman kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	80%
8.	Apakah dengan bermain model pengembangan permainan one goal more goals dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar?	Ya	80%
9.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	Ya	80%
10.	Apakah bermain model pengembangan permainan one goal more goals dapat meningkatkan kesegaran jasmani?	Ya	80%
	Rata-rata		**85%**

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, frekuensi pengamatan gerak siswa ketika melakukan permainan *one goal more goals* dilihat pada tabel:

Tabel 4.2 Pengamatan Psikomotor (Gerak) Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai				Persentase
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Apner Ndiken	5	5	5	5	100%
2	Daud Basik Basik	4	4	3	4	75%
3	Milka Dewi Ndiken	3	4	3	3	65%
4	Imelda Zohe	5	5	5	5	100%
5	Yaser Gebze	5	5	5	4	95%
6	Gaspar Wapau Ndiken	4	4	4	3	75%
7	Batseba Basik Basik	5	4	4	5	90%
8	Stefanus Yansen Zohe	3	3	3	3	60%
9	Yoel Y Samkakay	4	4	3	4	75%
10	Diana Rufina Sofiana Laun	3	4	3	3	65%
Jumlah		41	42	38	39	
Persentase		82%	84%	76%	78%	80%

Sumber: Hasil penelitian (N=10) 2015

Berdasarkan tabel diatas diperoleh tingkat kemampuan *passing, controle, shooting,* dan *dribble* siswa dalam uji coba kelompok kecil. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *passing* diperoleh sebesar 84%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *controle* diperoleh sebesar 83% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *shooting* diperoleh presentase 76% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *driblle* diperoleh sebesar 78% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Rata-rata aspek psikomotor siswa diperoleh 80%, sehingga termasuk dalam kriteria baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan *one goal more goals* dilihat pada tabel:

Tabel 4.3 Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan *One Goal More Goals*

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Apner Ndiken	5	4	5	5	95
2	Daud Basik Basik	4	4	5	4	85
3	Milka Dewi Ndiken	4	4	4	4	80
4	Imelda Zohe	5	5	5	4	95
5	Yaser Gebze	5	4	5	5	95
6	Gaspar Wapau Ndiken	4	4	5	5	90
7	Batseba Basik Basik	5	5	4	4	90
8	Stefanus Yansen Zohe	4	4	5	4	85
9	Yoel Y Samkakay	5	4	4	4	85
10	Diana Rufina Sofiana Laun	4	5	3	4	80
Jumlah		45	43	45	43	
Persentase		90%	86%	90%	86%	**88%**

Sumber: Hasil penelitian 2015 (N=10)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh aspek afektif siswa atau sikap yang diharapkan mengenai sportif, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab siswa dalam uji coba kelompok kecil. Dalam permainan *one goal more goals* persentase sportif diperoleh sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase disiplin diperoleh 86% sehingga termasuk kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase kerjasama diperoleh 90% sehingga termasuk kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase tanggung jawab diperoleh 86% sehingga termasuk kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 88%**,** sehingga termasuk dalam kriteria baik. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria baik.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I

4.2.1 Deskripsi Hasil Kuesioner Dan Pengamatan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

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

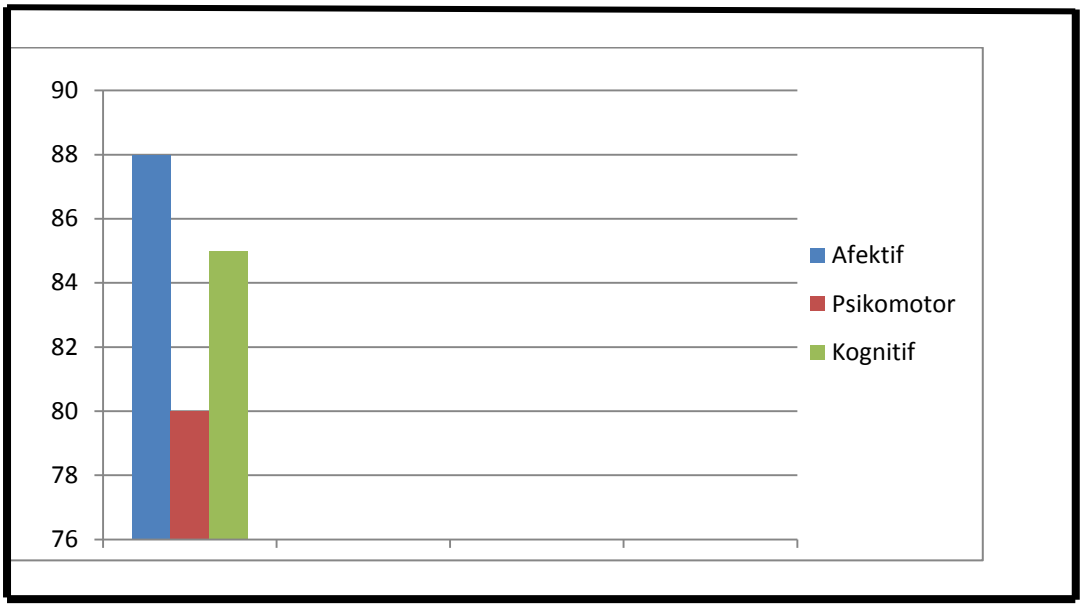
1) Aspek tahu atau tidaknya cara bermain, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek tujuan untuk bergerak, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
3) Aspek perbedaan nilai gawang antara regu penyerang dan bertahan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4) Aspek perlunya melakukan pemanasan terlebih dahulu, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek bekerjasama dengan teman yang lain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek mematuhi peraturan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

7) Aspek memetauhi perintah guru, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
8) Aspek kesehatan dan kebugaran, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek kesehatan dan pembiasaaan hidup sehat, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek naiknya kesegaran jasmani, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11) Aspek siswa dapat melakukan *passing* dalam permainan *one goal more goals,* didapat presentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12) Aspek siswa dapat *controle,* didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteia baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13) Aspek siswa dapat melakukan *shooting,* didapat presentase 76%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14) Aspek siswa dapat melakukan *dribble,* didapat presentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

15) Aspek siswa mengetahui permainan *one goal more goals* menjunjung tinggi sportifitas, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16) Aspek disiplin saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17) Aspek kerjasama saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
18) Aspek tanggung jawab saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

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

Penilaian mengenai produk atau model permainan *one goal more goals* menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *one goal more goals* dalam uji coba kelompok kecil:



Gambar 4.10 Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *One Goal More Goals* Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan gamabar diagram tersebut, diketahui bahwa pada kelompok kecil aspek afektif diperoleh presentase jawaban sesuai sebesar 88%, sehingga termasuk dalam kriteria baik . Dalam aspek ini siswa belajar mengenai sportifitas, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab dalam melakukan permainan *one goal more goals.* Aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *one goal more goals.* Aspek kognitif diperoleh jawaban sesuai sebesar 85%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *one goal more goals* sehingga siswa mampu melakukan permainan.

4.2.2 Total Hasil Penilaian Ahli Penjasorkes dan Ahli pembelajaran

Berdasarkan hasil pengisisan kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran di SD YPK Waan Kampung Waan Distrik

Muting Kabupaten Merauke dapat disimpulkan bahwa ahli penjasorkes berpendapat model pengembangan permainan sepakbola *one goal more goals* masuk dalam kategori penilaian baik. Kemudian ahli pembelajaran berpendapat pula bahwa pengembangan model permainan sepakbola one goal more goals sudah masuk dalam kategori penilaian baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi dan persentase jawaban para ahli dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No	Alternatif Jawaban	Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajaran
1.	Kurang Baik	0	0
2.	Cukup Baik	0	0
3.	Baik	12	10
4.	Sangat Baik	3	5

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Tabel 4.5 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajaran
1.	Jumlah	48	50
2.	Rata-rata	3,2	3,3
3.	Persentase	80 %	83 %

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata ahli penjasorkes 80 % dan ahli pembelajaran 83 %.

4.2.3. Deskripsi Hasil Penilaian Tiap Aspek oleh Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil.

1. Aspek kesesuaian dengan kompetensi dasar, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
2. Aspek kejelasan petunjuk permainan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
3. Aspek ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
4. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
5. Aspek kesesuaian bentuk atau model permainan untuk dimainkan siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
6. Aspek kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
7. Aspek mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

8. Aspek mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
9. Aspek mendorong perkembangan aspek kognitif siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
10. Aspek mendorong perkembangan aspek afektif siswa, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
11. Aspek dapat dimainkan semua siswa baik putra maupun putri, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
12. Aspek dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
13. Aspek mendorong siswa untuk aktif bergerak, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
14. Aspek meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
15. Aspek aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran permainan sepakbola, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

4.2.4 Hasil Denyut Nadi Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.6. Data Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI

No	Nama Siswa	Denyut Nadi per Menit		Selisih
		sebelum	Sesudah	
1.	Apner Ndiken	70	115	45
2.	Daud Basik Basik	78	103	25
3.	Milka Dewi Ndiken	74	105	31
4.	Imelda Zohe	80	120	40
5.	Yaser Gebze	76	113	37
6.	Gaspar Wapau Ndiken	78	114	36
7.	Batseba Basik Basik	80	116	36
8.	Stefanus Yansen Zohe	70	110	40
9.	Yoel Y Samkakay	72	109	37
10.	Diana Rufina Sofiana Laun	79	114	35
JUMLAH		757	1119	
RATA-RATA		75,70	111,9	

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa denyut nadi siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke pada uji kelompok kecil sebelum melakukan aktivitas dalam kategori normal dengan rata-rata denyut nadi siswa 75,70 per menit. Untuk rata-rata setelah melakukan aktivitas bermain sepakbola meningkat menjadi 111,9 per menit.

4.3 Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diujicobakan kedalam uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk melibatkan satu orang ahli penjasorkes yang berasal dari Dosen FIK Unnes, yaitu Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd dan satu pakar pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar (SD), yaitu Darwanto A.Ma.Pd.

Saran ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba kelompok kecil sebagai berikut :

1. Lapangan dibuat yang pakem supaya faktor keamanan siswa dapat terpenuhi ketika melakukan permainan.
2. Batas lapangan dibuat yang lebih jelas.
3. Jumlah pemain dikurangi karena lapangan terlalu sempit
4. Waktu permainan terlalu lama.
5. Dari segi sarana dan prasarana agar lebih dipersiapkan, terutama dari segi keamanan agar siswa dapat menikmati permainan dengan baik.

4.3.1 Draf Permainan Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

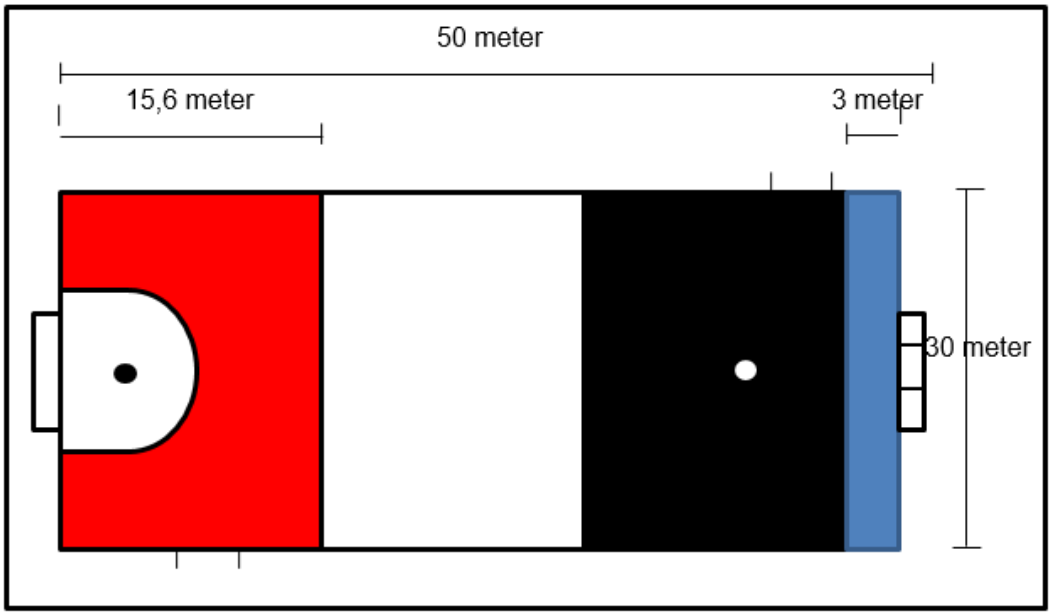
1. Pengertian model permainan *one goal more goals*

Model permainan *one goal more goals* adalah permainan sepakbola yang dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dalam bermain sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, merasa senang, dan tertarik untuk melakukan permainan sepakbola. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan *one goal more goals* menggunakan sistem batasan waktu 4 x 5 menit.

