PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PERMAINAN POLO DARAT UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM PROVINSI PAPUA TAHUN 2015

SKRIPSI

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

oleh
Azis Saifudin
6101411131

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

ABSTRAK

Azis Saifudin. 2015. *Pengembangan Model Permainan Bolabasket Polo Darat Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kleas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Papua Tahun 2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Reakreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Ranu Baskora A P , S.Pd, M.Pd.
Kata kunci: Pengembangan, Model Permainan Bolabasket Polo Darat, Pembelajaran Penjasorkes.

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan pengamatan adalah tidak adanya guru penjasorkes serta kurangnya sarana dan prasarana. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model Permainan Bolabasket POLO DARAT pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD YPPK Ubrub Keerom Papua Tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Pengembangan Model Permainan Bolabasket POLO DARAT pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD YPPK Ubrub.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan POLO DARAT), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas 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 berdasrkan 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 (18 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, (7) hasil akhir model permainan POLO DARAT bagi siswa kelas V yang dihasilkan melalui revisi uji coba kelompok besar.

Dari hasil rata-rata validasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 84,66% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 81,04% (baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 87,66% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase 85,6% (baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan bolabasket POLO DARAT ini dapat digunkan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas V SD SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Papua. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan produk model permainan POLO DARAT sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama	: Azis Saifudin
NIM	: 6101411131
Jurusan/ Prodi	: PJKR/ PJKR
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi	: Pengembangan Model Permainan Bolabasket Melalui Permainan Polo Darat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sd YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua Tahun 2015

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, Mei 2015

Yang menyatakan,

Azis Saifudin

NIM. 6101411131

iii

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Azis Saifudin jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dengan Judul Pengembangan Model Permainan bolabasket POLO DARAT untuk pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Papua, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Dr. Harry Pramono, M.Si	Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 195910191985031001	NIP. 196109031988031002

Dewan Penguji

1. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd (Ketua) ____________
   NIP. 197609052008121001

2. Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd, M.Pd (Anggota) ____________
   NIP. 197703032006041003

3. Ranu Baskora Aji P, S.Pd, M.Pd (Anggota) ____________
   NIP. 197412151997031004

iv

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari :

Tanggal :

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Ranu Baskora Aji P, S.Pd, M.Pd
NIP. 19741215 199703 1 004

Yang Mengajukan

Azis Saifudin
NIM.6101411131

Ketua Jurusan PJKR

15/9 2015

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. " Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk bekal hari tua." *(Aristoteles)*
2. "Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di duina maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di akhirat, maka dengan ilmu. Barangsiapa menghendaki keduanya, maka dengan ilmu." *(HR. Bukhori dan Muslim)*

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya : Bapak Basiron dan Ibu Rusmini yang selalu memanjatkan doa untuk saya disetiap sholatnya.
2. Sahabat-sahabat saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada saya.

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 Bolabasket POLO DARAT Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom 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. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan selama dibangku kuliah.
5. Bapak Ranu Baskora A P, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Cahyo Yuwono M.P.d selaku Ahli Penjasorkes yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kabupaten Keerom yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian untuk menyelesaikan

skripsi ini.

8. Pertamina Foundation yang telah membatu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Didimus Tuu, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD YPPK Ubrub Distrik Web Keerom Papua atas ijin penelitian yang telah diberikan.
10. Teman-teman Relawan Guru Sobat Bumi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa FIK UNNES angkatan 2011 atas doa, bantuan, kerjasama dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

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

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

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

Semarang, September 2015

Peneliti

Azis Saifudin

NIM. 6101411131

DAFTAR ISI

JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR viii
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 4
1.3 Tujuan Pengembangan 4
1.4 Manfaat Pengembangan 4
1.5 Spesifikasi Produk 5
1.6 Pentingnya Pengembangan 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR
2.1 Kajian Pustaka 7
2.2 Kerangka Berpikir 35

BAB III METODE PENGEMBANGAN
3.1 Model Pengembangan 37
3.2 Prosedur Pengembangan 38
3.3 Uji Coba Produk 41
3.4 Rancangan Produk 42
3.5 Jenis Data 42
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 43
3.7 Analisis Data…….. 50

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Penyajian Data Hasil Uji coba I 52
4.2 Hasil Analisis Data pada Uji coba I 61
4.3 Revisi Produk 71
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II 77
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II 82
4.6 Prototipe Produk 87

BAB V KAJIAN DAN SARAN
5.1 Kajian dan Prototipe Produk 96
5.2 Saran 98

DAFTAR PUSTAKA 100

LAMPIRAN 102

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Ahli Penjasorkes 44
3.2. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Ahli Pembelajaran.....46
3.3. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Atau “Tidak” 48
3.4. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator 49
3.5. Klasifikasi persentase.....51
4.1. Revisi Produk Draft Awal.....60
4.2. Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil 62
4.3. Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil 63
4.4. Hasil Pengamatan Kelompok Kecil.....64
4.5. Hasil Pengamatan Kelompok Kecil.....65
4.6. Lembar Evaluasi Kualitas.....66
4.7. Saran Perbaikan Model Permainan.....66
4.8. Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan POLO DARAT (Uji coba kelompok kecil).....70
4.9. Hasil kuesioner Siswa Uji coba kelompok besar.....77
4.10. Hasil kuesioner Siswa Uji coba kelompok besar.....78
4.11. Hasil Pengamatan Uji coba kelompok besar 79
4.12. Hasil Pengamatan Uji coba kelompok besar 80
4.13. Lembar Evaluasi Kualitas (Uji coba kelompok besar).....82
4.14. Hasil Persentase Aspek Produk Atau Model Permainan POLO DARAT (Uji coba kelompok besar).....86
4.15. Saran Setelah Uji coba kelompok besar.....87

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. Lapangan Bolabasket 27
2.2. Ring Dan Tiang Penyangga Keranjang 27
2.3. Keranjang 28
2.4. Bola 28
2.5. Papan Pantul 29
2.6. Gerakan Chest Pass 30
2.7. Gerakan Bounce Pass 31
2.8. Gerakan Over Head Pass 31
2.9. Gerakan Menangkap Umpan (*Catching*) 32
2.10. Gerakan Menembak Bola (*Shooting*) 33
2.11. Gerakan *Lay Up* 34
2.12. Gerakan Menggiring Bola (*Dribble)* 34
3.1. Prosedur Pengembangan Permainan Polo Darat 38
4.1. Lapangan Permainan POLO DARAT 54
4.2. Bola Yang Digunakan 55
4.3. Peluit Dan *Stop Watch* 55
4.4. Lapangan Permainan POLO DARAT 73
4.5. Bola Yang Digunakan 74
4.6. Peluit Dan *Stop Watch* 74
4.7. Lapangan Permainan POLO DARAT 89
4.8. Bola Yang Digunakan 89
4.9. Peluit Dan *Stop Watch* 90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Tema dan Judul Skripsi 103
2. Surat Keterangan Pembimbing 104
3. Surat Ijin Penelitian 105
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 106
5. Lembar Evaluasi Ahli 107
6. Kisi-Kisi Pedoman Observasi 123
7. Hasil Observasi 124
8. Lembar Kuesioner 126
9. Lembar Pengamatan 129
10. Keterangan Penilaian Aspek Psikomotor 130
11. Daftar Nama Siswa Skala Kecil 132
12. Keteranga Penilaian Aspek Afektif 133
13. Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif Kelompok Kecil 135
14. Rekapitulasi Kuesioner Siswa Aspek Kognitif Kelompok Kecil 136
15. Analisis Data Kuesioner Siswa Kelompok Kecil 137
16. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Kelompok Kecil 139
17. Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor 140
18. Analisis data Hasil Kuesioner sisiwa Kelompok Kecil 141
19. Analisis Hasil Penilaian Rubrik Aspek Psikomotor Kelompok Kecil 142
20. Daftar Nama Siswa Uji coba kelompok besar 143
21. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji coba Kelompok Besar 144
22. Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Kelompok Besar 146
23. Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar 147
24. Analisis Hasil Kuesioner Siswa Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar 148
25. Analisis Kuesioner Siswa Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar .. 150
26. Analisis Penilaian Rubrik Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar 151
27. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siswa Terhadap Permainan POLO DARAT Kelompok Besar 152
28. Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar 154
29. Dokumentas 156

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau yang sering disingkat dengan Penjasorkes/PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam setiap kurikulum di Indonesia. Penjasorkes merupakan mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan yaitu SD, SMP dan SMA.

Penjas adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Dari pengertian di atas sudah jelas bahwa penjasorkes merupakan suatu alat pendidikan yang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan jasmani saja namun seluruh aspek yang ada pada diri peserta didik seperti sikap dan pengetahuan juga dikembangkan melalui aktivitas jasmani yang ada dalam proses pembelajaranya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jamani saja, akan tetapi proses pembelajaranya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Penjasorkes yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan

dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Masalah utama dalam penjasorkes di Indonesia saat ini adalah belum efektifnya pengajaran penjasorkes di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu terbatasnya kemampuan guru penjasorkes dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar sering ditemukan permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai serta kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran menyebabkan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kenyataan di lapangan sering ditemukan proses pembelajaran yang konvensial, monoton, dan kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh bahkan terpaksa untuk mengikuti pembelajaran. Dampak dari itu materi yang disampaikan kurang dapat dipahami oleh siswa dan siswa kesulitan menguasai keterampilan gerak yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak di usianya.

Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Katolik Ubrub merupakan sekolah yang beralamat di Jalan Trans Irian Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Sekolah ini termasuk sekolah yang berada di pedalaman, letaknya sekitar 200 km dari kota Jayapura dan apabila ditempuh dengan jalan darat dari Jayapura waktu tempuh yang dibutuhkan sekitar 8 jam perjalanan. Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 13 Juni ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain :

1. Tidak adanya guru penjas di Sekolah Dasar YPPK Ubrub
2. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadahi. Hanya ada lapangan kosong di sekolah tersebut.

Akibatnya anak-anak hampir tidak pernah mendapatkan pembelajaran penjasorkes yang sesuai. Pengetahuan mereka tentang cabang-cabang olahraga juga kurang salah satunya bolabasket. Mereka belum terlalu mengenal permainan bolabasket.

Permainan polo darat bermaksud mengenalkan permainan bolabasket kepada para siswa Sekolah Dasar YPPK Ubrub dengan peraturan yang lebih sederhana serta menggunakan sarana dan prassarana yang lebih sederhana dan mudah didapat di daerah setempat. Melihat karakteristik anak-anak diantaranya adalah perhatian terhadap permainan yang diorganisasi berkembang, tetapi anak-anak belum menepati peraturan yang sebenarnya. Selain itu, anak-anak juga sangat menyukai kegitan yang kompetitif. Akan tetapi para siswa di Sekolah Dasar YPPK Ubrub tidak mendapatkanya.

Dilihat dari situlah peneliti ingin membuat suatu pengembangan model permainan bolabasket yang mudah dimengerti oleh siswa. Pengembangan permainan dapat dilakukan dengan merubah aturan yang sudah ada dan sarana prasarana yang sudah ada atau bahkan membentuk sebuah permainan baru.

Karakter siswa Sekolah Dasar yang masih suka bermain sehingga pembelajaran Polo Darat dapat menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan potensi siswa dalam hal kognitif, psikomotorik, afektif serta fisik para peserta didik. Harapanya apabila nanti dikembangkan di Papua permainan ini bisa menjadi salah satu cara untuk mengatasi problematika pendidikan yang ada disana. Sehingga anak-anak di papua dapat bersemangat dalam proses

pembelajaran Penjasorkes khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya. Karena sangat banyak potensi yang nantinya bisa dikembangan dari tanah Papua salah satunya pada bidang olahraga.

Berdasarkan dari latar belakang diatas perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khusunya permainan bola besar.

Pengembangan tersebut berupa " **Pengembangan Model Permainan Bolabasket Polo Darat Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua"**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan permasalahan yang diajukan adalah bagaimana pengembangan permainan Polo Darat untuk pembelajaran penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Ubrub distrik Web, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua Tahun 2014/2015 ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model permainan bolabasket POLO DARAT pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD YPPK Ubrub Keerom Papua tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

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

2. Manfaat Bagi Siswa

   Siswa dapat mengembangkan ketrampilan teknik bolabasket,

meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

3. 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 model permainan bolabasket yang dimodifikasi untuk pembelajaran penjasorkes siswa kelas V SD YPPK Ubrub dengan nama Polo Darat. Permainan Polo Darat adalah pengembangan permainan bolabasket yang memodifikasi lapangan, ring, bola, dan peraturanya. Bentuk lapangan permainan Polo Darat yaitu persegi panjang dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter. Aturan permainan dibuat semenarik mungkin sederhana disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Aspek gerak yang ada dalam permainan Polo Darat seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Permainan ini adalah permainan bola besar berkelompok yang terdiri dari dua tim yang saling bertanding mencetak poin sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Masing- masing tim terdiri dari 5 orang yang saling berhadapan dan saling berusaha memasukan bola ke dalam gawang dengan waktu yang sudah ditentukan.

Diharapkan dengan permainan Polo Darat pembelajaran penjasorkes di SD YPPK Ubrub dapat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

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. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Samsudin (2008: 2) menyatakan, 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.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000: 22) dibedakan dari dua sudut padang yaitu sudut padang tradisional dan sudut padang modern. Pada sudut padang 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 padang 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

Tujuan pendidikan jasmani yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 Tentang Dasar-Dasar dan Pengajaran di Sekolah yaitu Bab VI Pasal 9 tentang pendidikan jasmani, berbunyi: "Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah". Berdasarkan pasal di atas tujuan pendidikan jasmani yaitu suatu usaha untuk menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, karena pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pada tumbuh dan kembangnya seseorang.

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, sosial dan spiritual.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000: 23) 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 menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam 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. Fungsi Pendidikan Jasmani

Fungsi pendidikan jasmani menurut samsudin (2008: 3-5) di beberapa aspek antara lain:

1. Aspek organik
   a. Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
   b. Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
   c. Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompoak untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
   d. Meningkatkan daya tahan kardiovaskular, kapasistas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.
   e. Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.
2. Aspek neuromuskuler
   1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot
   2) Mengembangkan keterampilan *locomotor,* seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, mencongklang, bergulur, dan menarik.

3) Mengembangkan keterampilan *non locomotor*, seperti mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
4) Mengembangankan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, begulir, memvoli.
5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, *softball*, bola voli, bolabasket, *baseball*, atletik, *tennis*, bela diri.
7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek perseptual
   1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
   2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelak kanan, atau sebelah kiri dari dirinya.
   3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengoordinasikan padangan dengan keterampilan gerak melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
   4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (satatis, dinamis), yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
   5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.

6) Menembangkan lateralitas *(laterality)*, yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan di antara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri
7) Mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4. Aspek kognitif
   1) Mengembangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
   2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
   3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
   4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
   5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
   6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.
5. Aspek sosial
   1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
   2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
   3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.

4) Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.
5) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.
6) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
7) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
8) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek emosional
   1) Mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
   2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
   3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
   4) Memberikan saluran untuk mengespresikan diri dan kreativitas.
   5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.4. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fokus pendidikan jasmani di sekolah dasar menurut Pangrazi dan Dauer (1981) dalam Samsudin (2008: 6) pendidikan jasmani untuk awal masa kanak-kanak dan sekolah dasar diidentifikasikan sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk belajar dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekolah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak serta melalui bergerak anak dapat 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, menendang, menarik, mendorong, mengguling *(roll)*, memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.

2. Game dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat *(rolk dance)*, bernyanyi, dan game musik *(musikal games)*.
4. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan game, biasanya dimulai kira-kira pada tahun keempat atau kelima.

2.1.5. Belajar dan Pembelajaran

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

2.1.5.1. Teori Belajar

a) Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak ataupun yang tersirat. Perubahan perilaku yang didapat dari hasil belajar bersifat permanen, dalam arti bahwa perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu relatif lama. Pada teori belajar behavioristik apek penting dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight),* tetapi karena aktivitas stimulus yang menimbulkan respons. Artinya dalam pembelajaran guru memberi stimulus untuk membentuk tingkah laku siswa yang diinginkan.

b) Teori Belajar Kognitif

Pada teori belajar kognitif, belajar sebagai proses memfungsikan unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Artinya teori ini menekankan pada cara-cara

seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri.

c) Teori Belajar Humanistik

Dalam teori belajar humanistik fokus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat efektif, belajar tentang cara-cara belajar *(learning how to learn),* dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam padangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri *(self-directing)* dan mandiri *(independent).*

2.1.5.2. Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Achmad Rifa'i RC, 2009: 192).

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

2.1.6. 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).

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, dan 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 dan 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 tubuhyang 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.
3. Sosial
   1) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
   2) 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.

2.1.7. Belajar Motorik

Yanuar Kiram (1992: 12) menyatakan, 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.

2.1.7.1. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12

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.

2. Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar

Keterampilan dasar merupakan sifat khas perkembangan anak umur 3 sampai 6-7 tahun dan meliputi keterampilan lokomotor meliputi jalan, lari, lompat, loncat dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motor 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 sari 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).

2.1.8. Pengertian Gerak

Amung Ma'mun (2000: 19-21) menyatakan 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.

2.1.9. Perkembangan Gerak dan Kognitif

Piaget dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 22-24) mengkategorikan perilaku ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap *Sensorimotorik*

Pada tahap ini piaget menggambarkan seperti “berpikir melalui gerak tubuh”. Dengan kata lain kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya. Gerak selalu berhubungan dengan proses berpikir pada tahap *sensorimotor,* pengetahuan dan berpikir muncul sebagai hasil atau akibat dari perilaku yang terjadi melalui gerak tubuh, tahap ini terjadi sejak lahir sampai usia 2 tahun.

2. Tahap *Preoperasional*

Pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Pada tahap ini dibagi dua sub bagian, yaitu *prekonseptual* yaitu anak yang berusia antara 2 tahun sampai 4 tahun dan *intuitive* yaitu anak yang berusia antara 4 tahun sampai 7 tahun.

3. Tahap Konkret Operasional

Karakteristik umum pada tahap ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi *problem solving.* Kemampuan ini dapat memiliki dampak penting untuk perkembangan motorik, tahap ini terjadi pada anak berusia 8 sampai 11 tahun.

4. Tahap Formal Operasional

Tahap ini terjadi pada anak usia 11 sampai 12 tahun, merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah mampu berpikir abstrak.

2.1.10. Klasifikasi Ketrampilan 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, danketepatan gerakan yang dimaksud. Penggolongan ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan-perbedaan dalam keterampilan, sehingga memudahkan bagi pendidik dalam membuat tahapan pembelajaran.

2.1.11. 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).

2.1.12. Bermain

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). Bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri, kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan, akan tetapi bermain juga bukan merupakan suatu kesungguhan melainkan hanya merupakan wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

2.1.13. Permainan dan 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).

Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh karena itu pendidikan jasmani harus diberikan dengan benar dan tepat. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan hal yang berkesinambungan, pertumbuhan dan perkembangan ini dibedakan dalam tahap-tahap berdasarkan usia karena setiap tahap akan mengalami perubahan dari segi jasmani, mental, emosi dan sosial. Oleh karena itu penyajian

pembelajaran dalam bentuk permainan juga harus menyesuaikan karakteristik siswa sesuai dengan tahap perkembangan anak tersebut.

2.1.14. PERMAINAN BOLABASKET

2.1.14.1. Tinjauan Permainan Bolabasket

Permainan Bolabasket dimainkan oleh 2 yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan untuk mencegah tim lawan mencetak angka. Pemenang permainan adalah tim yang mencetak lebih banyak poin pada akhir waktu bermain. Permainan terdiri dari 4 periode masing-masing 10 menit (FIBA, 2014).

Permainan Bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, Bolabasket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Nilai-nilai yang diperoleh dari perspektif sosial dan etis juga sangat nyata. Permainan Bolabasket dengan mudah bisa dimodifikasi, sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya tidak harus lima orang saja, karena itu permainan tersebut mampu merangkul keterlibatan sosial yang tinggi (Danu Hoedaya, 2004:9).

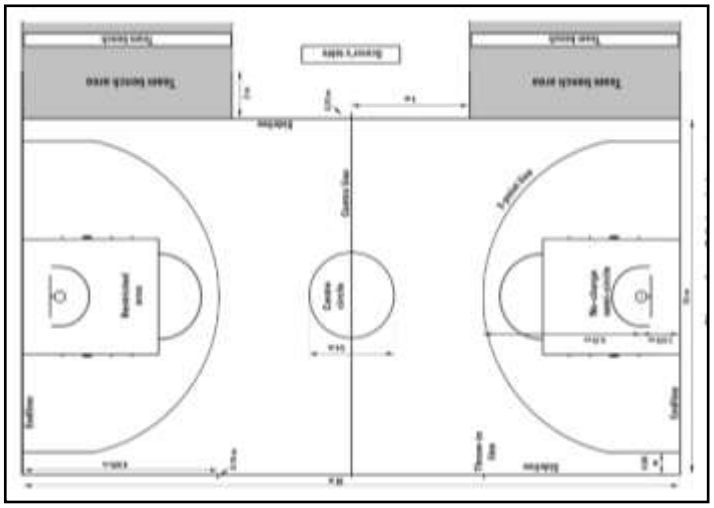
2.1.14.2. Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket

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

1. Lapangan Bolabasket

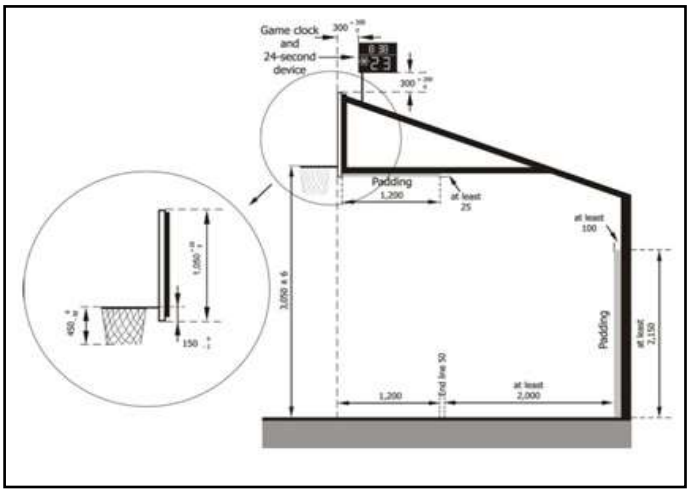
   Lapangan Bolabasket harus datar, permukaan keras yang bebas dari sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar 5 cm dan dapat terlihat jelas. Lingkaran tengah dibuat di lapangan permainan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

lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.



Gambar 2.1 Lapangan Bolabasket
Sumber: FIBA, 2014:5

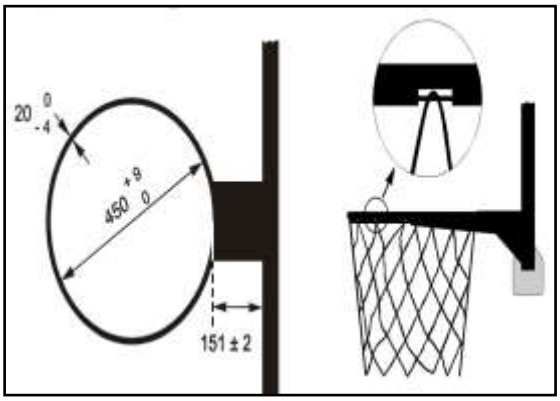
2. Ring dan tiang penyangga keranjang



Gambar 2.2. Ring dan Tiang Penyangga Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:6

Pada lapangan Bolabasket dilengkapi dengan simpay yang terbuat dari besi yang berdiameter minimal 16 mm dan maksimal 20 mm. Ring mempunyai garis tengah minimal 45 cm dan maksimal 45,9 cm diletakkan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul.

3. Keranjang



Gambar 2.3. Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:8

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

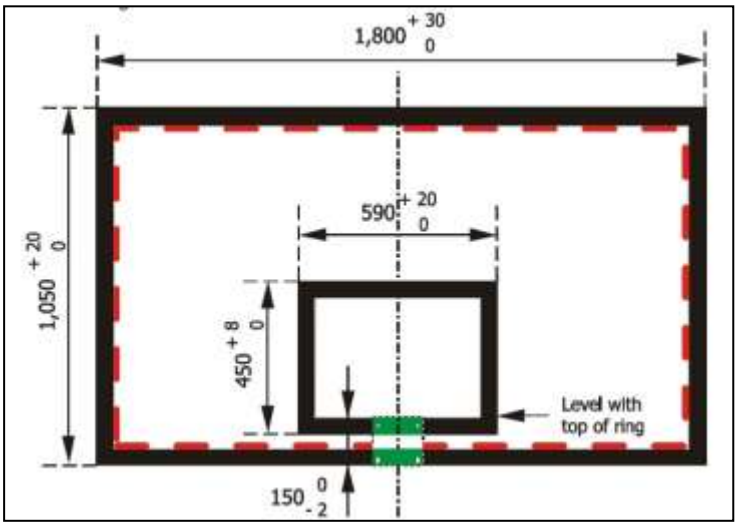
4. Bola

Gambar 2.4. Bola
Sumber: Nuril Ahmadi, 2007:1

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

5. Papan pantul

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



Gambar 2.5. Papan Pantul
Sumber: FIBA, 2014:7

2.1.14.3. Teknik dasar permainan Bolabasket

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

1. Cara memegang bola

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

bola disambut dengan kedua tangan serta segera ditarik ke arah dada (Abdul Rohim, 2008:11).

2. Teknik mengoper bola *(passing)*

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

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

Gambar 2.6. Gerakan *Chest Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:66

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

2) Mengoper bola pantulan *(bounce pass)*

Umpan pantul efektif digunakan jika perlu mengumpankan bola rendah ke sesorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpan seperti pada umpan dada.