2. Sarana dan Prasarana permainan *one goal more goals*
    1. Lapangan

        Lapangan berukuran 50 meter X 30 meter, dengan dibagi menjadi 4 zona yaitu zona merah, zona putih, zona hitam, dan zona bebas. Zona bebas sepanjang 3

meter dan 15,6 meter masing-masing di zona merah, putih, dan hitam. Sementara garis pergantian pemain sepanjang 3 meter berada di samping lapangan.



Gambar 4.11 Lapangan *One Goal More Goals*

2. Gawang

a) Untuk regu penyerang

Gawang berukuran 6 meter X 50 centi meter, terbuat dari rotan dan bambu, dan bernilai 3 angka untuk tim bertahan.

Gambar 4.12 Gawang Regu Penyerang

b) Untuk regu bertahan

Gawang berukuran 6 meter X 50 centimeter, terbagi atas 3 bagian, dimana bagian tengah bernilai 1 dan 2 bagian disamping bernilai 2, terbuat dari rotan dan bambu.

Gambar 4.13 Gawang Regu Bertahan

3. Bola

Bola menggunakan bola ukuran 4.

Gambar 4.14 Bola

4. Cones

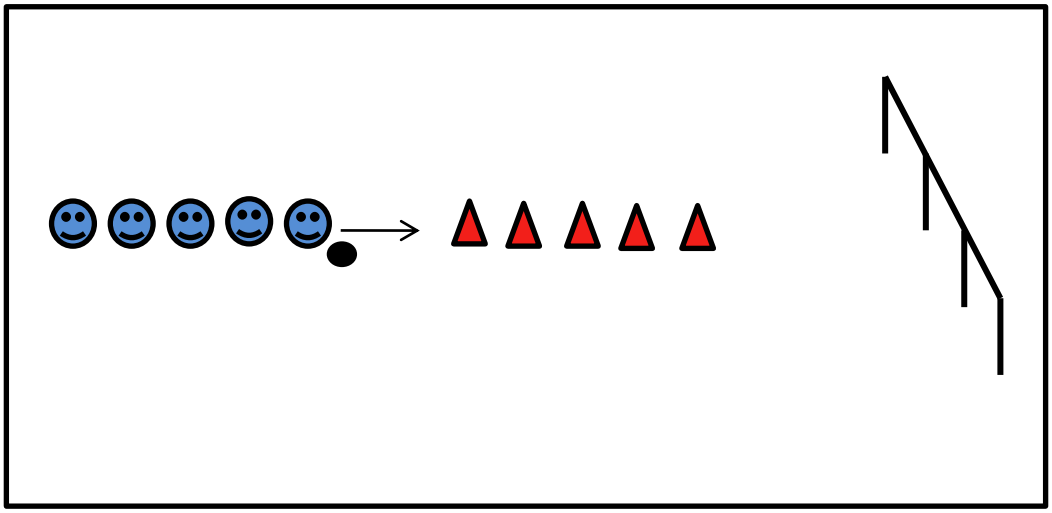
Menggunakan cones dengan panjang 12 cm dan berbahan plastik.

Gambar 4.15 *Cones*

3. Tahapan pembelajaran permainan one goal more goals

1) Ular mencari gawang

Dalam permainan ini jumlah siswa satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Siswa berbaris satu banjar, kemudian akan dipasang *cones* didepan gawang, untuk nantinya siswa perkelompoknya melakukan *dribling* (menggiring bola) secara *zig-zag* melewati *cones* dan menendang bola kearah gawang sampai seluruh siswa dalam kelompoknya selesai melakukan. Kelompok dikatakan menang jika akumulasi nilai yang diperoleh kelompoknya lebih besar dari yang didapatkan kelompok lain.



Gambar 4.16 Ular mencari gawang

Keterangan :

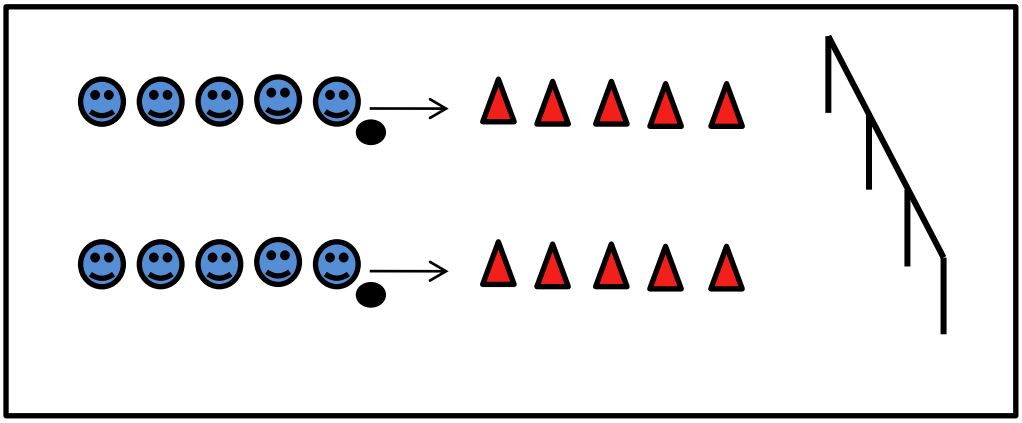
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

2) Adu kecepatan ular mencari gawang

Dalam permainan ini 2 kelompok sekaligus melakukan bersama. Kelompok yang dikatakan menang adalah kelompok yang memiliki waktu yang lebih sedikit dan mencetak nilai lebih banyak. Dengan catatan jika nilai yang didapatkan banyak namun waktu yang ditempuh lebih lama maka akan diakumulasi dari lama waktu kelompok tersebut melakukan.



Gambar 4.17 adu kecepatan ular mencari gawang

Keterangan :

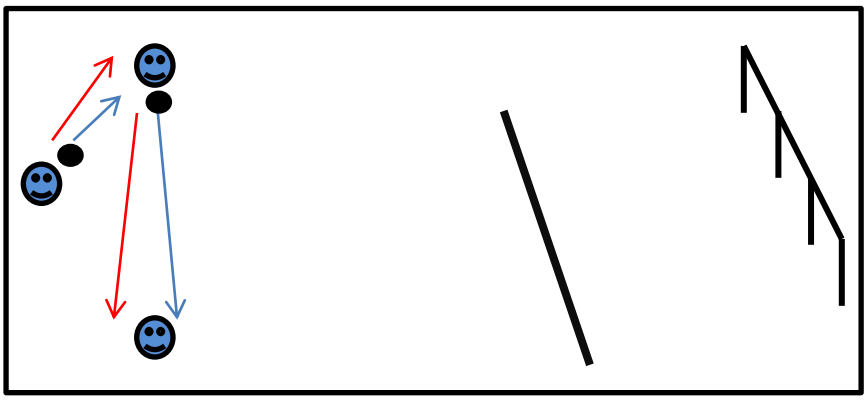
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

3) 3 sahabat mencetak gol bersama

Dalam permainan ini siswa akan dibagi 3 anak setiap regunya, kemudian akan saling mengoper dengan ketentuan yang berlaku yaitu setelah melakukan umpan terhadap temannya kemudian berlari ke belakang teman yang diberi umpan begitu seterusnya. Setelah sampai di garis zona bebas salah seorang siswa harus menendang bola dan mengarahkan ke gawang dengan nilai yang telah ditentukan.



Gambar 4.18 Tiga sahabat mencetak gol bersama

Keterangan :

: siswa

: bola

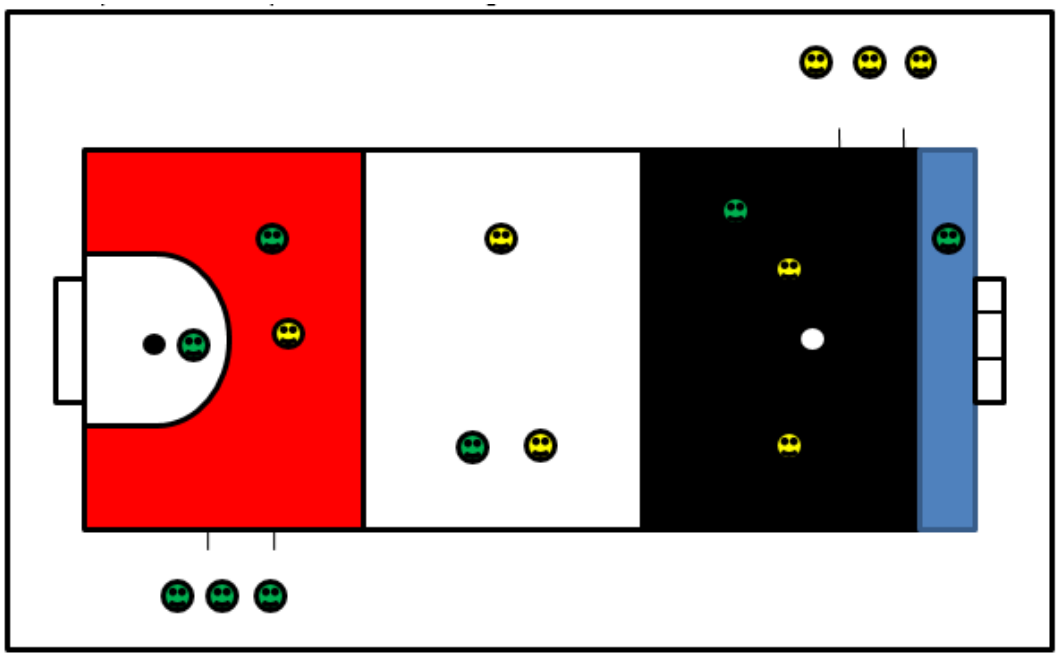
: arah mengumpan bola

: arah pergerakan siswa

4. Permainan *one goal more goals*

Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang pemain inti dan 3-5 pemain cadangan dengan pergantian pemain bebas dilakukan di tempat pergantian pemain. Dalam permainan ini akan dilakukan dalam 4 x 5 menit dimana setiap babaknya akan ada kelompok yang menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Sebagai regu penyerang harus mencetak nilai yang banyak di gawang regu bertahan dengan ketentuan nilai 1 jika bola melewati gawang bagian tengah dan nilai 2 jika bola melewati gawang bagian pinggir. Regu bertahan harus dapat memepertahankan gawang dan jika dapat mencuri nilai dari gawang regu penyerang akan mendapatkan nilai 3 sampai kesempatan untuk bermain menjadi regu penyerang tiba. Pemain dari regu penyerang bebas melakukan pergerakan di semua zona, sedangkan pemain dari regu bertahan hanya

diperbolehkan maksimal 2 pemain disetiap zona dan dilarang memasuki zona bebas.



Gambar 4.19 permainan *one goal more goals*

Keterangan :

: regu penyerang

: regu bertahan

: bola

5. Peraturan permainan *one goal more goals*

   1) Jumlah pemain

      Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah 3 pemain inti dan 3-5 pemain cadangan. Pemain berperan sebagai regu penyerang dan regu bertahan, masing-masing tim bergantian menjadi regu penyerang ataupun regu bertahan di setiap babaknya, dan tidak ada penjaga gawang.

   2) Waktu permainan

Permainan *one goal more goals* dilakukan dalam empat babak, masing-masing babak selama 5 menit dan bergantian peran setiap babaknya bagi kedua tim yang bertanding. Apabila pertandingan imbang langsung dilanjutkan dengan adu penalti.

3) Kick Off (memulai pertandingan)

Pertandingan dimulai dari titik di zona 1, bola bergulir ke depan. Kick off ditentukan dari tos koin dan dilakukan oleh regu penyerang.

4) Tendangan ke dalam

Tendangan ke dalam dilakukan di tempat keluarnya bola, tim penyerang tidak dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam, namun tim bertahan dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam.

5) Tendangan sudut dan tendangan gawang

Tidak ada tendangan sudut dan gawang dalam permainan ini, jika tim penyerang gagal mencetak poin atau bola bergulir di garis akhir (end line) maka permainan dimulai kembali dari zona 1, titik kick off.

6) Pelanggaran

Semua pelanggaran diluar zona bebas akan diberikan tendangan bebas tidak langsung, jika terjadi di dalam zona bebas langsung dihadiahi dengan tendangan penalti.

7) Penalti

Tendangan penalti dilakukan di titik penalti yang berada di zona 3 dengan jarak 8 meter dan tidak ada yang menghalangi, seluruh

pemain berada di zona 2. Jika terjadi adu penalti akan dilakukan sebanyak 5 kali penendang jika masih imbang dilanjutkan dengan tos koin.

8) Pergantian pemain

Pergantian pemain bebas, dilakukan di area pergantian pemain.

9) Penyerang dan Bertahan

Regu penyerang bebas bergerak di semua zona, sedangkan regu bertahan hanya dapat bergerak di zonanya sendiri, setiap zona maksimal 2 pemain. Regu bertahan dilarang memasuki zona bebas.

10) Nilai (point)

Nilai untuk regu penyerang adalah ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang dan mendapatkan nilai 1 jika bola masuk di bagian tengah sementara nilai 2 jika bola masuk di bagian samping. Sedangkan nilai untuk regu bertahan adalah jika mampu memasukkan bola ke gawang regu penyerang dengan nilai 3.

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli dalam uji coba kelompok kecil maka langkah berikutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke yang berjumlah 16 siswa.

Data uji coba kelompok besar dihimpun menggunakan angket kuesioner dan pengamatan.

Berdasarkan uji coba kelompok besar didapatkan persentase rata-rata aspek kognitif sebesar 87,5%, aspek psikomotor sebesar 80%, aspek afektif sebesar 88,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan sepakbola *one goal more goals* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke. Berikut tabel persentase kuesioner siswa :

Tabel 4.7. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif (N=16)

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1.	Apakah kamu mengetahui cara bermain model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	93,75%
2.	Apakah model pengembangan permainan one goal more goals yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	Ya	87,5%
3.	Apakah kamu mengetahui perbedaan nilai gawang antara regu penyerang dan regu bertahan dalam model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	81,25%
4.	Apakah sebelum melakukan model pengembangan permainan one goal more goals kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	87,5%
5.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals kamu perlu kerjasama dengan teman satu kelompok?	Ya	93,75%
6.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals pemain harus mentaati peraturan yang terdapat dalam permainan?	Ya	87,5%
7.	Apakah seorang guru memberikan hukuman kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada model pengembangan permainan one goal more goals?	Ya	87,5%
8.	Apakah dengan bermain model pengembangan permainan one goal more goals dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar?	Ya	81,25%

9.	Apakah dalam model pengembangan permainan one goal more goals dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	Ya	87,5%
10.	Apakah bermain model pengembangan permainan one goal more goals dapat meningkatkan kesegaran jasmani?	Ya	87,5%
	Rata-rata		**87,5 %**

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar, frekuensi pengamatan gerak siswa ketika melakukan permainan *one goal more goals* dilihat pada tabel:

Tabel 4.8 Pengamatan Psikomotor (Gerak) Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai				Persentase
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Apner Ndiken	5	5	5	5	100%
2	Arnoldus Igimu	4	4	3	4	75%
3	Benjamin Gebze	3	4	3	3	65%
4	Daud Basik Basik	5	5	5	5	100%
5	Imelda Zohe	5	5	5	4	95%
6	Konstantina Sumagai	4	4	4	3	75%
7	Milka Dewi Ndiken	5	4	4	5	90%
8	Sara Y Mahuze	3	3	3	3	60%
9	Alberzon Tikmut	4	4	3	4	75%
10	Batseba Basik Basik	3	4	3	3	65%
11	Dominggus Ibai Ndiken	4	4	4	4	80%
12	Diana Rufina Sofiana Laun	5	4	4	5	90%
13	Melan Ndiken	4	5	5	4	90%
14	Petrus ndiken	5	5	4	4	90%
15	Stefanus Yansen Zohe	4	3	3	3	65%
16	Yoel Y Samkakay	4	3	3	3	65%
Jumlah		67	66	61	62	
Persentase		84%	83%	76%	78%	**80%**

Sumber: Hasil penelitian (N=16) 2015

Berdasarkan tabel diatas diperoleh tingkat kemampuan *passing, controle, shooting,* dan *dribble* siswa dalam uji coba kelompok besar. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *passing* diperoleh sebesar 84%, sehingga

termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *controle* diperoleh sebesar 83% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *shooting* diperoleh presentase 76% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase *driblle* diperoleh sebesar 78% sehingga termasuk dalam kriteria baik. Rata-rata aspek psikomotor siswa diperoleh 80%, sehingga termasuk dalam kriteria baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan *one goal more goals* dilihat pada tabel:

Tabel 4.9 Aspek Afektif Siswa Melakukan Permainan *One Goal More Goals*

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Apner Ndiken	5	4	5	5	95
2	Arnoldus Igimu	4	4	5	4	85
3	Benjamin Gebze	4	4	4	4	80
4	Daud Basik Basik	5	5	5	4	95
5	Imelda Zohe	5	4	5	5	95
6	Konstantina Sumagai	4	4	5	5	90
7	Milka Dewi Ndiken	5	5	4	4	90
8	Sara Y Mahuze	4	4	5	4	85
9	Alberzon Tikmut	5	4	4	4	85
10	Batseba Basik	4	5	4	4	80
11	Dominggus Ibai Ndiken	4	5	5	5	85
12	Diana Rufina Sofiana Laun	5	5	5	4	95
13	Melan Ndiken	4	5	3	3	75
14	Petrus ndiken	4	5	4	4	85
15	Stefanus Yansen Zohe	4	5	4	4	85
16	Yoel Y Samkakay	4	5	5	4	90
Jumlah		70	73	72	67	
Persentase		88%	91%	90%	84%	**88,25%**

Sumber: Hasil penelitian 2015 (N=16)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh aspek afektif siswa atau sikap yang diharapkan mengenai sportif, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab siswa dalam uji skala kecil. Dalam permainan *one goal more goals* persentase sportif diperoleh sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase disiplin diperoleh 91% sehingga termasuk kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase kerjasama diperoleh 90% sehingga termasuk kriteria baik. Dalam permainan *one goal more goals* persentase tanggung jawab diperoleh 84% sehingga termasuk kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 88,25%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba kelompok besar termasuk dalam kriteria baik.

4.5. Hasil Analisis Data Uji Coba II

4.5.1 Deskripsi Hasil Kuesioner dan Pengamatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar

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

1) Aspek tahu atau tidaknya cara bermain, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2) Aspek tujuan untuk bergerak, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

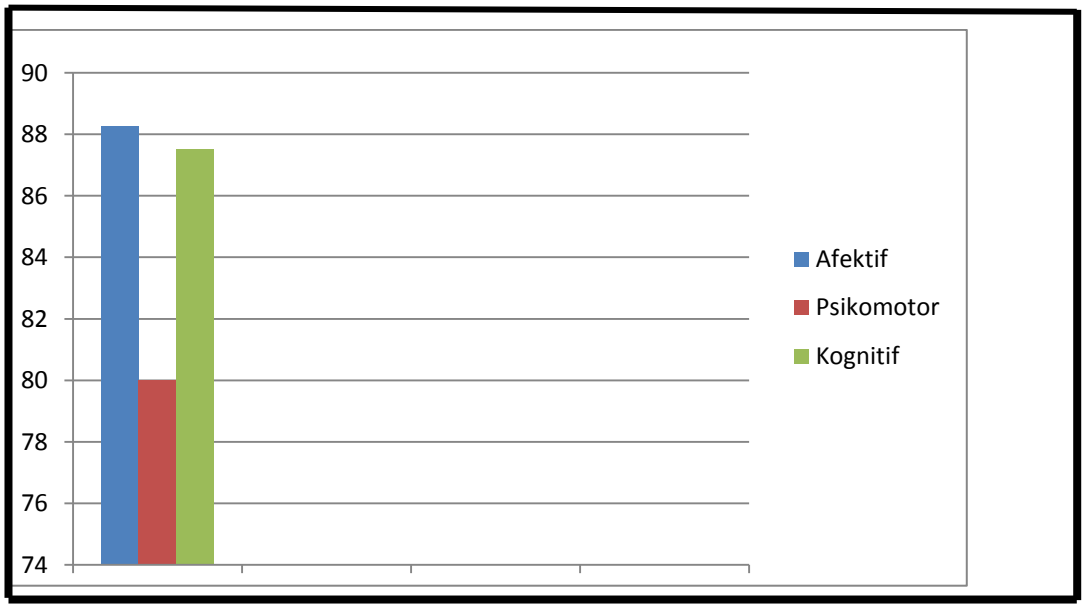
3) Aspek perbedaan nilai gawang antara regu penyerang dan bertahan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4) Aspek perlunya melakukan pemanasan terlebih dahulu, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5) Aspek bekerjasama dengan teman yang lain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
6) Aspek mematuhi peraturan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
7) Aspek memetauhi perintah guru, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
8) Aspek kesehatan dan kebugaran, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9) Aspek kesehatan dan pembiasaaan hidup sehat, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10) Aspek naiknya kesegaran jasmani, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

11) Aspek siswa dapat melakukan *passing* dalam permainan *one goal more goals,* didapat presentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12) Aspek siswa dapat *controle,* didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteia baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13) Aspek siswa dapat melakukan *shooting,* didapat presentase 76%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
14) Aspek siswa dapat melakukan *dribble,* didapat presentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
15) Aspek siswa mengetahui permainan *one goal more goals* menjunjung tinggi sportifitas, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
16) Aspek disiplin saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
17) Aspek kerjasama saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

18) Aspek tanggung jawab saat bermain permainan *one goal more goals,* didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

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

Penilain mengenai produk atau model permainan *one goal more goals* menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *one goal more goals* dalam uji coba kelompok besar:



Gambar 4.20 Diagram Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *One Goal More Goals* Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan gamabar diagram tersebut, diketahui bahwa pada uji coba kelompok besar aspek afektif diperoleh presentase jawaban sesuai sebesar 88,25%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam aspek ini siswa belajar mengenai sportifitas, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab dalam melakukan

permainan *one goal more goals.* Aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *one goal more goals.* Aspek kognitif diperoleh jawaban sesuai sebesar 87,5%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *one goal more goals* sehingga siswa mampu melakukan permainan.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan *one goal more goals* dalam kategori baik yaitu sebesar 85,25%, sehingga permainan *one goal more goals* dapat digunakan untuk kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan.

4.5.2 Total Hasil Penilaian Ahli Penjasorkes dan Ahli pembelajaran

Berdasarkan hasil pengisisan kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran di SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dapat disimpulkan bahwa ahli penjasorkes berpendapat model pengembangan permainan sepakbola *one goal more goals* masuk dalam kategori penilaian baik. Sedangkan ahli pembelajaran berpendapat bahwa penegmbangan model permainan sepakbola one goal more goals sudah masuk dalam kategori penilaian baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi dan persentase jawaban para ahli dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.10. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No	Alternatif Jawaban	Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajaran
1.	Kurang Baik	0	0
2.	Cukup Baik	0	0
3.	Baik	10	8
4.	Sangat Baik	5	7

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Tabel 4.11. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli Penjasorkes	Ahli Pembelajaran
1.	Jumlah	50	52
2.	Rata-rata	3,3	3,4
3.	Persentase	83 %	86 %

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata ahli penjasorkes 83 % dan ahli pembelajaran 86 %.

4.5.3. Deskripsi Hasil Penilaian Tiap Aspek oleh Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

1. Aspek kesesuaian dengan kompetensi dasar, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
2. Aspek kejelasan petunjuk permainan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
3. Aspek ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
4. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

5. Aspek kesesuaian bentuk atau model permainan untuk dimainkan siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
6. Aspek kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
7. Aspek mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmani siswa, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
8. Aspek mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
9. Aspek mendorong perkembangan aspek kognitif siswa, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
10. Aspek mendorong perkembangan aspek afektif siswa, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
11. Aspek dapat dimainkan semua siswa baik putra maupun putri, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
12. Aspek dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

13. Aspek mendorong siswa untuk aktif bergerak, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
14. Aspek meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
15. Aspek aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran permainan sepakbola, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

4.5.4 Hasil Denyut Nadi Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.12. Data Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI

No	Nama Siswa	Denyut Nadi per Menit		Selisih
		Sebelum	sesudah	
1.	Apner Ndiken	76	118	42
2.	Arnoldus Igimu	70	109	39
3.	Benjamin Gebze	76	112	36
4.	Daud Basik Basik	80	126	46
5.	Imelda Zohe	85	122	37
6.	Konstantina Sumagai	96	135	39
7.	Milka Dewi Ndiken	88	126	38
8.	Sara Y Mahuze	85	119	34
9.	Alberzon Tikmut	75	115	40
10.	Batseba Basik Basik	86	120	34
11.	Dominggus Ibai Ndiken	78	116	38
12.	Diana Rufina Sofiana Laun	84	105	21
13.	Melan Ndiken	86	109	23
14.	Petrus ndiken	79	107	28
15.	Stefanus Yansen Zohe	76	106	30
16.	Yoel Y Samkakay	78	111	33
JUMLAH		1298	1856	
RATA-RATA		81,12	116	

Sumber : Data Penelitian Penjasorkes 2015

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa denyut nadi siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke pada uji coba kelompok besar sebelum melakukan aktivitas dalam kategori normal dengan rata-rata denyut nadi siswa per 81,12 menit. Untuk rata-rata setelah melakukan aktivitas bermain sepakbola meningkat menjadi 116 per menit.