Pantulkan bola ke lantai lapangan sekitar dua per tiga jarak dari jarak sasaran. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

Gambar 2.7. Gerakan *Bounce Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:67

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

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

Gambar 2.8. Gerakan *Over Head Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:68

2. Menangkap umpan (*catching*)

Gambar 2.9. Gerakan Menangkap Umpan (*Catching*)
Sumber: Don Showalter, 2012:69

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

3. Cara memasukan atau menembak bola (*shooting*)

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

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

Gambar 2.10. Gerakan Menembak Bola (*Shooting*)
Sumber: Don Showalter, 2012:71

4. *Lay up*

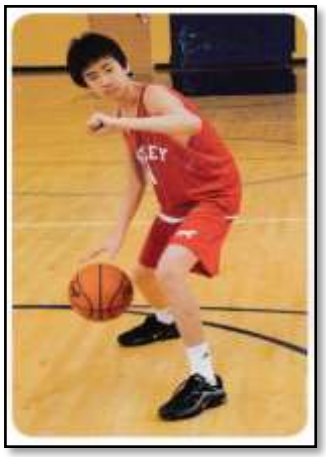
Untuk melakukan *lay up* dengan tangan kanan, posisikan tubuh dengan jarak satu langkah dari ring basket di sisi kanan ring basket. Posisikan lengan kanan tinggi-tinggi dan tekuklah lengan yang akan dipakai untuk menembak sampai berbentuk sudut 90 derajat sehingga lengan tersebut membentuk huruf L. Posisikan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

arah titik sasaran sehingga bola tidak terlalu kuat memantul dari papan. Pertahankan kontak mata dengan titk sasaran sampai bola benar-benar telah menyentuh papan dan masuk ring.

Gambar 2.11. Gerakan *Lay Up*
Sumber: Don Showalter, 2012:74

5. Menggiring bola (*dribble*)

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



Gambar 2.12. Gerakan Menggiring (*Dribble)*
Sumber: Don Showalter, 2012:62

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

1) Jangan menunduk, yaitu gunakanlah mata dan padangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan tim. Usahakan untuk dapat mersakan bola. Jangan menundukkan padangan untuk melihat bola.
2) Gunakan telapak jari, yaitu bola harus bersentuhan dengan telapak jari setiap kali memantul. Jangan pernah menggiring bola dengan telapak tangan.
3) Jagalah *dribble* tetap rendah, yaitu *dribble* bola kira-kira setinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul. Lindungilah bola dengan lengan dan tangan yang tidak menggiring dari pemain bertahan.

Pantulkan bola ke depan, yaitu ketika menggiring bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuh yang bergerak maju.

2.2. KERANGKA BERFIKIR

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini, perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas yang dikembangkan sesuai dengan kondisi saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga tidak merasa bosan dan terbebani saat mengikuti pembelajaran penjas. Dilihat dari pembelajaran penjas yang sudah ada terutama di sekolah dasar yang jauh dari kota, kebanyakan guru hanya memberi materi sepak bola atau voli dalam permainan bola besar, tanpa memberikan materi bolabasket. Hal semacam itu

dapat berdampak kurangnya pengetahuan siswa terhadap model permainan bola besar yang lain.

Permainan bolabasket ini akan menjadi bekal mereka nantinya untuk lebih mengenal permainan bolabasket dijenjang pendidikan yang selanjutnya. Namun apabila melihat karakteristik anak-anak sekolah dasar, permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan yang baku dan menggunakan lapangan serta ring yang tingginya sesuai dengan ketentuan PERBASI tentu akan menyulitkan mereka. Sarana prasarana di sekolah yang berbeda-beda juga menjadi kendala untuk mengajarkan permainan bolabasket. Sehingga perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran bolabasket di sekolah disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Pengembangan permainan bolabasket harus diwujudkan, karena akan mendukung berjalanya pembelajaran satu model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, dibuatlah suatu model permainan bolabasket dengan sasaran yang dirubah menjadi lebih lebar, rendah, dan mudah untuk menembak. Lapanganyapun dipersempit, serta aturan permainan yang dipermudah disesuaikan dengan kondisi siswa, maka akan membuat siswa aktif bergerak dalam kondisi dan situasi yang gembira dan menyenangkan saat mengikuti pembelajaran penjasorkes.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

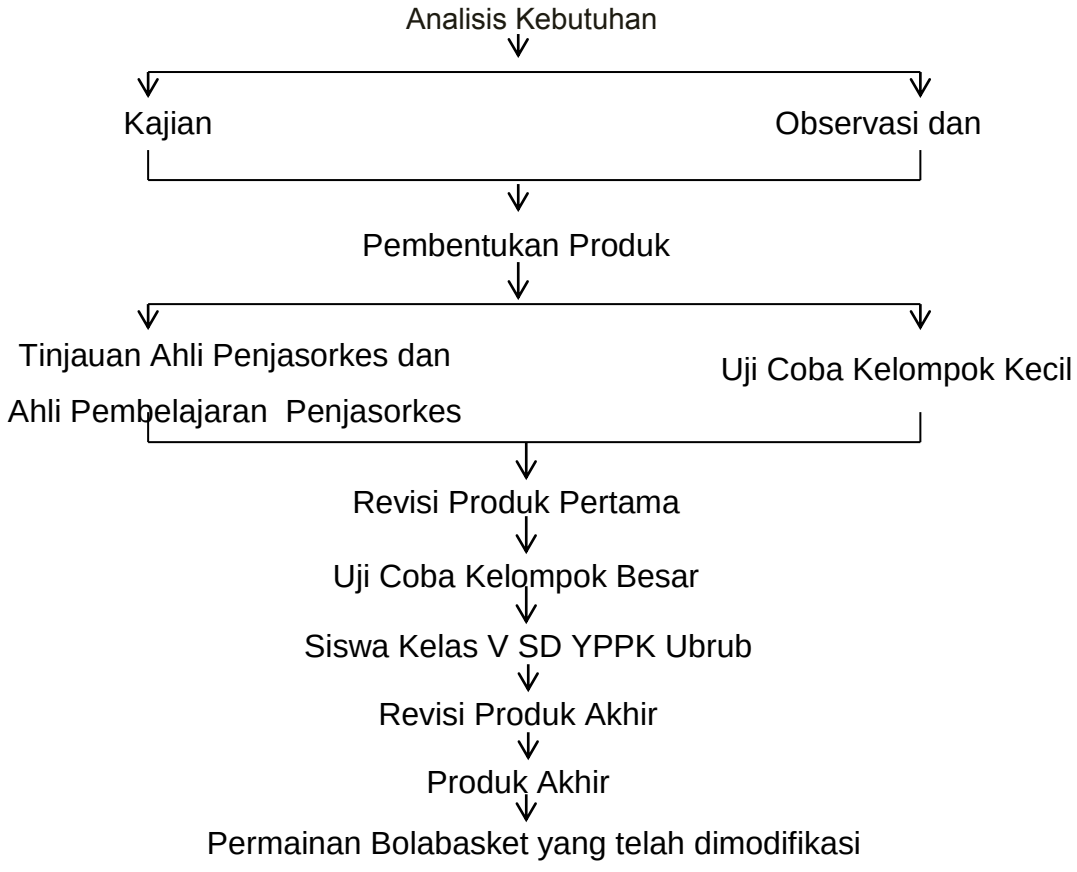
Borg & Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2010: 215-222) menjelaskan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut. Melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba klompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis

4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba klompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan
6. Revisi produk akhir yang digunakan sebagi hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir model pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas IV SD YPPK Ubrub yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada pengembangan produk ini melalui langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

3.2.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan produk yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SD YPPK Ubrub dengan mengamati pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah tersebut.

3.2.2. Pembuatan ProdukAwal

Pembuatan produk awal dilakukan berdasarkan hasil analisis tersebut yaitu mengembangkan suatu permainan yang digunakan untuk pembelajaran shooting. Peneliti menggunakan pengembangan permainan bola basket yang dimodifikasi untuk pembelajaran penjasorkes. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk bola basket berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli pendidikan jasmani, serta subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD YPPK Ubrub, distrik Web, Kab. Keerom, Prov. Papua.

3.2.3. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah membuat produk permainan POLO DARAT dan telah dievaluasi oleh para ahli serta mendapat saran maka selanjutnya produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Pelaksana uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data. Subjek dalam uji coba kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas V SD YPPK Ubrub

3.2.4. Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Coba Lapangan

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

Uji coba lapangan dilakukan oleh 18 siswa kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kab. Keerom. Siswa dijelaskan tentang aturan dan cara bermain permainan POLO DARAT, serta teknik-teknik dalam permainan POLO DARAT yang telah direvisi. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner yang telah diisi oleh siswa setelah melakukan uji coba lapangan.

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi dengan subjek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD YPPK Ubrub yang diambil secara acak atau dengan cara random sampling. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

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

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan permainan POLO DARAT pada pembelajaran penjasorkesorkes kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom. Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pendidikan jasmani.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji coba

3.3.1.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksnakan pada tanggal 2 dan 4 Februari 2015 di SD YPPK Ubrub dengan subjek uji coba siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan peraturan permainan POLO DARAT kemudian melakukan uji coba permainan POLO

DARAT. Setelah itu uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar atau uji lapangan dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2015 di SD YPPK Ubrub dengan subyek uji coba siswa kelas V yang berjumlah 18 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan peraturan permainan POLO DARAT dan aspek-aspek gerak yang ada didalamnya kemudian uji coba permainan yang telah direvisi pada uji coba skala kecil. Setelah uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek uji coba dalam uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD YPPK Ubrub
2. Subjek uji coba dalam uji coba lapangan yang terdiri dari 18 siswa kelas V SD YPPK Ubrub.
3. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran.

3.4 Rancangan Produk

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

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjasorkes dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berwujud deskriptif persentase. Data diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket terhadap siswa kelas V SD YPPK UbrubDistrik Web Kabupaten Keerom dalam mengikuti pembelajaran penjasorkesorkes pada permainan POLO DARAT.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulan data adalah kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran terhadap produk yang dihasilkan. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai tentang kelayakan produk sedangkan kuesioner yang digunakan oleh siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui keterterimaan dan kenyamanan dalam menggunakan produk. Kuesioner yang digunakan untuk ahli penjasorkes dan ahli pemebelajaran berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas pengembangan permainan POLO DARAT, serta kementar dan saran jika ada. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *likert*. Rentangan evaluasi dimulai dari

“tidak baik “ hingga “sangat baik” dengan cara memberi tanda *chechlist* “√” pada kolom yang tersedia.

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

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada lembar evaluasi untuk ahli Bolabasket:

Tabel 3.1. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Bolabasket

Aspek	**Indikator**	**Sub Indikator**
Efektivitas dan efisiensi produk pembelajaran	1. Efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran	a. Mengembangkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotorik) pada peserta didik. b. Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik.
	2. Kesesuaian produk dengan KI dan KD pembelajaran Bolabasket	c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
Relevansi Produk pembelajaran		a. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permaianan Bolabasket b. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik c. Mengetahui

	3. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik d. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik
	4. Kelayakan produk	e. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek fisik peserta didik
Produktifitas produk pembelajaran		a. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik b. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik c. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil/tidak terampil d. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putri
		a. Kejelasan petunjuk model

		pembelajaran b. Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran c. Kejelasan tugas gerak yang digunakan dalam produk d. Aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada guru Penjasorkesorkes (ahli pembelajaran):

Tabel 3.2. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Efektivitas dan efisiensi produk pembelajaran	1) Efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran	a. Mengembangkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotorik) pada peserta didik. b. Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik.
	2) Kesesuaian produk dengan KI dan KD pembelajaran Bolabasket	c. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
Relevansi Produk pembelajaran		a. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permaianan Bolabasket b. Mengetahui kesesuaian produk

Produktifitas produk pembelajaran	3) Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik c. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik d. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik a. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek fisik peserta didik
	4) Kelayakan produk	b. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik c. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik d. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil/tidak terampil e. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putri a. Kejelasan petunjuk

		model pembelajaran b. Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran c. Kejelasan tugas gerak yang digunakan dalam produk d. Aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran

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 dan psikomotor,. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Skor Jawaban Kuesioner "Ya" atau "Tidak"

Alternatif Jawaban	Keterangan	Jumlah Skor
Ya	Positif	1
Tidak	Negatif	0

Sedangkan pengukuran aspek afektif dan psikomotor menggunakan pengamatan. Lembar pengamatan digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor 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. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: 1. Konsep permainan POLO DARAT 2. Peraturan permainan POLO DARAT	a. Mengetahui pemahaman responden terhadap permainan POLO DARAT b. Mengetahui pemahaman responden terhadap peraturan permainan POLO DARAT c. Mengetahui pemahaman responden tentang sarana dan prasarana permainan POLO DARAT d. Mengetahui manfaat permainan Bolabasket terhadap kesehatan tubuh. e. Mengetahui pemahaman responden tentang tujuan pembelajaran permainan POLO DARAT
2	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap: 1. Bekerjasama 2. Bertanggung jawab 3. Menghargai 4. Jujur	a. Mengetahui respon bisa tidaknya responden belajar bekerja sama dalam proses pembelajaran maupun dalam permainan b. Mengetahui sikap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran c. Mengetahui sikap responden mau atau tidaknya berbagi tempat dan peralatan pembelajaran d. Mengetahui sikap responden disiplin dalam

			mentaati peraturan yang berlaku.
	Psikomotor	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan: 1. Permainan POLO DARAT	a. Mampu tidaknya responden memainkan permainan POLO DARAT b. Mampu tidaknya responden mempraktikkan teknik dasar passing c. Mengetahui mampu tidaknya responden mempraktikkan *Shooting* d. Mengetahui mampu tidaknya responden mempraktikkan mencetak angka e. Mengetahui sulit atau tidaknya permainan POLO DARAT menurut responden

3.7. Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (2013: 201), yaitu:

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

Keterangan:

% = Nilai dalam persen yang akan dicari
n = Nilai yang diperoleh
N = jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untukmemperoleh kesimpulan data. Pada tebel 3.5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

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

Sumber : Muhamad Ali (2013 : 206)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok I

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

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

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD YPPK Ubrub dan SD YPPK Yuruf-Amgotro distrik Web Kab. Keerom pada tanggal 13 Juni 2014 ditemukan bahwa tidak ada guru mapel Penjasorkes di sekolah tersebut. Siswa hampir tidak pernah mendapatkan pembelajaran penjasorkes. Kalaupun mendapat pembelajaran penjasorkes, itu diberikan oleh guru kelas yang kurang menguasai materi dan kurang mampu membuat suatu pengembangan pembelajaran penjasorkes.