4.6 Prototipe Produk

4.6.1 Model Permainan Sepakbola *One Goal More Goals* untuk Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke

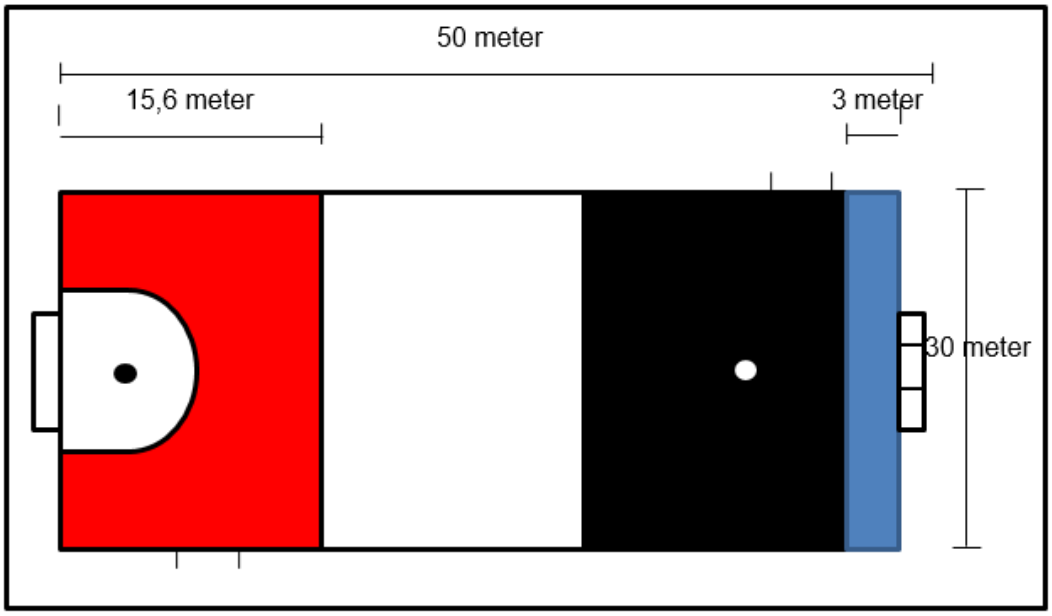
1. Pengertian model permainan *one goal more goals*

   Model permainan *one goal more goals* adalah permainan sepakbola yang dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dalam bermain sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, merasa senang, dan tertarik untuk melakukan permainan sepakbola. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan *one goal more goals* menggunakan sistem batasan waktu 4 x 5 menit.

2. Sarana dan Prasarana permainan *one goal more goals*

1) Lapangan

Lapangan berukuran 50 meter X 30 meter, dengan dibagi menjadi 4 zona yaitu zona merah, zona putih, zona hitam, dan zona bebas. Zona bebas sepanjang 3 meter dan 15,6 meter masing-masing di zona merah, putih, dan hitam. Sementara garis pergantian pemain sepanjang 3 meter berada di samping lapangan.



Gambar 4.21 Lapangan *One Goal More Goals*

2) Gawang

a. Untuk regu penyerang

Gawang berukuran 6 meter X 50 centi meter, terbuat dari rotan dan bambu, dan bernilai 3 angka untuk tim bertahan.

Gambar 4.22 Gawang Regu Penyerang

b. Untuk regu bertahan

Gawang berukuran 6 meter X 50 centimeter, terbagi atas 3 bagian, dimana bagian tengah bernilai 1 dan 2 bagian disamping bernilai 2, terbuat dari rotan dan bambu.

Gambar 4.23 Gawang Regu Bertahan

3) Bola

Bola menggunakan bola ukuran 4.

Gambar 4.24 Bola

4) Cones

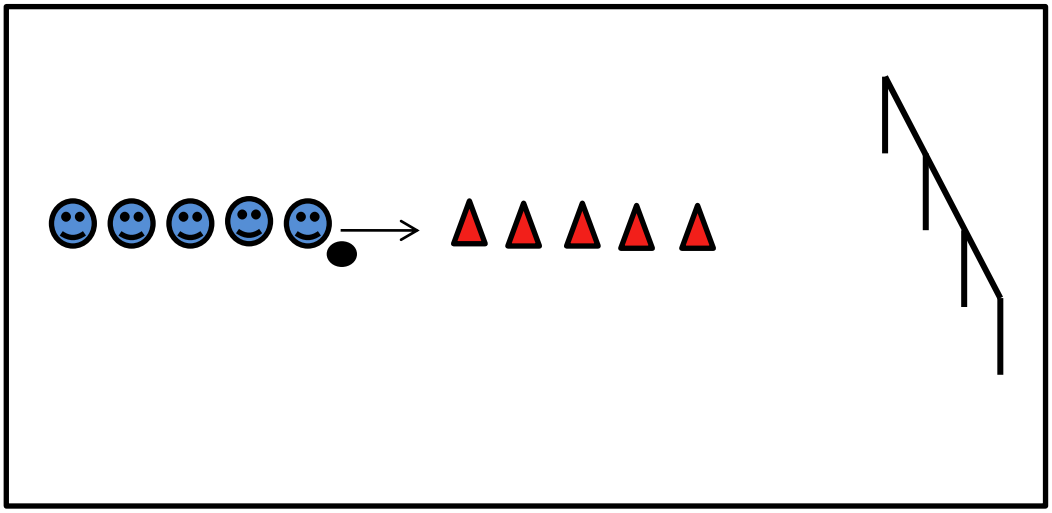
Menggunakan cones dengan panjang 12 cm dan berbahan plastik.

Gambar 4.25 *Cones*

3. Tahapan pembelajaran permainan one goal more goals

   1) Ular mencari gawang

Dalam permainan ini jumlah siswa satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Siswa berbaris satu banjar, kemudian akan dipasang *cones* didepan gawang, untuk nantinya siswa perkelompoknya melakukan *dribling* (menggiring bola) secara *zig-zag* melewati *cones* dan menendang bola ke arah gawang sampai seluruh siswa dalam kelompoknya selesai melakukan. Kelompok dikatakan menang jika akumulasi nilai yang diperoleh kelompoknya lebih besar dari yang didapatkan kelompok lain.



Gambar 4.26 Ular mencari gawang

Keterangan :

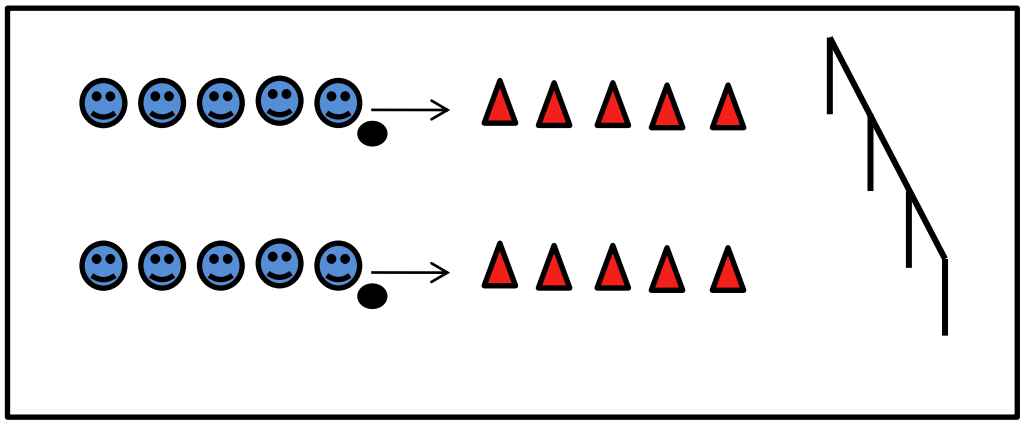
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

2) Adu kecepatan ular mencari gawang

Dalam permainan ini 2 kelompok sekaligus melakukan bersama. Kelompok yang dikatakan menang adalah kelompok yang memiliki waktu yang lebih sedikit dan mencetak nilai lebih banyak. Dengan catatan jika nilai yang didapatkan banyak namun waktu yang ditempuh lebih lama maka akan diakumulasi dari lama waktu kelompok tersebut melakukan.



Gambar 4.27 adu kecepatan ular mencari gawang

Keterangan :

: siswa

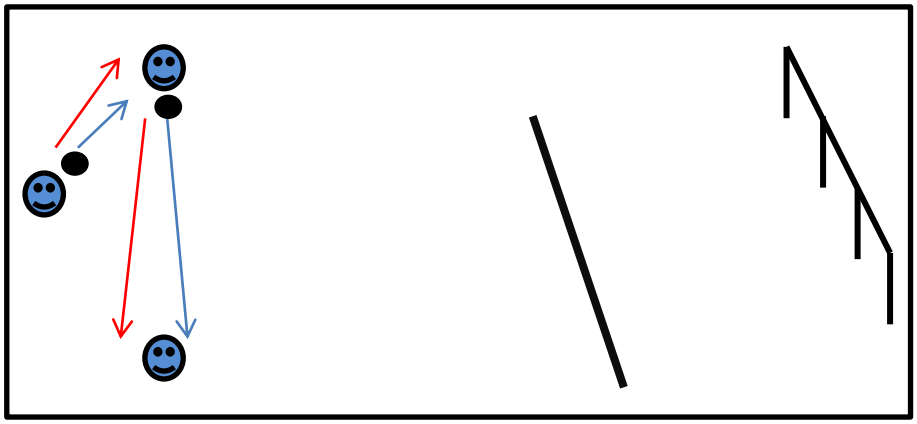
: bola

: arah menggiring bola

3) 3 sahabat mencetak gol bersama

Dalam permainan ini siswa akan dibagi 3 anak setiap regunya, kemudian akan saling mengoper dengan ketentuan yang berlaku yaitu setelah melakukan umpan terhadap temannya kemudian berlari ke belakang teman yang diberi umpan begitu seterusnya. Setelah sampai di garis zona bebas salah seorang siswa harus menendang

bola dan mengarahkan ke gawang dengan nilai yang telah ditentukan.



Gambar 4.28 Tiga sahabat mencetak gol bersama

Keterangan :

: siswa

: bola

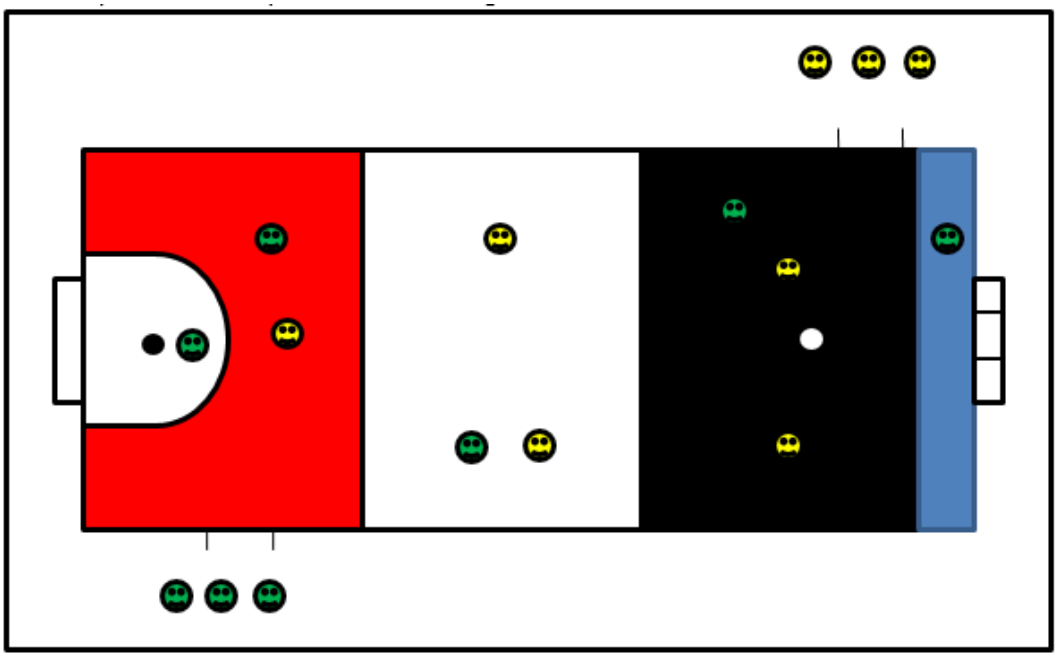
: arah mengumpan bola

: arah pergerakan siswa

4. Permainan *one goal more goals*

Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang pemain inti dan 3-5 pemain cadangan dengan pergantian pemain bebas dilakukan di tempat pergantian pemain. Dalam permainan ini akan dilakukan dalam 4 x 5 menit dimana setiap babaknya akan ada kelompok yang menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Sebagai regu penyerang harus mencetak nilai yang banyak di gawang regu bertahan dengan ketentuan nilai 1 jika bola melewati gawang bagian tengah dan nilai 2 jika bola melewati gawang bagian pinggir. Regu bertahan harus dapat memepertahankan gawang dan jika dapat mencuri nilai dari gawang regu penyerang akan

mendapatkan nilai 3 sampai kesempatan untuk bermain menjadi regu penyerang tiba. Pemain dari regu penyerang bebas melakukan pergerakan di semua zona, sedangkan pemain dari regu bertahan hanya diperbolehkan maksimal 2 pemain disetiap zona dan dilarang memasuki zona bebas.



Gambar 4.29 permainan *one goal more goals*

Keterangan :

: regu penyerang

: regu bertahan

: bola

5. Peraturan permainan *one goal more goals*

   1) Jumlah pemain

      Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah 3 pemain inti dan 3-5 pemain cadangan. Pemain berperan sebagai regu penyerang dan regu bertahan, masing-masing

tim bergantian menjadi regu penyerang ataupun regu bertahan di setiap babaknya, dan tidak ada penjaga gawang.

2) Waktu permainan

Permainan *one goal more goals* dilakukan dalam empat babak, masing-masing babak selama 5 menit dan bergantian peran setiap babaknya bagi kedua tim yang bertanding. Apabila pertandingan imbang langsung dilanjutkan dengan adu penalti.

3) Kick Off (memulai pertandingan)

Pertandingan dimulai dari titik di zona 1, bola bergulir ke depan. Kick off ditentukan dari tos koin dan dilakukan oleh regu penyerang.

4) Tendangan ke dalam

Tendangan ke dalam dilakukan di tempat keluarnya bola, tim penyerang tidak dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam, namun tim bertahan dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam.

5) Tendangan sudut dan tendangan gawang

Tidak ada tendangan sudut dan gawang dalam permainan ini, jika tim penyerang gagal mencetak poin atau bola bergulir di garis akhir (end line) maka permainan dimulai kembali dari zona 1, titik kick off.

6) Pelanggaran

Semua pelanggaran diluar zona bebas akan diberikan tendangan bebas tidak langsung, jika terjadi di dalam zona bebas langsung dihadiahi dengan tendangan penalti.

7) Penalti

Tendangan penalti dilakukan di titik penalti yang berada di zona 3 dengan jarak 8 meter dan tidak ada yang menghalangi, seluruh pemain berada di zona 2. Jika terjadi adu penalti akan dilakukan sebanyak 5 kali penendang jika masih imbang dilanjutkan dengan tos koin.

8) Pergantian pemain

Pergantian pemain bebas, dilakukan di area pergantian pemain.

9) Penyerang dan Bertahan

Regu penyerang bebas bergerak di semua zona, sedangkan regu bertahan hanya dapat bergerak di zonanya sendiri, setiap zona maksimal 2 pemain. Regu bertahan dilarang memasuki zona bebas.

10) Nilai (point)

Nilai untuk regu penyerang adalah ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang dan mendapatkan nilai 1 jika bola masuk di bagian tengah sementara nilai 2 jika bola masuk di bagian samping. Sedangkan nilai untuk regu bertahan adalah jika mampu memasukkan bola ke gawang regu penyerang dengan nilai 3.

4.6.2 Kelebihan Produk

Kelebihan produk permainan *one goal more goals* adalah:

1. Model permainan *one goal more goals* menarik bagi siswa karena
2. Merupakan permainan yang kompetitif dan menyenangkan.

3. Sarana dalam model permainan *one goal more goals* terbuat dari bahan yang mudah didapat di sekitar rumah maupun sekolah dan tidak berbahaya.
4. Persaingan dalam permainan *one goal more goals* ini membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

4.6.3 Kelemahan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu peneliti, memberikan beberapa kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Berikut kelemahan produk pengembangan permainan sepakbola one goal more goals :

1. Dalam pembuatan lapangan memerlukan waktu lebih dan tempat yang luas.
2. Memerlukan teknik dasar yang baik untuk dapat melakukan permainan ini.
3. Membutuhkan pengawasan lebih dalam proses pembelajaran.
4. Subjek dalam penelitian akan lebih maksimal jika lebih banyak lagi.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan sepakbola *one goal more goals* yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba kelompok besar (N=16). Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah pembuatan garis lapangan dan pemisah zona dengan bantuan garis dengan cat.
2. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah mengurangi durasi waktu permainan dari 4 x 8 menit menjadi 4 x 5 menit.
3. Revisi produk atau model yang dilakukan peneliti adalah mengurangi jumlah pemain yang semula 5 menjadi 3 untuk setiap tim.

Berdasarkan analisa hasil pembelajaran, penelitian dan kajian dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kajian Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

   Produk model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* sudah dapat dipraktekan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba kelompok kecil, dari hasil evaluasi ahli Penjasorkes didapat rata-rata persentase 80 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran didapat rata-rata 83 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola *one goal more goals* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk

siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari keseluruhan penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjasorkes dan ahli Pembelajaran pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase rata-rata 81,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka model pengembangan pembelajaran ini telah memenuhi kriteria baik. Pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15 kesembilan aspek tersebut telah memenuhi kriteria baik. Dan pada aspek 8, 10, dan 14 telah memenuhi kriteria sangat baik.

2. Kajian Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

   Produk model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* sudah dapat dipraktekan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba kelompok besar, dari hasil evaluasi ahli Penjasorkes didapat rata-rata persentase 83%, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran didapat rata-rata 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola *one goal more goals* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari keseluruhan penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjasorkes dan ahli Pembelajaran pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase rata-rata 84,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka model pengembangan pembelajaran ini telah memenuhi kriteria baik. Pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6,

7, 11, 12, 13, 15 kesepuluh aspek tersebut telah memenuhi kriteria baik. Dan pada aspek 8, 9, 10, 14, telah memenuhi kriteria baik.

3. Kajian Kuesioner Dan Pengamatan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

   Produk model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* sudah dapat digunakan bagi siswa SD di Merauke. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan kelompok kecil aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 85%. Sedangkan melalui pengamatan pada aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase sebesar 80%. Dan pengamatan pada aspek afektif didapat persentase rata-rata sebesar 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepakbola *one goal more goals* ini telah memenuhi kriteria baik dengan persentase rata-rata 84,33%. Faktor yang dapat menjadikan model permainan sepakbola *one goal more goals* ini dapat diterima siswa SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siwa mampu mempraktekkan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga dari hasil uji coba kelompok kecil model permainan sepakbola *one goal more goals* ini dapat digunakan bagi siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke.

4. Kajian Kuesioner Dan Pengamatan Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

   Produk model pembelajaran permainan sepakbola *one goal more goals* sudah dapat digunakan bagi siswa SD di Merauke. Hal ini berdasarkan

hasil analisis data uji coba kelompok besar aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,5%. Sedangkan melalui pengamatan pada aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase sebesar 80%. Dan pengamatan pada aspek afektif didapat persentase rata-rata sebesar 88,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepakbola *one goal more goals* ini telah memenuhi kriteria baik dengan persentase rata-rata 85,25%. Faktor yang dapat menjadikan model permainan sepakbola *one goal more goals* ini dapat diterima siswa SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siwa mampu mempraktekkan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga dari hasil uji coba kelompok besar model permainan sepakbola *one goal more goals* ini dapat digunakan bagi siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke.

5.2 Saran

1. Model permainan sepakbola *one goal more goals* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran sepakbola untuk siswa Sekolah Dasar.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3. Model pembelajaran pemainan sepakbola ini dapat memudahkan siswa bermain sepakbola karena sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model permainan sepakbola one goal more goals agar lebih menarik, serta mencari alternatif lain yang sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Penggunaan model pembelajaran ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan alat, media belajar, dan sumber belajar yang digunakan.
6. Penggunaan alat dan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi anak dan memanfaatkan sesuatu yang ada di sekitar lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS

Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra.2000.*Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas

http://journal.unnes.ac.id (*accesed* 04.11/08/11/2012)

Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010.* Skripsi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud

Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Poerwodarminto. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. Perencanaan pembelajaran penjaskes.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

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes.* Jakarta: Depdikbud

Soekatamsi. 2004. *Permainan Besar I Sepakbola.* Jakarta: Universitas Terbuka

Muhammad Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Offset Angka.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

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

LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Topik

Departemen Pendidikan Nasional
Universitas Negeri Semarang
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229, Telp (024) 8508007 fax 8508007
Email: FIK-UNNES SMG@telkomnet

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh:

Nama	: Andra Jati Nugraha
NIM	: 6101411109
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Tema Skripsi	: **"Pengembangan"**
Judul Skripsi	: "Pengembangan Model Permainan Sepakbola "One Goal More Goals" Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V SD Tamansari 02 Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati"

ace
dapat diskusi
Pembimbing :
Dr. Sukaman
23/7 2014

lemanc_fik@yahoo.co.id.

Semarang, 22 Juli 2014

Menyetujui:
Ketua Jurusan PJKR S1

Drs. Mugiyo Hartono M.Pd.
NIP. 196109031988031002

Yang mengajukan

Andra Jati Nugraha
NIM. 6101411109

Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 828/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

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

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

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 9 Juli 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Dr. Sulaiman, M.Pd.
NIP : 196206121989011001
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : ANDRA JATI NUGRAHA
NIM : 6101411109
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : Pengembangan Model Permainan Sepakbola "One Goal More Goals" Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

6101411109
FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 9 Juli 2015
DEKAN

Dr. H. Nur Pramono, M.Si.
NIP 196510191985031001

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian

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

Nomor : 6541/UN-39.1.6/LT/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD yayasan Pendidikan Kristen WAAN, Kab. Merauke Papua
di SD yayasan Pendidikan Kristen WAAN, Kab. Merauke Papua

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

Nama	:	ANDRA JATI NUGRAHA
NIM	:	6101411109
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	:	Pengembangan Model Permainan Sepakbola One Goal More Goals Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 18 Agustus 2015
Dekan,

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

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian Dinas Pendidikan Dan Pengajaran Merauke

PEMERINTAH KABUPATEN MERAUKE
DINAS PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

ALAMAT : JL. MISSI NO. 01 MERAUKE (0971) 321137 (0971) 321373

SURAT IJIN
Nomor : 421 / 695 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kabupaten Merauke dengan ini memberikan ijin kepada :

Nama	:	ANDRA JATI NUGRAHA
NPM	:	61014111109
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Semarang
Jurusan	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul Skripsi	:	"Pengembangan Model Permainan One Goal More Goals pada Pembelajaran Sepakbola kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Tahun 2014/2015."

Untuk mengadakan penelitian pada SD YPK Waan Distrik Muting dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Permainan One Goal More Goals pada Pembelajaran Sepakbola kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Tahun 2014/2015".

Demikian Surat Ijin ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Merauke, 31 Maret 2015.
Plh. Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran
Kabupaten Merauke
Sekretaris.

PEMERINTAH KABUPATEN MERAUKE DINAS PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

BENHUR RENTANDATU, SE
Penata TK.I
NIP. 19720730 200112 1 003

Lampiran 5. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

YAYASAN PENDIDIKAN KRISTEN

SD YPK WAAN

Jalan Kawane Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke
Provinsi Papua 99652

NSS : 102 250 702 012

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD YPK Waan menerangkan bahwa :

Nama	: Andra Jati Nugraha
NIM	: 6101411109
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi UNNES

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD YPK Waan pada bulan Maret 2015 dengan judul :

Pengembangan Model Permainan Sepakbola "One Goal More Goals" Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke Tahun 2014/2015.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan semestinya.