Sarana dan prasarana di sekolah tersebut juga sangat minim, di SD YPPK Ubrub hanya ada 1 buah bola voli, sementara di SD YPPK Yuruf-Amgotro ada 1 bola sepak, 1 bola voli dan meja tenis, 2 bat tenis meja. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran penjasorkes terutama bola besar belum dapat berjalan efektif. Kurangnya

sarana dan prasarana serta tidak adanya guru penjasorkes di SD YPPK Ubrub menjadi penghambat dalam proses pembelajaran penjasorkes, padahal karakteristik anak-anak adalah suka bermain.

Karakteristik siswa sekolah dasar adalah masih senang bermain membuat guru harus mampu membuat inovasi dalam pembelajaran. Didalam pembelajaran bola besar terdapat aspek–aspek pendidikan yaitu aspek psikomotor serta afektif dan kognitif untuk membentuk karakter manusia seutuhnya, oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan model permainan untuk pembelajaran penjasorkes yang dimodifikasi aturan permainannya dan alat yang digunakan yaitu permainan POLO DARAT.

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

Permainan polo darat adalah Modifikasi dari permainan basket. Permainan ini adalah permainan bola besar berkelompok yang terdiri dari dua tim yang saling bertanding mencetak poin sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Hal yang menjadi gagasan dalam permainan ini adalah memunculkan permainan baru yang bisa membuat minat peserta didik bertambah terhadap pendidikan jasmani. Permainan ini memuat pengenalan permainan baru dari penggabungan dan pengembangan dari permainan polo air akan tetapi gawangnya berada di atas yang di rancang dengan melakukan perubahan, penggantian di dalam permainan tersebut.

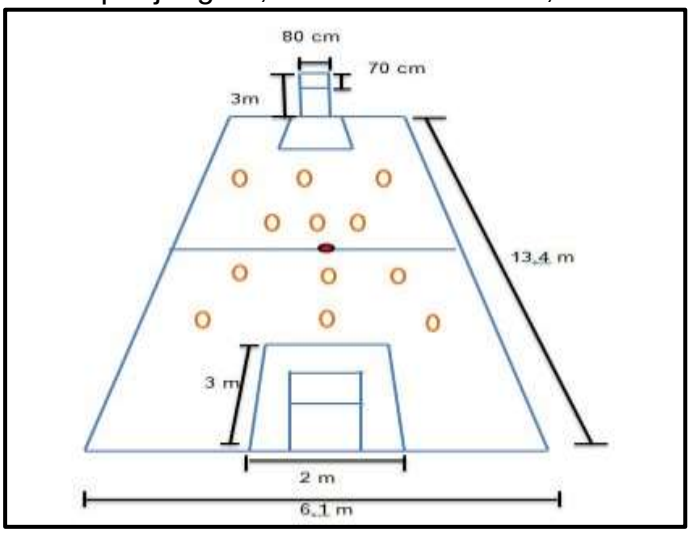
Permainan polo darat merupakan permainan bolabasket yang menggunakan gawang akan tetapi berada di atas. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dimana satu tim terdiri

atas 6 pemain. Permainan ini dimainkan di lapangan yang lebih kecil sedangkan bola yang digunakan adalah bola yang lebih kecil yaitu bola voli. Peraturan permainan polo darat hampir sama dengan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Dalam permainan polo darat tidak menggunakan *dribble*, hanya menggunakan *one two step pass*. Dalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya. Permainan polo darat ini lebih memfokuskan untuk melatih anak-anak mengasah ketepatan dalam membidik target.

4.1.2.1 Sarana dan prasarana Permainan POLO DARAT

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan POLO DARAT berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 13,4 meter dan lebar 6,1 meter.



Gambar 4.1 lapangan permainan POLO DARAT

Keterangan

: bola

: pemain

: gawang

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan POLO DARAT yaitu bola voli. Bola voli digunakan karena jika menggunakan bolabasket terlalu besar dan siswa kesulitan dalam memegang bola.

Gambar 4.2 Bola yang digunakan

3. Peluit dan Stop Watch

Dalam permainan POLO DARAT digunakan peluit dan stop watch untuk membantu wasit dalam memimpin pertandingan.

Gambar 4.3 Peluit dan stop watch

4.1.2.2 Peraturan dan Cara Bermain Permainan POLO DARAT

Permainan POLO DARAT merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Peraturan yang diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktekan permainan POLO DARAT. Peraturan-peraturan permainan POLO DARAT adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
    1) Permainan POLO DARAT dimainkan oleh 2 regu.
    2) Setiap regu terdiri dari 6 pemain.
    3) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
    1) Memakai baju olahraga
    2) Memakai celana olahraga pendek
3. Waktu bermain dan permulaan permainan
    1) Permainan POLO DARAT waktu bermaian 10 menit dan kelompok yang berhasil memasukan bola paling banyak dalam waktu yang ditentukan maka menjadi pemenang
    2) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
    3) Permulaan permainan dilakukan ketika wasit melakukan *jump ball*.
4. Wasit
    1) Permainan POLO DARAT dipimpin oleh satu orang wasit.

2) Wasit bertugas memimpin permainan.
3) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.

5. Jalannya permainan
   1) Pemain dibagi menjadi 2 regu setiap regu terdiri dari 6 orang.
   2) Sebelum permainan dimulai pemaimn terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan.
   3) Setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan POLO DARAT.
   4) Ketika ada bunyi peluit, maka permainan harus berhenti dan wasit akan memberitahukan apa yang terjadi.
6. Aturan di area permainan
   1) Ketika seorang pemain memasukan bola diluar zona segitiga maka mendapat poin 2 sedangkan ketika seorang pemain memasukan bola dari dalam zona segitiga maka poin yang diperoleh adalah 1.
   2) Untuk mencetak poin, seorang pemain harus memasukan bola ke dalam gawang yang tingginya 3 m.
   3) Tim yang mencetak poin paling banyak dalam waktu yang ditentukanlah yang dinyatakan sebagai pemenang.
   4) Dalam permainan ini tidak menggunakan *dribble*. Permainan ini hannya diperkenankan menggunakan *one two step pass*. Ketika seorang pemain membawa bola lebih dari tiga langkah maka pemain tersebut melakukan fault. Dan pemain yang akan merebut bola tidak boleh melakukan kontak body

7. Pelanggaran

1) Pelanggaran terjadi apabila pemain melakukan kontak bodi yang bersifat agresif.
2) Apabila pemain membawa bola lebih dari 3 langkah, maka dinyatakan melakukan pelanggaran.
3) Dalam permainan polo darat, ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sesuai garis yang ditemukan, sama seperti ketika bola keluar dari area permainan (*out*). Ketika pelanggaran terjadi di dalam zona 3 meter maka terjadi penalti (*free throw*).

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil produk awal model pengembangan permainan POLO DARAT ini perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Validasi ini dilakukan oleh salah satu ahli penjasorkes Drs. Cahyo Yuwono M.P.d yang merupakan dosen FIK UNNES dan satu ahli pembelajaran yaitu Didimus Tuu, S.Pd yang merupakan guru di SD YPPK Ubrub. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal model permainan POLO DARAT kepada ahli penjasorkes dan guru pembelajaran di sertai lembar evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli terhadap model permainan POLO DARAT serta meminta saran dari para ahli supaya lebih

efektif dan efesien untuk proses pembelajaran penjasorkes ditingkat sekolah dasar. Lembar evaluasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lembar evaluasi kualitas

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

2. Lembar komentar dan saran umum

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

3. Kesimpulan

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

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

4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah permainan POLO

DARAT dapat digunakan sebagai uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil pengisian kuesioner dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran didapat katagori penilaian **"baik",** oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa model permainan POLO DARAT bagi kelas V sekolah dasar dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil dengan revisi sesuai saran.

4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok kecil

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

Tabel 4.1 Revisi Prodak Awal Draf

No	Hal yang perlu direvisi	Alasan	Saran
1	Jumlah gawang	Agar siswa lebih mudah mencetak angka	Gawang diperbanyak menjadi 4 karena jika siswa terlalu sulit mencetak angka maka mereka akan bosan
2	Jumlah pemain dan luas lapangan	Agar ruang gerak siswa lebih luas	Pemain dikurangi menjadi 5 serta lapangan dperluas untuk memaksimalkan

			mobilitas siswa.

Hasil produk pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran penjasorkes yang direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran yaitu penambahan gawang agar siswa lebih mudah mencetak poin dan jumlah pemain dalam satu tim dikurangi untuk memaksimalkan mobilitas siswa.

4.2 Hasil Analisis Data pada Uji Coba I

Setelah produk permainan POLO DARAT divalidasi oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Pada tanggal 2 Februari 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang peraturan dan cara bermainan permainan POLO DARAT yang kemudian mempraktikan. Pada tanggal 4 Februari 2015 produk yang diujicobakan pada 10 siswa kelas V SD YPPK Ubrub distrik Web kabupaten Keerom Papua. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan ataupun keefektifan produk saat digunkan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan produk

yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan kuesioner dan pengamatan lapangan.

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

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah polo darat dimainkan oleh 2 regu ?	YA	90,0	Baik
2.	Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam satu regu dalam permainan polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
3.	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan polo darat?	YA	60,0	Cukup
4.	Apakah kamu perlu melakukan pemanasan sebelum bermain polo darat?	YA	60,0	Cukup
5	Apakah kamu tahu poin yang didapat ketika melakukan *shooting* dari luar zona segitiga ?	YA	90,0	Baik
6.	Apakah permainan POLO DARAT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	YA	60,0	Cukup
7.	Apakah kamu tahu ukuran lapangan permainan POLO DARAT?	YA	70,0	Cukup
8.	Apakah dengan bermain polo darat tubuh menjadi sehat?	YA	100,0	Sangat Baik

9	Apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*?	YA	80	Baik
10.	Apakah kamu tahu tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT?	YA	60,0	Cukup
Rata-Rata			77,0	Baik

Sumber : Hasil Kuesioner Siswa Uji Kelompok kecil (N=10)

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok kecil

No	**Aspek yang dinilai**	**Jawaban**	**%**	**Kriteria**
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan polo darat ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah menurut kamu model polo darat merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?	YA	70,0	Cukup
3.	Apakah dengan polo darat, kamu mudah melakukan *shooting*?	YA	60,0	Cukup
4.	Apakah dengan permainan polo darat, kamu mudah untuk mengoper bola?	YA	100,0	Sangat Baik
5.	Apakah kamu aktif bergerak saat bermain polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
Rata-Rata			86,00	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok kecil (N=10)

Table 4.4 Hasil Pengamatan Kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
Aspek Psikomotor			
1.	Kemampuan peserta didik memegang bola	83,0	Baik
2.	Kemampuan peserta didik melakukan *chest pass*	85,0	Baik
3.	Kemampuan peserta didik melakukan *overhead pass*	78,0	Baik
4.	Kemampuan peserta didik melakukan *shooting*	80,0	Baik
Rata-Rata		81	Baik

Sumber : Hasil Pengamatan Uji Kelompok kecil (N=10)