Merauke, 12 Juni 2014

Kepala Sekolah

Amatus Supu A.Ma.Pd

NIP. 196510051996021001

Lampiran 6. Lembar Evaluasi Ahli

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ONE GOAL MORE GOALS
SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAANKAMPUNG WAANDISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan One Goal More Goals
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar
Evaluator	: Drs CAHYO YUWONO M.Pd
Tanggal	: 7 Februari 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan One Goal More Goals yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa kelas IV SD yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

   Keterangan :

   1 = kurang baik

   2 = cukup baik

   3 = baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.			✓		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.			✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			✓		
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 psikomotor siswa.				✓	
9.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓		
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.			✓		

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepakbola.				V	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.			V		

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
   Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Jumlah pemain	Pemain terlalu banyak,	Kurangi pemain dari 5 menjadi 3

C. Komentar dan Saran Umum

Permainan sudah tepat untuk siswa SD kelas V dan VI. Lakukan revisi sesuai saran

D. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

A. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.

B. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.

C. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

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

Merauke, 7 Februari 2015

Evaluator

(CAHYO YULIONO)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ONE GOAL MORE GOALS

SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAAN KAMPUNG WAAN DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan One Goal More Goals
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar
Evaluator	: Darwanto, A.Ma.Pd
Tanggal	: 7 Februari 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan One Goal More Goals yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa kelas IV SD yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

   Keterangan :

   1 = kurang baik

   2 = cukup baik

3 = baik

4 = sangat baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.			√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.			√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√		
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 psikomotor siswa.				√	

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

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.

   Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Batas lapangan	kurang jelas	dibuat lebih jelas dengan garis atau tali
2.	Waktu permainan	terlalu lama	dipersingkat menjadi 4 x 5 menit

C. Komentar dan Saran Umum

Permainan bisa dilaksanakan uji skala kecil, sesuai saran revisi

D. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

A. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi.

~~B.~~ Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran.

C. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

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

Merauke, 7 Februari 2015

Evaluator

(Darwanto, A.Ma.Pd)

NIP.198202022008011022

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ONE GOAL MORE GOALS

SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAANKAMPUNG WAANDISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok : Permainan One Goal More Goals
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Evaluator : Drs. CAHYO YUWONO, M.Pd
Tanggal : 7 Agustus 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan One Goal More Goals yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa kelas IV SD yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

   Keterangan :

   1 = kurang baik

   2 = cukup baik

   3 = baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.			✓		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.			✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			✓		
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 psikomotor siswa.				✓	
9.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓	
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.			✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.			✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.			✓		

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepakbola.				✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.			✓		

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
   Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Sarana dan prasarana permainan	kurang diperhatikan	agar lebih diperhatikan lagi agar pembelajaran berjalan dengan baik

C. Komentar dan Saran Umum

Permainan sudah tepat untuk siswa kelas V dan VI SD

D. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

A. Layak untuk digunakan / uji coba skala ~~kecil~~ besar tanpa revisi.

B. Layak untuk digunakan / uji coba skala ~~kecil~~ besar dengan revisi sesuai saran.

C. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala ~~kecil.~~ besar

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

Merauke, 7 AGUSTUS 2015

Evaluator

(Lahyo Yudono)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ONE GOAL MORE GOALS

SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAAN KAMPUNG WAAN DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan One Goal More Goals
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar
Evaluator	: Darwanto, A.Ma.Pd
Tanggal	: 4 Maret 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan One Goal More Goals yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan Penjasorkes bagi siswa kelas IV SD yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

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

   Keterangan :

   1 = kurang baik

   2 = cukup baik

3 = baik

4 = sangat baik

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.			√		
2.	Kejelasan petunjuk permainan.			√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			√		
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 psikomotor siswa.				√	

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

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.

   Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Saran dan pusaran	kurang diguna-apkan	dipersiapkan lebih baik lagi

C. Komentar dan Saran Umum

- Permainan sudah baik secara keseluruhan
- Permainan sudah tepat untuk siswa SD kelas V dan VI

D. Simpulan

Model permainan ini dinyatakan :

A. Layak untuk digunakan / uji coba skala ~~kecil~~ besar tanpa revisi.

~~B.~~ Layak untuk digunakan / uji coba skala ~~kecil~~ besar dengan revisi sesuai saran.

C. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil.

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

Merauke, 4 Maret 2015

Evaluator

(Darwanto, A.Ma.Pd)

NIP. 198202022008011022

Lampiran 7. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siswa

TABEL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Apner Ndiken					
2	Daud Basik Basik					
3	Milka Dewi Ndiken					
4	Imelda Zohe					
5	Yaser Gebze					
6	Gaspar Wapau Ndiken					
7	Batseba Basik Basik					
8	Stefanus Yansen Zohe					
9	Yoel Y Samkakay					
10	Diana Rufina Sofiana					
Jumlah						
Presentase						

A. Aspek Afektif

1) Kedisiplinan

Mentaati peraturan permainan *one goal more goals*

1. Bermain dengan menggunakan teknik permainan *one goal more goals*
2. Merebut bola dengan cara yang tidak kasar
3. Mau bermain sampai waktu permainan selesai
4. Tidak curang dalam bermain
5. Berpakaian rapi memakai kaos olahraga

2) Sportif

Menerima keputusan wasit

1. Tidak menentang keputusan wasit
2. Menghormati keputusan wasit
3. Tidak berkata kasar kepada wasit
4. Menerima keputusan wasit
5. Menyampaikan pendapat dengan sebenarnya

3) Kerjasama

Bekerja sama dalam bermain

1. Dapat bekerja sama dengan teman satu tim
2. Mau mengajari teman yang tidak bisa
3. Menolong teman yang meminta bantuan
4. Kompak saat melakukan permainan
5. Dalam bermain tidak bersifat individu

4) Tanggung Jawab

Melaksanakan tugas

1. Siswa taat terhadap peraturan
2. Siswa bersedia meminta maaf jika salah
3. Mengikuti pelajaran sampai selesai
4. Siswa bersedia mendapat hukuman jika salah
5. Melaksanakan pembagian tugas dari kesepakatan kelompok

PETUNJUK :

1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.

2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

3) Petunjuk skor penilaian :

1 :Sangat Kurang (apabila dapat melakukan 1 sikap dalam indikator tersebut)

2 : Kurang (apabila dapat melakukan 2 sikap dalam indikator tersebut)

3 : Cukup (apabila dapat melakukan 3 sikap dalam indikator tersebut)

4 : Baik (apabila dapat melakukan 4 sikap dalam indikator tersebut)

5 : Sangat Baik (apabila dapat melakukan 5 sikap dalam indikator tersebut)

Lampiran 8. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor

TABEL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama	Aspek yang dinilai				Persentase
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Apner Ndiken					
2	Daud Basik Basik					
3	Milka Dewi Ndiken					
4	Imelda Zohe					
5	Yaser Gebze					
6	Gaspar Wapau Ndiken					
7	Batseba Basik Basik					
8	Stefanus Yansen Zohe					
9	Yoel Y Samkakay					
10	Diana Rufina Sofiana					
Jumlah						

Presentase					

B. PSIKOMOTOR

a. Menendang bola

1. Nilai 1 jika siswa mempraktikan passing dengan teknik yang salah dan tidak akurat
2. Nilai 2 jika siswa mempraktikan passing tanpa teknik tetapi akurat
3. Nilai 3 jika siswa mempraktikan passing dengan salah satu teknik passing sepakbola dan tidak akurat
4. Nilai 4 jika siswa mempraktikan passing dengan salah satu teknik passing sepakbola dan akurat
5. Nilai 5 jika siswa mempraktikan passing dengan salah satu teknik passing sepakbola dan akurat atau bisa mencetak gol

b. Menggiring bola

1. Nilai 1 jika siswa mendribbling bola, bola tidak bisa dikuasai kembali
2. Nilai 2 jika siswa mendribbling bola, bola terlalu jauh dari jangkauan
3. Nilai 3 jika siswa mendribbling bola, bola dapat dikuasai dengan baik
4. Nilai 4 jika siswa mendribbling bola, bola tidak dapat direbut lawan
5. Nilai 5 jika siswa mendribbling bola, dan dapat mengoper bola atau mencetak gol

c. Menendang bola

1. Nilai 1 jika siswa tidak dapat menendang bola sama sekali

2. Nilai 2 jika siswa menendang bola tetapi tidak sempurna
3. Nilai 3 jika siswa menendang dengan baik tetapi bola dapat direbut lawan
4. Nilai 4 jika siswa menendang bola dengan baik dan bola tidak direbut lawan
5. Nilai 5 jika siswa menendang dengan baik dan dapat mencetak gol

d. Mengkontrol bola

1. Nilai 1 jika siswa tidak dapat melakukan gerakan kontrol sama sekali
2. Nilai 2 jika siswa dapat melakukan gerakan kontrol namun terlalu jauh dari jangkauan
3. Nilai 3 jika siswa dapat melakukan gerakan kontrol dan dapat menguasai bola
4. Nilai 4 jika siswa dapat melakukan gerakan kontrol tanpa direbut lawan
5. Nilai 5 jika siswa dapat melakukan gerakan kontrol dengan baik dan benar

PETUNJUK :

1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.

2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.

3) Petunjuk skor penilaian :

1 : Sangat Kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Lampiran 9. Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Siswa

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN *ONE GOAL MORE GOALS* SISWA KELAS V dan VI SD YAYASAN PENDIDIKAN KRISTEN WAAN KABUPATEN MERAUKE

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sejujurnya.
2. Jawablah secara urut dan jelas.
3. Berilah tanda (X) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah : .....

Nama Siswa : .....

Umur : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu mengetahui cara bermain model pengembangan permainan *one goal more goals*?

   a. YA b. TIDAK

2. Apakah model pengembangan permainan *one goal more goals* yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?

   a. YA b. TIDAK

3. Apakah kamu mengetahui perbedaan nilai gawang antara regu penyerang dan regu bertahan dalam model pengembangan permainan *one goal more goals*?

   a. YA b. TIDAK

4. Apakah sebelum melakukan model pengembangan permainan *one goal more goals* kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?

   a. YA b. TIDAK

5. Apakah dalam model pengembangan permainan *one goal more goals* kamu perlu kerjasama dengan teman satu kelompok?

   a. YA b. TIDAK

6. Apakah dalam model pengembangan permainan *one goal more goals* pemain harus mentaati peraturan yang terdapat dalam permainan?

   a. YA b. TIDAK

7. Apakah seorang guru memberikan hukuman kepada pemain yang tidak mentaati peraturan pada model pengembangan permainan *one goal more goals*?

   a. YA b. TIDAK

8. Apakah dengan bermain model pengembangan permainan *one goal more goals* dapat membuat tubuh menjadi sehat dan bugar?

   a. YA b. TIDAK

9. Apakah dalam model pengembangan permainan *one goal more goals* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?

   a. YA b. TIDAK

10. Apakah bermain model pengembangan permainan *one goal more goals* dapat meningkatkan kesegaran jasmani?

    a. YA b. TIDAK

Lampiran 10. Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

(Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil)

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru Penjas		Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
		A	G 1			
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	3	3	3	75 %	Baik
2	Kejelasan petunjuk permainan.	3	3	3	75 %	Baik
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	3	3	3	75 %	Baik
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	3	3	3	75%	Baik
5	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	3	3	3	75%	Baik
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	3	3	3	75 %	Baik
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	3	3	3	75 %	Baik
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	4	100 %	Sangat Baik

9	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	3	3	3	75 %	Baik
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	4	4	4	100 %	Sangat Baik
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	3	3	3	75 %	Baik
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	3	4	3,5	87,5 %	Baik
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	3	4	3,5	87,5 %	Baik
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepakbola.	4	4	4	100 %	Sangat Baik
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.	3	3	3	75 %	Baik
Jumlah Skor		48	50	3,2	81,5 %	Baik
Rata-rata		3,2	3,3			
Presentase Rata-rata (%)		80%	83%			

Lampiran 11. Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Besar

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

(Uji Coba Kelompok Besar)

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian Ahli dan Guru Penjas		Rata-rata	Persentase (%)	Kriteria
		A	G 1			
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	3	3	3	75 %	Baik
2	Kejelasan petunjuk permainan.	3	3	3	75 %	Baik
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	3	3	3	75 %	Baik
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	3	3,5	87,5%	Baik
5	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	3	3	3	75%	Baik
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	3	3	3	75 %	Baik
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	3	3	3	75 %	Baik
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	4	100 %	Sangat Baik

9	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	4	4	100 %	Baik
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	4	4	4	100 %	Sangat Baik
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	3	3	3	75 %	Baik
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	3	4	3,5	87,5 %	Baik
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	3	4	3,5	87,5 %	Baik
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepakbola.	4	4	4	100 %	Sangat Baik
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran sepakbola.	3	4	3,5	87,5 %	Baik
Jumlah Skor		50	52	3,2	84,5 %	Baik
Rata-rata		3,3	3,4			
Presentase Rata-rata (%)		83%	86%			