Hasil kuesioner psikomotor siswa menunjukan hasil 86 % dan hasil pengamatan psikomotor siswa diperoleh hasil 81 %, sehingga didapat rata-rata untuk aspek psikomotor 83,63 %.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan POLO DARAT dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 77,0% sehingga permainan POLO DARAT pada aspek kognitif termasuk dalam kriteria baik dan untuk aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase pilhan jawaban yang sesuai yaitu 83,63%, sehingga permainan POLO DARAT pada aspek psikomotor termasuk dalam kriteria baik.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan POLO DARAT dilihat pada tabel:

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Uji Kelompok kecil

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
Aspek Afektif			
1.	Aspek kerjasama dalam peemainan Polo Darat	80,0	Baik
2.	Aspek menghargai dalam permainan Polo Darat	86,0	Baik
3.	Aspek kejujuran dalam permainan Polo Darat	86,0	Baik
4.	Aspek tanggung jawab dalam permainan Polo Darat	78,0	Baik
Rata-Rata		82,50	Baik

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh dalam uji kelompok kecil terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai kerjasama, toleransi, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan POLO DARAT persentase kerjasama diperoleh sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT presentasi menghargai diperoleh sebesar 86%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT persentase jujur diperoleh sebesar 86%, sehinnga dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 78%, sehingga dalam kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 82,50%,

sehingga termasuk dalam kriteria baik. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria baik

4.2.1. Pengukuran Kualitas Produk oleh Alhi Penjasorkes dan Ahli Pembelaran

Pengukuran kualitas produk diujicobakan kepada ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran untuk memperolah data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terutama siswa kelas V SD YPPK Ubrub, peneliti menggunakan angket di mana ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan tabel hasil lembar evaluasi kualitas produk dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran uji coba kelompok kecil, yaitu:

Tabel 4.6 lembar evaluasi kualitas

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli penjasorkes	Ahli Pembelajaran
1	Jumlah	61	66
2	Rata-rata	4,06	4,4
3	Persentase	81,33%	88%

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

Tabel 4.7 Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1.	Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd	Peraturan diperjelas untuk waktu yang diberikan saat lemparan ke dalam.

2.	Didimus Tuu, S.P.d	Permainan sudah baik, untuk lebih menarik minat siswa gunakan seragam.

Sumber: Hasil angket ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil tabel 4.7 terlihat beberapa saran dari para ahli, sehinnga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan POLO DARAT terlihat kurang maksimal, sehingga perlu adanya revisi supaya model permainan POLO DARAT lebih efektif, efesien dan menarik.

4.2.2. Deskriptif Hasil Analisis Data Uji Coba I

Berdasrkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesiner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek siswa mengetahui jumlah regu dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunkan
2. Aspek siswa mengetahui jumlah pemain dalam setiap regu pada permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek siswa mengetahui peraturan permainan POLO DARAT, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup** seningga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa mengetahui perlu tidaknya melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan POLO DARAT, didapat persentase 60%. Berdasarkan

kriteria yang telah ditentukan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunkan.

5. Aspek siswa mengetahui poin yang didapat saat pemain memasukan bola dari luar area penalti, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek siswa mengetahui mudah atau tidaknya permainan POLO DARAT untuk dimainkan, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunakan.
7. Aspek siswa mengetahui ukuran lapangan dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunkan
8. Aspek siswa mengetahuiapakah dengan bermain POLO DARAT tubuh menjadi sehat, didapat presentasi 100%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat sigunkan.
9. Aspek siswa mengetahui apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
10. Aspek siswa mengetahui tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunkan.

11. Aspek siswa dapat memainkan permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kreteria yang telah ditemtukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunkan.
12. Aspek siswa menganggap POLO DARAT adalah permainan yang mudah dilakukan, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunkan.
13. Aspek siswa mudah melakukan *shooting* pada permainan POLO DARAT, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga dapat digunkan.
14. Aspek siswa mudah mengoper bola dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunkan.
15. Aspek siswa aktif bergerak dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdcasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan.
16. Kemampuan siswa memegang bola didapat persentase 83 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
17. Kemampuan siswa melakukan *chest pass* didapat persentase 85 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
18. Kemampuan siswa melakukan *overhead pass* didapat persentase 78 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

19. Kemampuan siswa melakukan *shooting* didapat persentase 80 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
20. Aspek kerjasama saat bermain POLO DARAT, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
21. Aspek menghargai saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
22. Aspek jujur jawab saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
23. Aspek tanggung jawab saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.

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

Tabel 4.8 Hasil persentase aspek produk atau model permainan POLO DARAT(Uji Coba Kelompok kecil)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	77%
2.	Psikomotor	83,63 %

3.	Afektif	82,50%
	Rata-rata	81,043%

Sumber : Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan gambar tabel 4.6 diketahui hasil uji coba kelompok kecil aspek kognitif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 77%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian siswa mengetahui dan memahami permainan POLO DARAT sehingga siswa mampu melakukan permainan POLO DARAT. Aspek psikomotor diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 83,63%, sehingga termasuk dalam kategori **baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan ketrampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan POLO DARAT. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan POLO DARAT. Aspek afektif diperoleh jawaban yang sesuai sebesar 82,50%, sehingga dalam kriteria baik. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, menghargai, kejujuran dan tanggung jawab.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan POLO DARAT dalam kategori **baik** yaitu sebesar 81,043%, sehingga permainan POLO DARAT dapat digunakan untuk siswa kelas V YPPK Ubrub distrik Web kabupaten Keerom.

4.3. Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran terhadap produk atau model permainan yang telah diujicobakan ke dalam uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk

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

1. Peraturan diperjelas untuk waktu yang diberikan saat lemparan ke dalam.
2. Permainan sudah baik, untuk lebih baik menarik minat siswa gunakan seragam.

4.3.1. Draf Permainan Setelah Uji Coba Kelompok kecil

Permainan polo darat adalah Modifikasi dari permainan basket. Permainan ini adalah permainan bola besar berkelompok yang terdiri dari dua tim yang saling bertanding mencetak poin sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Hal yang menjadi gagasan dalam permainan ini adalah memunculkan permainan baru yang bisa membuat minat peserta didik bertambah terhadap pendidikan jasmani. Permainan ini memuat pengenalan permainan baru dari penggabungan dan pengembangan dari permainan polo air akan tetapi gawangnya berada di atas yang di rancang dengan melakukan perubahan, penggantian di dalam permainan tersebut

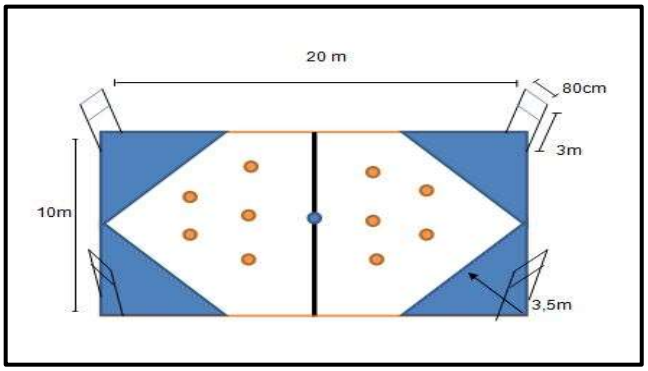
Permainan polo darat merupakan permainan bolabasket yang menggunakan gawang akan tetapi berada di atas. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dimana satu tim terdiri atas 5 pemain. Permainan ini dimainkan di lapangan yang lebih kecil sedangkan bola yang digunakan adalah bola yang lebih kecil yaitu bola voli. Peraturan permainan polo darat hampir sama dengan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang

dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Dalam permainan polo darat tidak menggunakan *dribble*, hanya menggunakan *one two step pass*. Dalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya. Permainan polo darat ini lebih memfokuskan untuk melatih anak-anak mengasah ketepatan dalam membidik target.

4.3.1.1 Sarana dan Prasarana Permainan POLO DARAT

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan POLO DARAT berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter.



Gambar 4.4 lapangan permainan POLO DARAT

Keterangan : : gawang

Tinggi 3 m, panjang 80 cm, lebar 70 cm

: Zona Segitiga

: pemain

: bola

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan POLO DARAT yaitu bola voli. Bola voli digunakan karena jika menggunakan bolabasket terlalu besar dan siswa kesulitan dalam memegang bola.

Gambar 4.5 Bola yang digunakan

3. Peluit dan Stop watch

Dalam permainan POLO DARAT digunakan peluit dan stop watch untuk membantu wasit dalam memimpin pertandingan.

Gambar 4.6 Peluit dan Stop Watch

4.3.1.2 Peraturan dan Cara Bermain Permainan POLO DARAT

Permainan POLO DARAT merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Peraturan yang

diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktekan permainan POLO DARAT. Peraturan-peraturan permainan POLO DARAT adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
    1) Permainan POLO DARAT dimainkan oleh 2 regu.
    2) Setiap regu terdiri dari 5 pemain.
    3) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
    1) Memakai baju olahraga
    2) Memakai celana olahraga pendek
3. Waktu bermain dan Permulaan Permainan
    1) Permainan POLO DARAT waktu bermaian 10 menit dan kelompok yang berhasil memasukan bola paling banyak dalam waktu yang ditentukan maka menjadi pemenang
    2) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
    3) Permulaan permainan dilakukan ketika wasit melakukan *jump ball*.
4. Wasit
    1) Permainan POLO DARAT dipimpin oleh satu orang wasit.
    2) Wasit bertugas memimpin permainan.
    3) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.

5. Jalannya permainan

   1) Pemain dibagi menjadi 2 regu setiap regu terdiri dari 5 orang.
   2) Sebelum permainan dimulai pemaimn terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan.
   3) Setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan POLO DARAT.
   4) Ketika ada bunyi peluit, maka permainan harus berhenti dan wasit akan memberitahukan apa yang terjadi.

6. Aturan di area permainan

   1) Ketika seorang pemain memasukan bola diluar zona segiitiga maka mendapat poin 2 sedangkan ketika seorang pemain memasukan bola dari dalam zona segitiga maka poin yang diperoleh adalah 1.
   2) Untuk mencetak poin, seorang pemain harus memasukan bola ke dalam gawang yang tingginya 3 m.
   3) Tim yang mencetak poin paling banyak dalam waktu yang ditentukanlah yang dinyatakan sebagai pemenang.
   4) Dalam permainan ini tidak menggunakan *dribble*. Permainan ini hannya diperkenankan menggunakan *one two step pass*. Ketika seorang pemain membawa bola lebih dari tiga langkah maka pemain tersebut melakukan fault.
   5) Pemain yang akan merebut bola tidak boleh melakukan kontak bodi.

7. Pelanggaran

   1) Pelanggaran terjadi apabila pemain melakukan kontak bodi yang bersifat agresif.

2) Apemain membawa bola lebih dari 3 langkah maka dinyatakan melakukan pelanggaran.
3) Dalam permainan polo darat, ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sesuai garis yang ditemukan, sama seperti ketika bola keluar dari area permainan (*out*). Ketika pelanggaran terjadi di dalam zona penalti meeter maka terjadi penalty (*free throw*)

4.4 Penyajian Data Uji Coba II

Setelah produk diujicobakan dalam kelompok kecil dan dievaluasi oleh para ahli maka layak untuk dilakukan uji lapangan. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dievaluasi oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 23 Maret 2015 oleh siswa kelas IV SD YPPK Ubrub yang berjumlah 18 siswa. Data uji coba kelompok besar dihimpun dengan menggunkan kuesioner dan pengamatan. Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar, hasil kuesinoer siswa dalam aspek afektif saat melakukan permainan POLO DARAT dapat di lihat pada tabel:

Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Siswa Uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah polo darat dimainkan oleh 2 regu ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam satu regu dalam	YA	100,0	Sangat Baik

	permainan polo darat?			
3.	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan polo darat?	YA	83,33	Baik
4.	Apakah kamu perlu melakukan pemanasan sebelum bermain polo darat?	YA	88,89	Baik
5	Apakah kamu tahu poin yang didapat ketika melakukan *shooting* dari luar zona segitiga ?	YA	83,33	Baik
6.	Apakah permainan POLO DARAT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	YA	88,89	Baik
7.	Apakah kamu tahu ukuran lapangan permainan POLO DARAT?	YA	72,22	Baik
8.	Apakah dengan bermain polo darat tubuh menjadi sehat?	YA	100	Sangat Baik
9	Apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*?	YA	83,33	Baik
10.	Apakah kamu tahu tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT?	YA	72,22	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji coba kelompok besar (N=18)

Tabel 4.10 Hasil kuesioner Siswa Uji coba kelompok besar

No	**Aspek yang dinilai**	**Jawaban**	**%**	**Kriteria**
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan polo darat ?	YA	100,0	Sangat Baik

2.	Apakah menurut kamu model polo darat merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?	YA	77,78	Baik
3.	Apakah dengan polo darat, kamu mudah melakukan *shooting*?	YA	83,33	Baik
4.	Apakah dengan permainan polo darat, kamu mudah untuk mengoper bola?	YA	83,33	Baik
5.	Apakah kamu aktif bergerak saat bermain polo darat?	YA	94,44	Sangat Baik
Rata-Rata		87,78 %		

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Table 4.11 Hasil Pengamatan Uji coba kelompok besar

No	**Aspek yang dinilai**	**%**	**Kriteria**
Aspek Psikomotor			
1.	Kemampuan peserta didik memegang bola	89	Baik
2.	Kemampuan peserta didik melakukan *chest pass*	78,0	Baik
3.	Kemampuan peserta didik melakukan *overhead pass*	83,0	Baik
4.	Kemampuan peserta didik melakukan *shooting*	83,0	Baik
Rata-Rata		83	Baik

Sumber : Hasil Penelitian 2015

Hasil kuesioner psikomotor siswa menunjukan hasil 87,78% dan hasil pengamatan psikomotor siswa diperoleh hasil 83%, sehingga didapat rata-rata untuk aspek psikomotor 85,39%.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan POLO DARAT dalam aspek kognitif didapat rata-rata persentase pilahan jawaban yang sesuai yaitu 87,22% dan untuk aspek psikomotorik didapat rata-rata persentase pilhan jawaban yang sesuai yaitu 85,39%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan POLO DARAT telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak diterapkan bagi siswa kelas V di SD YPPK Ubrub distrik Web kabupaten Keerom provinsi Papua.

Aspek afektif siswa ketika melakukan permainan POLO DARAT dilihat pada tabel:

Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
Aspek Afektif			
1.	Aspek kerjasama dalam peemainan Polo Darat	83,33	Baik
2.	Aspek menghargai dalam permainan Polo Darat	86,67	Baik
3.	Aspek kejujuran dalam permainan Polo Darat	83,33	Baik
4.	Aspek tanggung jawab dalam permainan Polo Darat	83,33	Baik
Rata-Rata		84,17	Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2015

Berdasarkan tabel diatas diperoleh dalam uji coba kelompok besar terdapat aspek afektif siswa atau sikap siswa yang diharapkan mengenai

kerjasama, mrnghargai, jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan POLO DARAT persentase kerjasama diperoleh sebesar 83,33%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT presentasi toleransi diperoleh sebesar 86,67%, sehinnga termasuk dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT persentase jujur diperoleh sebesar 83,33%, sehinnga dalam kriteria baik. Dalam permainan POLO DARAT persentase tanggung jawab diperoleh sebesar 83,33%, sehingga dalam kriteria baik. Rata-rata aspek afektif siswa diperoleh sebesar 84,17%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Secara keseluruhan aspek afektif siswa dalam uji coba kelompok besar termasuk dalam kriteria baik

4.4.1. Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjasorkes dan Ahli Pembelajaran

Pengukuran kualitas produk setelah dilakukan ujicoba lapangan kepada ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran untuk memperoleh data secara kualitatif agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar terutama siswa kelas V SD YPPK Ubrub, peneliti menggunakan angket dimana ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengisian angket mengenai produk atau model permainan, berikut persentase jawaban pada uji coba kelompok besar:

Tabel 4.13 lembar evaluasi kualitas (Uji coba kelompok besar)

No	Keterangan	Skor Penilaian	
		Ahli Penjasorkes	**Ahli Pembelajaran**
1	Jumlah	65	67
2	Rata-rata	4,3	4,46
3	Persentase	86%	89,33%

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

Berdasarkan tabel 4.10, diperoleh data dari ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran, dengan persentase untuk ahli penjasorkes 86% (baik) dan untuk ahli pembelajaran diperoleh persentase 89,33% (baik). Rata-rata hasil dari evaluasi oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran diperoleh persentase 84,66% (baik) sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan POLO DARAT memenuhi standar kelayakan yang telah digunakan tanpa revisi.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

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

1. Aspek siswa mengetahui jumlah regu dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunkan
2. Aspek siswa mengetahui jumlah pemain dalam setiap regu pada permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek siswa mengetahui peraturan permainan POLO DARAT, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** seningga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa mengetahui perlu tidaknya melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan POLO DARAT, didapat persentase 88,89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek tersebut memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunkan.
5. Aspek siswa mengetahui poin yang didapat saat pemain memasukan bola dari luar area penalti, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek siswa mengetahui mudah atau tidaknya permainan POLO DARAT untuk dimainkan, didapat persentase 88,89%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
7. Aspek siswa mengetahui ukuran lapangan dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 72,22%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan
8. Aspek siswa mengetahuiapakah dengan bermain POLO DARAT tubuh menjadi sehat, didapat presentasi 100%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan.
9. Aspek siswa mengetahui apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang

ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.

10. Aspek siswa mengetahui tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 72,22%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
11. Aspek siswa dapat memainkan permainan POLO DARAT, didapat persentase 100%. Berdasarkan kreteria yang telah ditemtukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunkan.
12. Aspek siswa menganggap POLO DARAT adalah permainan yang mudah dilakukan, didapat persentase 77,78%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
13. Aspek siswa mudah melakukan *shooting* pada permainan POLO DARAT, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
14. Aspek siswa mudah mengoper bola dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 88,89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
15. Aspek siswa aktif bergerak dalam permainan POLO DARAT, didapat persentase 94,44%. Berdcasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **Sangat baik** sehingga dapat digunakan.
16. Kemampuan siswa memegang bola didapat persentase 89 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.

17. Kemampuan siswa melakukan *chest pass* didapat persentase 78 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
18. Kemampuan siswa melakukan *overhead pass* didapat persentase 83 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
19. Kemampuan siswa melakukan *shooting* didapat persentase 83 %. Berdasarkan kreiteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
20. Aspek kerjasama saat bermain POLO DARAT, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan.
21. Aspek menghargai saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
22. Aspek jujur jawab saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.
23. Aspek tanggung jawab saat bermain permainan POLO DARAT, didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunkan.

Penilaian mengenai produk atau model permainan POLO DARAT menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek kognitif, psikomotor dan lembar pengamatan yang terdiri dari

aspek afektif. Berikut gambaran masing-masing aspek atau model permainan POLO DARAT dalam uji coba kelompok besar:

Tabel 4.14 Hasil persentase aspek produk atau model permainan POLO DARAT(Uji coba kelompok besar)

No	Aspek	Persentase
1.	Kognitif	87,22%
2.	Psikomotor	85,39%
3.	Afektif	84,17%
Rata-rata		85,6%

Berdasarkan gambar tabel 4.14 diketahui bahwa pada uji coba kelompok besar aspek kognitif diperoleh persentase jawaban yang sesaui sebesar 87,22%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik.** Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan POLO DARAT sehingga siswa mampu melakukan model permainan. Aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 86%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik.** Dalam uji coba kelompok besar masih terdapat siswa yang kurang trampil saat permainan POLO DARAT berlangsung, namun secara umum siswa mampu melakukan permainan POLO DARAT. Aspek afektif diperoleh persentase jawaban yang sesuai sebesar 84,17 %, sehingga dalam kriteria **baik.** Dalam aspek ini, siswa dapat bekerjasama dalam permainan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang mampu bekerjasama dengan team mereka.

Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan POLO DARAT dalam kategori **baik** yaitu sebesar 85,6%, sehingga permainan POLO DARAT dapat digunakan untuk siswa kelas V SD YPPK Ubrub distrik Web kabupaten Keerom provinsi Papua.

Table 4.15 Saran Setelah Uji coba kelompok besar

No	Responden Ahli	Saran
1.	Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd	Permainan Polo Darat dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes dengan catatan telah melakukan perbaikan atau revisi pada uji coba kelompok kecil. Seperti peraturan yang diperjelas dan dilakukan secara berulang-ulang
2.	Didimus Tuu, S.Pd	Permainan sudah baik,dan dapat digunakan, akan tetapi perlu adanya perbaikan.

4.5.1 Revisi Produk Akhir

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah pengembangan produk model permainan POLO DARAT, berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba kelompok besar N(18)

4.6 Prototipe Produk

Permainan polo darat adalah Modifikasi dari permainan basket. Permainan ini adalah permainan bola besar berkelompok yang terdiri dari dua tim yang saling bertanding mencetak poin sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Hal yang menjadi gagasan dalam permainan ini adalah memunculkan permainan baru yang bisa membuat minat peserta didik bertambah terhadap pendidikan jasmani. Permainan ini memuat pengenalan permainan baru dari penggabungan dan pengembangan dari permainan polo air akan tetapi gawangnya berada di

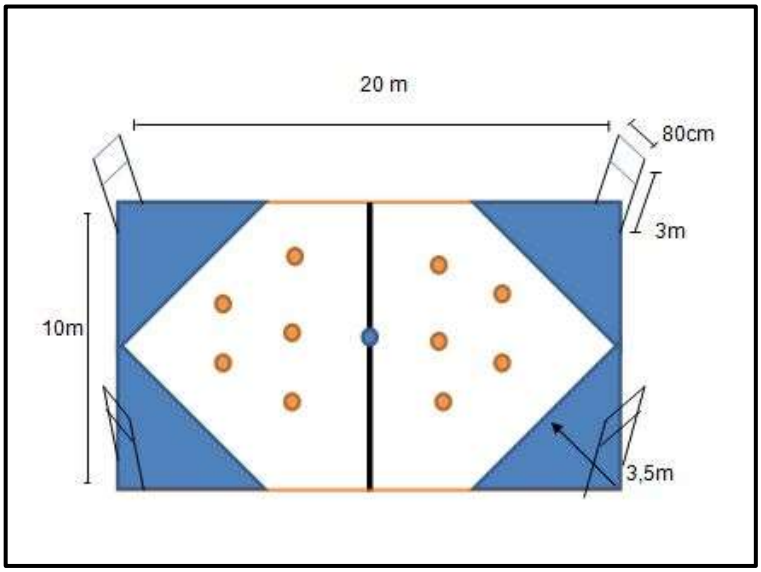
atas yang di rancang dengan melakukan perubahan, penggantian di dalam permainan tersebut

Permainan polo darat merupakan permainan bolabasket yang menggunakan gawang akan tetapi berada di atas. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dimana satu tim terdiri atas 5 pemain. Permainan ini dimainkan di lapangan yang lebih kecil sedangkan bola yang digunakan adalah bola yang lebih kecil yaitu bola voli. Peraturan permainan polo darat hampir sama dengan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Dalam permainan polo darat tidak menggunakan *dribble*, hanya menggunaka *one two step pass*. Dalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya. Permainan polo darat ini lebih memfokuskan untuk melatih anak-anak mengasah ketepatan dalam membidik target.

4.6.1 Sarana dan Prasarana Permainan POLO DARAT

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan POLO DARAT berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter.



Gambar 4.7 lapangan permainan POLO DARAt

Keterangan : : gawang

Tinggi 3 m, panjang 80 cm, lebar 70 cm

: Zona Segitiga

: pemain

: bola

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan POLO DARAT yaitu bola voli. Bola voli digunakan karena jika menggunakan bolabasket terlalu besar dan siswa kesulitan dalam memegang bola.

Gambar 4.8 Bola yang digunakan

3. Peluit dan Stop Watch

Dalam permainan POLO DARAT digunakan peluit dan stop watch untuk membantu wasit dalam memimpin pertandingan

Gambar 4.9 Peluit dan Stop Watch

4.6.2. Peraturan dan Cara Bermain Permainan POLO DARAT

Permainan POLO DARAT merupakan suatu pengembangan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Peraturan yang diterapkan sederhana diharapkan peserta didik mudah memahami cara bermain serta mempraktekan permainan POLO DARAT. Peraturan-peraturan permainan POLO DARAT adalah sebagai berikut:

1. Jumlah pemain
    1) Permainan POLO DARAT dimainkan oleh 2 regu.
    2) Setiap regu terdiri dari pemain.
    3) Jumlah pemain dapat disesuaikan dengan bentuk dan luas lapangan yang digunakan.
2. Perlengkapan pemain
    1) Memakai baju olahraga
    2) Memakai celana olahraga pendek

3. Waktu bermain dan Permulaan Permainan
    1) Permainan POLO DARAT waktu bermaian 10 menit dan kelompok yang berhasil memasukan bola paling banyak dalam waktu yang ditentukan maka menjadi pemenang
    2) Permulaan permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
    3) Permulaan permainan dilakukan ketika wasit melakukan *jump ball*.
4. Wasit
    1) Permainan POLO DARAT dipimpin oleh satu orang wasit.
    2) Wasit bertugas memimpin permainan.
    3) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.
5. Jalannya permainan
    1) Pemain dibagi menjadi 2 regu setiap regu terdiri dari 5 orang.
    2) Sebelum permainan dimulai pemaimn terlebih dahulu mendengarkan intruksi atau arahan tata cara permainan.
    3) Setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan POLO DARAT.
    4) Ketika ada bunyi peluit, maka permainan harus berhenti dan wasit akan memberitahukan apa yang terjadi.
6. Aturan di area permainan
    1) Ketika seorang pemain memasukan bola diluar zona segitiga maka mendapat poin 2 sedangkan ketika seorang pemain memasukan bola dari dalam zona segitiga maka poin yang diperoleh adalah 1..