Lampiran 12. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil

HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF KELOMPOK KECIL

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Apner Ndiken	5	4	5	5	95
2	Daud Basik Basik	4	4	5	4	85
3	Milka Dewi Ndiken	4	4	4	4	80
4	Imelda Zohe	5	5	5	4	95
5	Yaser Gebze	5	4	5	5	95
6	Gaspar Wapau Ndiken	4	4	5	5	90
7	Batseba Basik Basik	5	5	4	4	90
8	Stefanus Yansen Zohe	4	4	5	4	85
9	Yoel Y Samkakay	5	4	4	4	85
10	Diana Rufina Sofiana Laun	4	5	3	4	80
Jumlah		45	43	45	43	
Presentase		90%	86%	90%	86%	**88%**

Lampiran 13. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil

HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR KELOMPOK KECIL

No	Nama	Aspek yang dinilai				Presentase
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Apner Ndiken	5	5	5	5	100%
2	Daud Basik Basik	4	4	3	4	75%
3	Milka Dewi Ndiken	3	4	3	3	65%
4	Imelda Zohe	5	5	5	5	100%
5	Yaser Gebze	5	5	5	4	95%
6	Gaspar Wapau Ndiken	4	4	4	3	75%
7	Batseba Basik Basik	5	4	4	5	90%
8	Stefanus Yansen Zohe	3	3	3	3	60%
9	Yoel Y Samkakay	4	4	3	4	75%
10	Diana Rufina Sofiana Laun	3	4	3	3	65%
Jumlah		41	42	38	39	
Presentase		82%	84%	76%	78%	**80%**

Lampiran 14. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil

HASIL KUESIONER UJI COBA KELOMPOK KECIL

ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAAN KAMPUNG WAAN DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

No.	Nama	Butir Soal										Nilai Butir Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1.	Apner Ndiken	a	a	a	a	a	b	a	a	a	b	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
2.	Daud Basik Basik	a	a	b	a	a	a	a	a	b	a	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
3.	Milka Dewi Ndiken	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Imelda Zohe	a	a	b	a	a	a	a	a	a	a	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	Yaser Gebze	a	a	a	a	a	a	b	b	a	a	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
6.	Gaspar Wapau Ndiken	a	b	a	a	a	a	a	a	b	b	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
7.	Batseba Basik Basik	a	a	a	a	a	a	b	a	a	a	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
8.	Stefanus Yansen Zohe	a	b	a	a	a	b	a	a	a	a	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
9.	Yoel Y Samkakay	b	a	a	a	a	a	a	b	a	a	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
10.	Diana Rufina Sofiana Laun	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												9	8	8	10	10	8	8	8	8	8	
Persentase												90	80	80	100	100	80	80	80	80	80	
Kriteria												B	B	B	SB	SB	B	B	B	B	B	

Lampiran 15. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar

HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Nama	Aspek yang dinilai				%
		Sportif	Disiplin	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Apner Ndiken	5	4	5	5	95
2	Arnoldus Igimu	4	4	5	4	85
3	Benjamin Gebze	4	4	4	4	80
4	Daud Basik Basik	5	5	5	4	95
5	Imelda Zohe	5	4	5	5	95
6	Konstantina Sumagai	4	4	5	5	90
7	Milka Dewi Ndiken	5	5	4	4	90
8	Sara Y Mahuze	4	4	5	4	85
9	Alberzon Tikmut	5	4	4	4	85
10	Batseba Basik	4	5	4	4	80
11	Dominggus Ibai Ndiken	4	5	5	5	85
12	Diana Rufina Sofiana Laun	5	5	5	4	95
13	Melan Ndiken	4	5	3	3	75
14	Petrus ndiken	4	5	4	4	85

15	Stefanus Yansen Zohe	4	5	4	4	85
16	Yoel Y Samkakay	4	5	5	4	90
Jumlah		70	73	72	67	
Presentase		88%	91%	90%	84%	**88,25%**

Lampiran 16. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar

HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Nama	Aspek yang dinilai				Presentase
		Passing	Control	Shooting	Dribble	
1	Apner Ndiken	5	5	5	5	100%
2	Arnoldus Igimu	4	4	3	4	75%
3	Benjamin Gebze	3	4	3	3	65%
4	Daud Basik Basik	5	5	5	5	100%
5	Imelda Zohe	5	5	5	4	95%
6	Konstantina Sumagai	4	4	4	3	75%
7	Milka Dewi Ndiken	5	4	4	5	90%
8	Sara Y Mahuze	3	3	3	3	60%
9	Alberzon Tikmut	4	4	3	4	75%
10	Batseba Basik Basik	3	4	3	3	65%
11	Dominggus Ibai Ndiken	4	4	4	4	80%
12	Diana Rufina Sofiana Laun	5	4	4	5	90%
13	Melan Ndiken	4	5	5	4	90%
14	Petrus ndiken	5	5	4	4	90%
15	Stefanus Yansen Zohe	4	3	3	3	65%
16	Yoel Y Samkakay	4	3	3	3	65%
Jumlah		67	66	61	62	
Presentase		84%	83%	76%	78%	**80%**

Lampiran 17. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar

HASIL KUESIONER UJI COBA KELOMPOK BESAR

ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS V dan VI SD YPK WAAN KAMPUNG WAAN DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE

No.	Nama	Butir Soal										Nilai Butir Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1.	Apner Ndiken	a	a	a	a	a	a	b	b	a	a	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
2.	Arnoldus Igimu	a	b	a	a	a	a	a	a	b	b	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
3.	Benjamin Gebze	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4.	Daud Basik Basik	a	a	b	a	a	a	a	a	a	a	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	Imelda Zohe	a	a	a	b	a	a	a	b	a	a	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
6.	Konstantina Sumagai	a	a	a	a	b	a	a	a	a	a	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
7.	Milka Dewi Ndiken	a	a	a	a	a	a	b	a	a	a	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
8.	Sara Y	a	b	a	a	a	b	a	a	a	a	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8

	Mahuze																					
9.	Alberzon Tikmut	a	a	b	a	a	a	a	a	a	a	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
10.	Batseba Basik Basik	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	Dominggus I Ndiken	b	a	a	a	a	a	a	b	a	a	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
12.	Diana Rufina Sofiana	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Melan Ndiken	a	a	a	b	a	a	a	a	a	a	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
14.	Petrus ndiken	a	a	a	a	a	b	a	a	a	b	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
15.	Stefanus Y Zohe	a	a	b	a	a	a	a	a	b	a	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
16.	Yoel Y Samkakay	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah												15	14	13	14	15	14	14	13	14	14	
Persentase												93,75	87,5	81,25	87,5	93,75	87,5	87,5	81,25	87,5	87,5	
Kriteria												SB	B	B	B	SB	B	B	B	B	B	

Lampiran 18. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI

No	Nama Siswa	Denyut Nadi per Menit		selisih
		sebelum	Sesudah	
1.	Apner Ndiken	70	115	45
2.	Daud Basik Basik	78	103	25
3.	Milka Dewi Ndiken	74	105	31
4.	Imelda Zohe	80	120	40
5.	Yaser Gebze	76	113	37
6.	Gaspar Wapau Ndiken	78	114	36
7.	Batseba Basik Basik	80	116	36
8.	Stefanus Yansen Zohe	70	110	40
9.	Yoel Y Samkakay	72	109	37
10.	Diana Rufina Sofiana Laun	79	114	35
JUMLAH		757	1119	
RATA-RATA		75,70	111,9	

Lampiran 19. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Besar

Hasil Pengukuran Denyut Nadi Kelas V dan VI

No	Nama Siswa	Denyut Nadi per Menit		Selisih
		sebelum	sesudah	
1.	Apner Ndiken	76	118	42
2.	Arnoldus Igimu	70	109	39
3.	Benjamin Gebze	76	112	36
4.	Daud Basik Basik	80	126	46
5.	Imelda Zohe	85	122	37
6.	Konstantina Sumagai	96	135	39
7.	Milka Dewi Ndiken	88	126	38
8.	Sara Y Mahuze	85	119	34
9.	Alberzon Tikmut	75	115	40
10.	Batseba Basik Basik	86	120	34
11.	Dominggus Ibai Ndiken	78	116	38
12.	Diana Rufina Sofiana Laun	84	105	21
13.	Melan Ndiken	86	109	23
14.	Petrus ndiken	79	107	28
15.	Stefanus Yansen Zohe	76	106	30
16.	Yoel Y Samkakay	78	111	33
JUMLAH		1298	1856	
RATA-RATA		81,12	116	

Lampiran 20. Produk Akhir *One Goal More Goals*

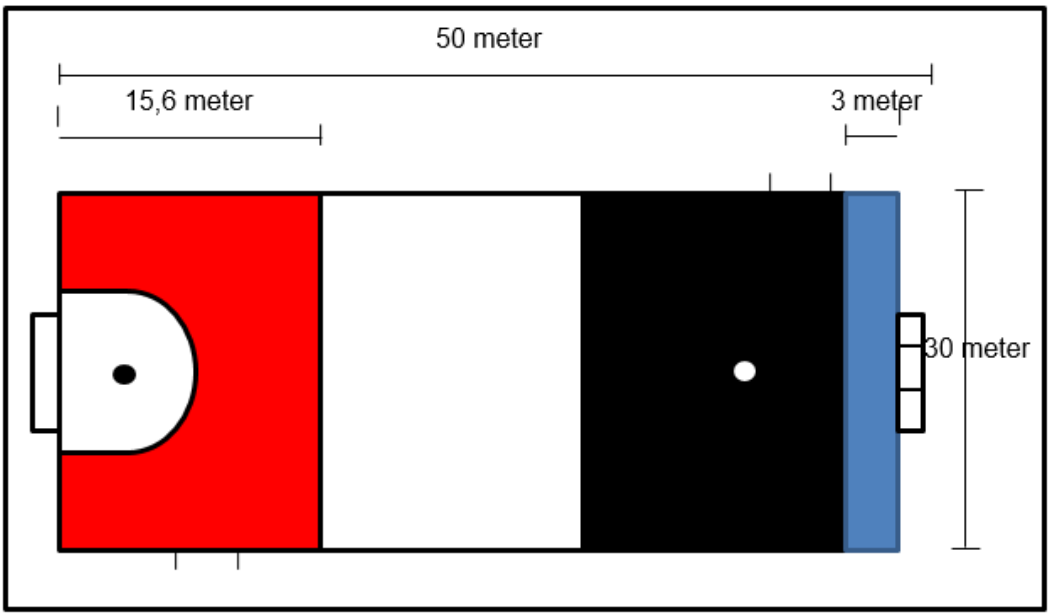
Model Permainan Sepakbola *One Goal More Goals* untuk Siswa Kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke

1. Pengertian model permainan *one goal more goals*

   Model permainan *one goal more goals* adalah permainan sepakbola yang dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa kelas V dan VI SD YPK Waan Kampung Waan Distrik Muting Kabupaten Merauke dalam bermain sepakbola pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, merasa senang, dan tertarik untuk melakukan permainan sepakbola. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan *one goal more goals* menggunakan sistem batasan waktu 4 x 5 menit.

2. Sarana dan Prasarana permainan *one goal more goals*
3. *ag*
   1) Lapangan

      Lapangan berukuran 50 meter X 30 meter, dengan dibagi menjadi 4 zona yaitu zona merah, zona putih, zona hitam, dan zona bebas. Zona bebas sepanjang 3 meter dan 15,6 meter masing-masing di zona merah, putih, dan hitam. Sementara garis pergantian pemain sepanjang 3 meter berada di samping lapangan.



Gambar 4.21 Lapangan *One Goal More Goals*

2) Gawang

a. Untuk regu penyerang

Gawang berukuran 6 meter X 50 centi meter, terbuat dari rotan dan bambu, dan bernilai 3 angka untuk tim bertahan.

Gambar 4.22 Gawang Regu Penyerang

b. Untuk regu bertahan

Gawang berukuran 6 meter X 50 centimeter, terbagi atas 3 bagian, dimana bagian tengah bernilai 1 dan 2 bagian disamping bernilai 2, terbuat dari rotan dan bambu.

Gambar 4.23 Gawang Regu Bertahan

4. Bola

Bola menggunakan bola ukuran 4.

Gambar 4.24 Bola

5. *Cones*

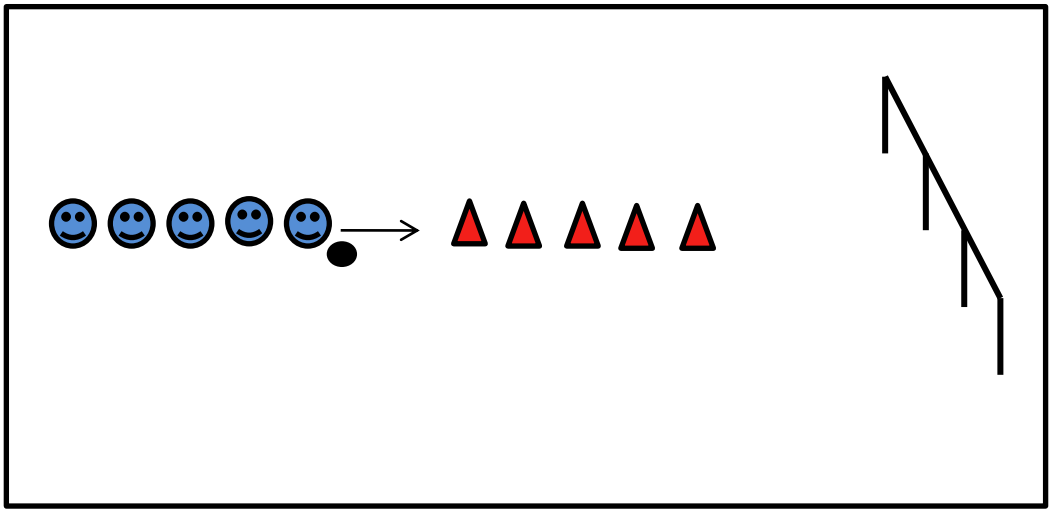
Menggunakan cones dengan panjang 12 cm dan berbahan plastik.

Gambar 4.25 *Cones*

3. Tahapan Pembelajaran

1. Ular mencari gawang

Dalam permainan ini jumlah siswa satu kelas dibagi menjadi dua kelompok, rata baik putra maupun putri. Lalu siswa berbaris satu banjar, k emudian akan dipasang *cones* didepan gawang, untuk nantinya siswa per kelompoknya melakukan *dribling* (menggiring bola) secara *zig-zag* melewati *cones* dan menendang bola ke arah gawang sampai seluruh siswa dalam kelompoknya selesai melakukan. Kelompok dikatakan menang jika akumulasi nilai yang diperoleh kelompoknya lebih besar dari yang didapatkan kelompok lain.



Gambar 4.26 Ular mencari gawang

Keterangan :

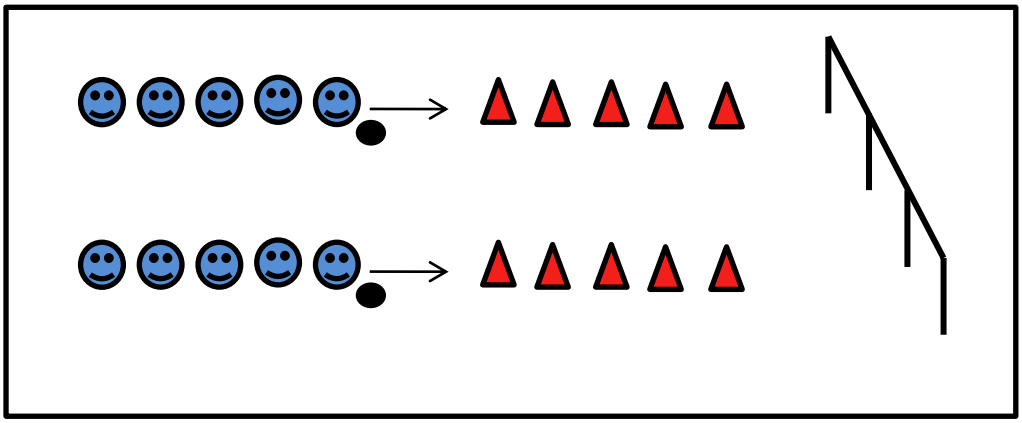
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

2. Adu kecepatan ular mencari gawang

Dalam permainan ini 2 kelompok sekaligus melakukan bersama. Kelompok yang dikatakan menang adalah kelompok yang memiliki waktu yang lebih sedikit dan mencetak nilai lebih banyak. Dengan catatan jika nilai yang didapatkan banyak namun waktu yang ditempuh lebih lama maka akan dakumulas dari lama waktu kelompok tersebut melakukan.



Gambar 4.27 adu kecepatan ular mencari gawang

Keterangan :

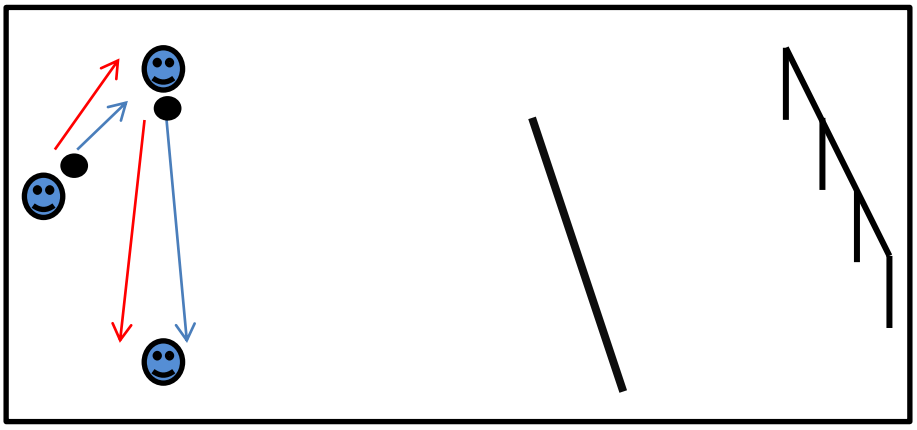
: siswa

: bola

: arah menggiring bola

3) 3 sahabat mencetak gol bersama

Dalam permainan ini siswa akan dibagi 3 anak setiap regunya, kemudian akan saling mengoper dengan ketentuan yang berlaku yaitu setelah melakukan umpan terhadap temannya kemudian berlari ke belakang teman yang diberi umpan begitu seterusnya. Setelah sampai di garis zona bebas salah seorang siswa harus menendang bola dan mengarahkan ke gawang dengan nilai yang telah ditentukan.



Gambar 4.28 Tiga sahabat mencetak gol bersama

Keterangan :

: siswa

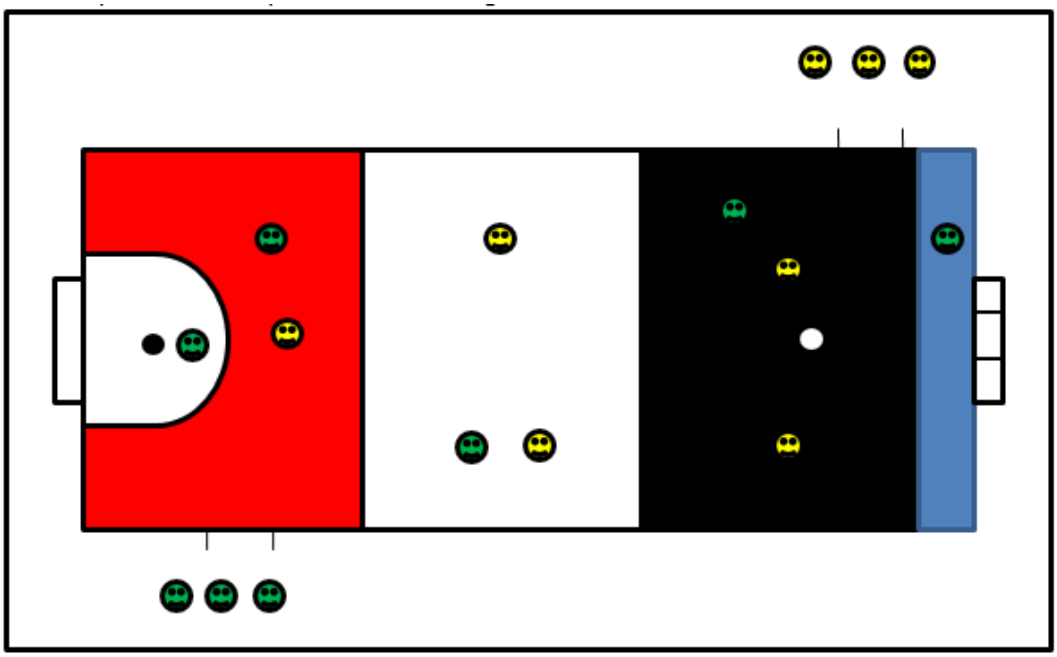
: bola

: arah mengumpan bola

: arah pergerakan siswa

4. Permainan *one goal more goals*

Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang pemain inti dan 3-5 pemain cadangan dengan pergantian pemain bebas dilakukan di tempat pergantian pemain. Dalam permainan ini akan dilakukan dalam 4 x 5 menit dimana setiap babaknya akan ada kelompok yang menjadi regu penyerang dan regu bertahan. Sebagai regu penyerang harus sebisa mungkin mencetak nilai yang banyak di gawang regu bertahan dengan ketentuan nilai 1 jika bola melewati gawang bagian tengah dan nilai 2 jika bola melewati gawang bagian pinggir. Sementara regu bertahan harus dapat memepertahankan gawang dan jika dapat mencuri nilai dari gawang regu penyerang akan mendapatkan nilai 3 sampai kesempatan untuk bermain menjadi regu penyerang tiba. Pemain dari regu penyerang bebas melakukan pergerakan di semua zona, sedangkan pemain dari regu bertahan hanya diperbolehkan maksimal 2 pemain disetiap zona dan dilarang memasuki zona bebas.



Gambar 4.29 permainan *one goal more goals*

Keterangan :

: regu penyerang

: regu bertahan

: bola

5. Peraturan permainan *one goal more goals*
   1. Jumlah pemain

      Permainan *one goal more goals* dilakukan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah 3 pemain inti dan 3-5 pemain cadangan. Pemain berperan sebagai regu penyerang dan regu bertahan, masing-masing tim bergantian menjadi regu penyerang ataupun regu bertahan di setiap babaknya, dan tidak ada penjaga gawang.

   2. Waktu permainan

      Permainan *one goal more goals* dilakukan dalam empat babak, masing-masing babak selama 5 menit dan bergantian peran setiap babaknya bagi kedua tim yang bertanding. Apabila pertandingan imbang langsung dilanjutkan dengan adu penalti.

3. Kick Off (memulai pertandingan)

   Pertandingan dimulai dari titik di zona 1, bola bergulir ke depan. Kick off ditentukan dari tos koin dan dilakukan oleh regu penyerang.

4. Tendangan ke dalam

   Tendangan ke dalam dilakukan di tempat keluarnya bola, tim penyerang tidak dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam, namun tim bertahan dapat mencetak gol langsung dari tendangan ke dalam.

5. Tendangan sudut dan tendangan gawang

   Tidak ada tendangan sudut dan gawang dalam permainan ini, jika tim penyerang gagal mencetak poin atau bola bergulir di garis akhir (end line) maka permainan dimulai kembali dari zona 1, titik kick off.

6. Pelanggaran

   Semua pelanggaran diluar zona bebas akan diberikan tendangan bebas tidak langsung, jika terjadi di dalam zona bebas langsung dihadiahi dengan tendangan penalti.

7. Penalti

   Tendangan penalti dilakukan di titik penalti yang berada di zona 3 dengan jarak 8 meter dan tidak ada yang menghalangi, seluruh pemain berada di zona 2. Jika terjadi adu penalti akan dilakukan sebanyak 5 kali penendang jika masih imbang dilanjutkan dengan tos koin.

8. Pergantian pemain

   Pergantian pemain bebas, dilakukan di area pergantian pemain.

9. Penyerang dan Bertahan

   Regu penyerang bebas bergerak di semua zona, sedangkan regu bertahan hanya dapat bergerak di zonanya sendiri, setiap zona maksimal 2 pemain. Regu bertahan dilarang memasuki zona bebas.

10. Nilai (point)

    Nilai untuk regu penyerang adalah ketika bola sepenuhnya melewati garis gawang dan mendapatkan nilai 1 jika bola masuk di bagian tengah sementara nilai 2 jika bola masuk di bagian samping. Sedangkan nilai untuk regu bertahan adalah jika mampu memasukkan bola ke gawang regu penyerang dengan nilai 3.

Lampiran 21. Dokumentasi

DOKUMENTASI

Gambar 1 Apersepsi

Gambar 2 Pemanasan statis dan Dinamis

Gambar 3 Tahapan Pembelajaran Ular Mencari Gawang

Gambar 4 Tahapan Pembelajaran Adu Cepat Ular Mencari Gawang

Gambar 5 Pendinginan

Gambar 6 Evaluasi

Gambar 7 pengisian kuesioner siswa

Gambar 8 Peneliti dan Siswa SD Yayasan Pendidikan Kristen Waan