2) Untuk mencetak poin, seorang pemain harus memasukan bola ke dalam gawang yang tingginya 3 m.
3) Tim yang mencetak poin paling banyak dalam waktu yang ditentukanlah yang dinyatakan sebagai pemenang.
4) Dalam permainan ini tidak menggunakan *dribble*. Permainan ini hannya diperkenankan menggunakan *one two step pass*. Ketika seorang pemain membawa bola lebih dari tiga langkah maka pemain tersebut melakukan fault.
5) Pemain yang akan merebut bola tidak boleh melakukan kontak body
6) Ketika akan melakukan lemparan ke dalam, pemain diberi waktu 5 detik. Jika melebihi waktu yang ditentukan maka lemparan ke dalam akan berpindah untuk tim lawan.

7. Pelanggaran
   1) Pelanggaran terjadi apabila pemain melakukan kontak body yang bersifat agresif.
   2) Apabila pemain membawa bola lebih dari 3 langkah, maka dinyatakan pelanggaran.
   3) Dalam permainan polo darat, ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sesuai garis yang ditemukan, sama seperti ketika bola keluar dari area permainan (*out*). Ketika pelanggaran terjadi di dalam zona segitiga maka terjadi penalti (*free throw*)

4.6.3 Aspek-Aspek Yang Terdapat Dalam Permainan Polo Darat

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

1. Kekuatan

   Kekuatan dibutuhkan seorang pemain dalam permainan ini agar mampu mencetak angka dalam permainan polo darat.

2. Daya tahan

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

3. Tenaga otot

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

4. Kelentukan

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

5. Kecepatan

   Komponen kecepatan merupakan komponen yang sangat penting dalam permainan polo darat yaitu pada saat pemain berlari mencari tempat dan mengejar lawan.

6. Kelincahan

   Dalam permainan polo darat tidak hanya menggunakan kecepatan dalam melewati pemain penjaga tetapi kelincahan juga sangat berpengaruh.

7. Koordinasi

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

8. Keseimbangan

   Dalam permainan ini pemain dituntut dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya saat menerima *passing*.

9. Ketepatan

   Ketepatan dalam permainan ini sangat dibutuhkan oleh pemain agar dapat memasukan bola ke target sasaran.

4.6.4. Keunggulan dan Kelemahan Produk

4.6.4.1. Keunggulan produk

Keunggulan produk dalam permainan POLO DARAT adalah:

1. Permainan POLO DARAT merupakan permainan beregu yang bersifat kompetitif dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat untuk memenangkan permainan tersebut.
2. Permainan POLO DARAT mempunyai ukuran lapangan 20 x 10 meter, sehingga dapat diterapkan di sekolah yang tidak mempunyai lapangan olahraga yang luas.
3. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan POLO DARAT terbuat dari bahan yang mudah didapat, murah dan tidak berbahaya

4.6.4.2. Kelemahan produk

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

1. Minimnya pengetahuan tentang bolabasket siswa SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom membuat kebingungan tentang memahami permainan.
2. Siswa sering lupa dengan peraturan permainan yang memang baru mereka kenal, sehingga perlu ada pengenalan lebih lanjut.
3. Perlu adanya perbaikan dalam uji coba kelompok kecil ukuran lapangan yang perlu diperluas.
4. Siswa masih merasa kesulitan melaksanakan permainan terutama ketika merka tidak diperbolehkan melakukan *dribble*.
5. Dalam permainan ini guru masih kesulitan menyampaikan peraturan permainan karena faktor bahasa dan sering kurang teliti saat menjadi wasit.
6. Jumlah responden dalam penelitian ini hanya 18 orang.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan POLO DARAT yang berdasarkan uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba kelompok besar (N=18) pada siswa kelas V SD YPPK Ubrub distrik Web kabupaten Keerom

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan POLO DARAT dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes pada kelas V SD YPPK Ubrub. Berdasarkan analisis data uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli yaitu ahli penjasorkes didapat persentase 81,33% (baik) dan guru penjasorkes 88% (baik) sehingga diperoleh rata-rata persentase penilaian ahli sebesar 84,66% kategori “baik” maka produk permainan POLO DARAT ini dikatakan **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas V di SD YPPK Ubrub. Pada hasil uji coba kelompok besar didapat persentase penilaian ahli yaitu ahli penjasorkes sebesar 86,66% (baik) dan ahli pembelajaran sebesar 89,33% (baik) dengan rata-rata penilaian ahli sebesar 87,9% kategori “baik” maka produk permainan POLO DARAT **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas V di SD YPPK Ubrub.

Produk model permaianan POLO DARAT sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Berdasarkan hasil Analisis data uji coba kelompok kecil

didapat persentase sebesar 81,043 % dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba kelompok besar didapat persentase 85,6% dengan kriteria **baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih selisih 4,56%, maka pembelajaran melalui permainan POLO DARAT ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom.

Proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar sering terhambat oleh terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki, oleh karena itu guru penjasorkes dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran penjasorkes dapat dimodifikasi dengan menggunakan peralatan sederhana sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik, membuat siswa merasa senang, gembira dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Dalam permainan POLO DARAT sarana dan prasarsana yang digunakan sangat sederhana, tidak perlu mahal dan mudah didapat sehingga permainan ini dapat diterima dan dinyatakan layak untuk digunkan. Aturan yang diterapkan dalam permainan POLO DARAT juga sederhana sehingga siswa dapat memahami cara bermain permainan POLO DARAT dengan mudah. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan yaitu meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sebagian besar siswa dapat mempraktikan permainan POLO DARAT dengan baik.

Permainan POLO DARAT merupakan permainan beregu dengan sistem kompetisi sehingga membuat siswa bergerak aktif dan kompak dalam satu regu dalam mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Permainan ini cocok digunakan dilapangan rumput. Utnuk penelitian lebih lanjut, tiang gawang dibuat lebih tinggi lagi, karena karakteristik lemparan shooting pada permainan bolabsaket adalah parabol. Permainan ini membuat siswa bersemangat bermain untuk mencetak poin karena regu yang berhasil mencetak poin terbanyak maka menjadi pemenang dalam permainan ini.

5.2 Saran

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

1. Model permainan POLO DARAT merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes materi bola besar.
2. Media pembelajaran yang digunakann dalam permainan POLO DARAT sangat sederhana sehingga dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang tidak mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap
3. Bagi guru penjasorkes di sekolah dasar, penggunaan model ini dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

4. Bagi siswa, kebingungan dan kesalahan dalam bermain permainan POLO DARAT khususnya bagi para pemula diharapkan dapat terus belajar dan berlatih mengusai gerak dalam permainan ini.
5. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk permainan POLO DARAT dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rohim. 2008. Olahraga *Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu

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

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

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

Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas

FIBA. 2014. *Basketball Equipment*. Official basketball rules

_____*Basketball Rules*. Official basketball rules

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

Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa

Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia

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

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

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

Showalter, Don. 2012. *Coaching Youth Basketball*. Champaign, IL: Human Kinetics

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

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

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

LAMPIRAN

Lampiran 1

Universitas Negeri Semarang

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229, Telp (024) 8508007 fax 8508007

Email: FIK-UNNES SMG@telkom.net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh:

Nama	: Azis Saifudin
NIM	: 6101411131
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Tema	: **Pengembangan**
Judul Skripsi	:Pengenmbangan Model Permainan Bola Basket "Polo Darat" Pada Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar

Semarang, 1 Agustus 2014

Menyetujui:

Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M.pd

NIP. 196109031988031002

Yang mengajukan

Azis Saifudin

NIM. 6101411131

acc
dapat diteliti
Pembimbing:
Ranu Baskora
5/8 2014

Lampiran 2

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 345/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 4 Maret 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: RANU BASKORA AJI PUTRA, S.Pd.,M.Pd.
NIP	: 197412151997031004
Pangkat/Golongan	: III/D
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: AZIS SAIFUDIN
NIM	: 6101411131
Jurusan/Prodi	: Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik	: Pengembangan Model Permainan Bola Basket "Polo Darat" Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 9 Maret 2015
DEKAN,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195911191985031001

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

6101411131
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

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

Nomor : 7022/UN37.16/LT/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD YPPK Ubrub Distrik Web Kab. Keerom, Prov. Papua
di SD YPPK Ubrub Distrik Web Kab. Keerom, Prov. Papua

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

Nama : AZIS SAIFUDIN
NIM : 6101411131
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : Pengembangan Model Permainan Bola Basket Polo Darat Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 31 Agustus 2015
Dekan,

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

Lampiran 4

YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK

SANTO FRANSISKUS ASISI JAYAPURA

PROVINSI PAPUA

SD YPPK UBRUB

Alamat : Jalan Trans Irian Kampung Umuaf Distrik Web Kabupaten Keerom

SURAT KETERANGAN

Nomor : 031/Kep/II-D/05/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Didimus Tuu, S.Pd
NIP	: 1976092320021008
Golongan	: III/A
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jln. Trans Irian Kampung Umuaf Distrik Web

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Azis Saifudin
Nim	: 6101411131
Jurusan/Prodi	: PJKR S1 FIK UNNES

Telah mengadakan penelitian dengan judul :

"Pengembangan Model Permainan Bola Basket Polo Darat Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Ubrub Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua"

Pada tanggal dan Mei 2015

Demikian Surat Keterangan ini buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ubrub, Mei 2015

Mengetahui

Kepala Sekolah

SD YPPK UBRUB

Didimus Tuu, S.Pd

NIP. 1976092320021008

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGANMODEL PERMAINAN BOLA BASKET "POLO DARAT" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM PROVINSI PAPUA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Bola Basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd

Tanggal : .....

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

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

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

Keterangan :

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

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

A. Kualitas Media Pengembangan

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

	berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Peraturan di perjelas Untuk Waktu
Yg diberikan Saat lemparan ke dalam

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas V di sekolah dasarini dinyatakan :

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

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

Semarang, 2015

Evaluator

Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd

NIP. 196204251986011001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET "POLO DARAT" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM PROVINSI PAPUA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Bola Basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Didimus Tuu, S.Pd

Tanggal : 2015

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

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

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

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

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

A. Kualitas Media Pengembangan

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

	berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Pemaparan sudah baik, untuk lebih menarik siswa gunakan stagam.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas V di sekolah dasar ini dinyatakan :

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

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

....., ...2015

Evaluator

DIDIMUS TUU, S.Pd

NIP : 1976092320021008

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGANMODEL PERMAINAN BOLA BASKET "POLO DARAT" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM PROVINSI PAPUA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Bola Basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd

Tanggal : .....

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

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

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

Keterangan :

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

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

A. Kualitas Media Pengembangan

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

	berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Permainan polo darat dapat di gunakan sbagai pembelajaran penjasorkes dengan catatan telah melakukan perbaikan atau revisi pada uji coba skala kecil. Seperti peraturan yang di perjelas dan dilakukan secara berulang-ulang.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas V di sekolah dasarini dinyatakan :

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

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

Semarang, 2015

Evaluator

Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd

NIP. 196204251986011001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET "POLO DARAT" PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM PROVINSI PAPUA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Bola Basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Didimus Tuu, S.Pd

Tanggal : 2015

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

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

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

Keterangan :

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

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

A. Kualitas Media Pengembangan

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

	berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas.					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Permainan sudah baik, dan dapat digunakan, akan tetapi perlu adanya perbaikan.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan POLO DARAT untuk pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas V di sekolah dasar ini dinyatakan :

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

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

Ubrub 2015

Evaluator

YAYASAN PENDIDIKAN PERSEKOLAHAN KATOLIK – FRANSISKUS ASISI PAPUA
SD YPPK
KABUPATEN KEEROM
UBRUB

DIDIMUS TUU, S.Pd

NIP : 1976092320021008

Lampiran 6

KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN PENJASORKES

SD YPPK UBRUB DAN SD YPPK YURUF - AMGOTRO

DISTRIK WEB KEEROM PAPUA

No	Indikator	Sub Indikator
1	Kondisi sarana dan prasarana	1. Sarana Penjasorkes • Bola Basket • Bola sepak • Bola Voli • Gawang 2. Prasarana Bolabasket • Lapangan
2	Pelaksanaan pembelajaran	1. Sudah ada modifikasi atau belum dalam sarana prasarana maupun pelaksanaan pembelajaranya
		2. Pembelajaran menarik atau tidak
		3. Siswa aktif bergerak atau tidak
		4. Proses pembelajaran efektif atau tidak

Lampiran 7

HASIL OBSERVASI SD YPPK UBRUB DAN SD YPPK YURUF AMGOTRO

DISTRIK WEB KEEROM PAPUA

1. Kondisi Sarana dan Prasarana Penjasorkes

a. SD YPPK Ubrub

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Lapangan	1	-
2	Bola Basket	-	-
3	Bola Sepak	-	-
4	Bola Voli	1	-
5	Gawang	-	-

b. SD YPPK YURUF - AMGOTRO

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Lapangan	1	-
2	Bola Basket	-	-
3	Bola Sepak	-	-
4	Bola Voli	1	-
5	Gawang	-	-
6	Meja Tenis	1	-
7	Bat tenis meja	-	2

2. Pelaksanaan Pembelajaran Penjasorkes di SD YPPK Ubrub dan SD YPPK Yuruf - Amgotro

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti didapat gambaran pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1) Siswa hampir tidak mendapatkan pembelajaran penjasorkes yang semestinya.
2) Tidak ada modifikasi dalam pembelajaran penjasorkes.
3) Guru yang memberikan materi penjas kurang menguasai meteri dan kurang adanya inovasi.

Lampiran 8

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN POLO DARAT PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

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

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : …….

Jenis Kelamin : …….

Umur : …….

II. PERTANYAAN

A. KOGNITIF

1. Apakah prermainan polo darat dimainkan oleh 2 regu ?

   a. Tidak b. Ya

2. Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam sati regu pada permainan polo darat ?

   a. Tidak b. Ya

3. Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan polo darat?

   a. Tidak b. Ya

4. Apakah kamu perlu melakukan pemanasan sebelum bermain

polo darat?

a. Tidak b. Ya

5. Apakah kamu tahu poin yang didapat ketika melakukan shooting dari luar area penalti ?

a. Tidak b. Ya

6. Apakah permainan POLO DARAT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?

a. Tidak b. Ya

7. Apakah kamu tahu ukuran lapangan permainan POLO DARAT?

a. Tidak b. Ya

8. Apakah dengan bermain polo darat tubuh menjadi sehat?

a. Tidak b. Ya

9. Apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan dribble?

a.Tidak b. Ya

10. Apakah kamu tahu tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT?

a. Tidak b. Ya

B. PSIKOMOTORIK

1. Apakah kamu bisa memainkan model permainan polo darat ?

a. Tidak b. Ya

2. Apakah menurut kamu model polo darat merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?

a. Tidak b. ya

3. Apakah dengan polo darat, kamu mudah melakukan shooting?

a. Tidak b. ya

4. Apakah dengan permainan polo darat, kamu mudah untuk mengoper

bola?

a. Tidak b. Ya

5. Apakah kamu aktif bergerak saat bermain polo darat?

a. Tidak b. Ya

Lampiran 9

Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor

No	Aspek Penilaian	Kriteria gerakan			
		SB	B	K	SKB
1	Teknik memegang bola				
2	Teknik *chest pass*				
3	Teknik *overhead pass*				
4	Teknik *shooting*				

Lampiran 10

KETERANGAN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR
TEKNIK

1. Cara Memegang Bola

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. menggunakan kedua telapak tangan mengenai seluruh permukaan bola b. Letak tangan pada bagian samping agak ke belakang dengan jari-jari tangan terbuka c. ibu jari menghadap ke dalam dan antara ibu jari yang satu dengan yang lainya kira-kira berjarak satu telapak tangan d. Pada waktu menerima operan, hendaknya bola disambut dengan kedua tangan serta segera ditarik ke arah dada	4
Baik	Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria	1

2. Mengoper Bola Setinggi Dada *Chest Pass*

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. Untuk melemparkan umpan, julurkan lengan ke arah sasaran b. Saat lengan sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jari. c. Diakhir gerak ini, jari-jari harus menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari harus menunjuk ke bawah d. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut	4
Baik	Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria	1

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

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. Pandangan mata kea rah sasaran b. Posisikan bola di belakang kepala.Sedikit melecutkan pergelangan tangan	4

	c. Gerakkan lengan ke arah sasaran dengan melakukan gerak maju yang cepat d. Langkahkan kaki ke arah sasaran	
Baik	Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria	1

4. Cara memasukan atau menembak bola (*shooting*)

Sangat Baik	a. Berdiri dengan kaki agak terhuyung, bahu terbuka lebar, berat badan terpusat pada jantung kaki b. Tekuk lengan hingga membentuk huruf L atau siku 90 derajat c. Tempatkan bola pada telapak jari tangan yang melakukan tembakan d. Lakukan dan selesaikan tembakan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan dan gerak mengikuti laju bola yang tepat	4
Baik	Jika peserta didik menunjukan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukan 1 kriteria	1

Lampiran 11

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB
DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM
(SEBAGAI SEMPEL UJI COBA KELOMPOK KECIL)

No.	Nama Siswa	Janis Kelamin
1	RIDON TUU	L
2	MATHIUS PRAY	L
3	JULIANUS PRAY	L
4	JUDEN DEBEM	L
5	ROSARIO YEBLEB	L
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	L
7	EDUARD DEBEM	L
8	VIKTOR DEBEM	L
9	JONGKI ANDREAS TUU	L
10	BEN YANCE WELIP	L

Lampiran 12

A. Aspek Afektif

Sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan POLO DARAT

1) Kerjasama
    1. Kompak saat bermaian
    2. Pembagian tugas kelompok yang jelas
    3. Bersedia mengajari teman yang tidak bisa atau kurang paham
    4. Saling mendudkung dengan teman yang sedang bermain
    5. Tidak bersifat individual dalam bermain
2) Menghargai
    1. Tidak mengejek atau menghina orang lain
    2. Berkata sopan,tidak berbicara kotor atau menyinggung perasaan orang lain
    3. Tidak membeda-bedakan teman
    4. Saling menyayangi dan menghargai orang lain
    5. Menghargai keputusan wasit
3) Kejujuran
    1. Berkata yang sebenarnya
    2. Melakukan permainan sesuai aturan
    3. Menyampaikan pendapat dengan sebenarnya
    4. Mengaku jika melakukan pelanggaran

5. Mengakui kemenangan orang lain

4) Tanggung jawab

1. Disiplin
2. Siswa mematuhi peraturan
3. Siswa siap mendapatkan hukuman jika salah
4. Mengikuti pembelajaran sampai selese
5. Bersungguh – sungguh menjalankan tugasnya masing-masing

Petunjuk

1) Cermatilah indicator aktivitas siswa
2) Berikan skor pada siswa pada kolom tingkat kemampuan yang seseuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk skor penilaian

1 : sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Lampiran 13

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif Skala Kecil

NO	NAMA	TINGKAT KEMAMPUAN				JUMLAH
		KERJASAMA	MENGHARGAI	JUJUR	TANGGUNGJAWAB	
1	RIDON TUU	3	4	4	3	14
2	MATHIUS PRAY	5	4	4	4	17
3	JULIANUS PRAY	3	4	5	4	16
4	JUDEN DEBEM	4	4	4	4	16
5	ROSARIO YEBLEB	5	5	4	4	18
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	4	4	5	4	17
7	EDUARD DEBEM	3	5	4	4	16
8	VIKTOR DEBEM	4	4	5	4	17
9	JONGKI ANDREAS TUU	5	4	4	4	17
10	BEN YANCE WELIP	4	5	4	4	17
JUMLAH		40	43	43	39	165
PRESENTASE		80.00%	86.00%	86.00 %	78.00%	82.50%

Lampiran 14

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa

(Subjek Uji coba kelompok kecil)

No	Nama	Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jml
1	RIDON TUU	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
2	MATHIUS PRAY	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7
3	JULIANUS PRAY	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
4	JUDEN DEBEM	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6
5	ROSARIO YEBLEB	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
7	EDUARD DEBEM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	VIKTOR DEBEM	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
9	JONGKI ANDREAS TUU	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7
10	BEN YANCE WELIP	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Jumlah		9	10	6	6	9	6	7	10	8	6	77
presentase		90.0%	100.00%	60.0%	60.0%	90.0%	60.0%	70.0%	100.00%	80.0%	60.0%	77.00%

Lampiran 15

ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah polo darat dimainkan oleh 2 regu ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam satu regu dalam permainan polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
3.	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
4.	Apakah kamu perlu melakukan pemanasan sebelum bermain polo darat?	YA	90,0	Baik
5	Apakah kamu tahu poin yang didapat ketika melakukan *shooting* dari luar zona segitiga ?	YA	90,0	Baik
6.	Apakah permainan POLO DARAT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	YA	90,0	Baik
7.	Apakah kamu tahu ukuran lapangan permainan POLO DARAT?	YA	90,0	Baik
8.	Apakah dengan bermain polo darat tubuh menjadi sehat?	YA	100,0	Sangat Baik
9	Apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*?	YA	80	Baik

10.	Apakah kamu tahu tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT?	YA	100,0	Sanagt Baik
Rata-Rata		77,0		Baik

Lampiran 16

Hasil Rekapitulasi Kuesiner Siswa
(Subyek Uji coba kelompok kecil)

No	Nama	Psikomotor					
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1	RIDON TUU	1	1	1	1	1	5
2	MATHIUS PRAY	1	0	0	1	1	3
3	JULIANUS PRAY	1	1	1	1	1	5
4	JUDEN DEBEM	1	0	1	1	1	4
5	ROSARIO YEBLEB	1	1	0	1	1	4
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	1	1	1	1	1	5
7	EDUARD DEBEM	1	1	0	1	1	4
8	VIKTOR DEBEM	1	1	1	1	1	5
9	JONGKI ANDREAS TUU	1	0	1	1	1	4
10	BEN YANCE WELIP	1	1	0	1	1	4
JUMLAH		10	7	6	10	10	43
PRESENTASE		100.00%	70.00%	60.00%	100.00%	100.00%	86.00%

Lampiran 17

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor Skala kecil

No.	Nama Siswa	Janis Kelamin	Indikator				
			Memegang Bola	chest pass	Over Head Pass	Shooting	Jumlah
1	RIDON TUU	L	4	3	4	4	15
2	MATHIUS PRAY	L	3	3	3	3	12
3	JULIANUS PRAY	L	4	4	3	3	14
4	JUDEN DEBEM	L	3	4	4	3	14
5	ROSARIO YEBLEB	L	3	3	2	4	12
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	L	3	4	3	3	13
7	EDUARD DEBEM	L	3	4	4	3	14
8	VIKTOR DEBEM	L	3	3	3	3	12
9	JONGKI ANDREAS TUU	L	4	3	2	3	12
10	BEN YANCE WELIP	L	3	3	3	3	12
JUMLAH			33	34	31	32	130
RATA-RATA			83%	85%	78%	80%	81%

Lampiran 18

ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan polo darat ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah menurut kamu model polo darat merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?	YA	70,0	Cukup
3.	Apakah dengan polo darat, kamu mudah melakukan *shooting*?	YA	60,0	Cukup
4.	Apakah dengan permainan polo darat, kamu mudah untuk mengoper bola?	YA	100,0	Sangat Baik
5.	Apakah kamu aktif bergerak saat bermain polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
Rata-Rata		86,00		Baik

Lampiran 19

ANALISIS HASIL PENILAIAN RUBRIK
(UJI SKALA KECIL)

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
Aspek Psikomotor			
1.	Kemampuan peserta didik memegang bola	83,0	Baik
2.	Kemampuan peserta didik melakukan *chest pass*	85,0	Baik
3.	Kemampuan peserta didik melakukan *overhead pass*	78,0	Baik
4.	Kemampuan peserta didik melakukan *shooting*	80,0	Baik
Rata-Rata		81	Baik

Lampiran 20

DAFTAR SISWA KELAS V SD YPPK UBRUB

DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM

(SEBAGAI SEMPEL UJI COBA KELOMPOK BESAR)

No.	Nama	Jenis kelamin
1	MARKUS DEBEM	L
2	LOVIA TUU	P
3	MARISKA MOU	P
4	KATI KATARINA DEBEM	P
5	NONCE T DEBEM	P
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	L
7	JULIANUS PRAY	L
8	ISAK WALY	L
9	RIDON TUU	L
10	PETRUS WAS	L
11	EDUARD DEBEM	L
12	JUDEN DEBEM	L
13	ESTER P WALY	P
14	OKA IREN ABRAY	P
15	ROSARIO YEBLEB	L
16	DEFI ARLINCE TUU	P
17	JONGKI ANDREAS TUU	L
18	VIKTOR DEBEM	L

Lampiran 21

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa

(Subyek Uji coba kelompok besar)

No	Nama	Kognitif										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JML
1.	MARKUS DEBEM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	LOVIA TUU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3.	MARISKA MOU	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
4.	KATI KATARINA DEBEM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5.	NONCE T DEBEM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
6.	OKTAVIANUS WAROMBRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	JULIANUS PRAY	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
8.	ISAK WALY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9.	RIDON TUU	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
10.	PETRUS WAS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
11.	EDUARD DEBEM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	JUDEN DEBEM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
13.	ESTER P WALY	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
14.	OKA IREN ABRAY	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
15.	ROSARIO YEBLEB	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
16.	DEFI ARLINCE	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7

	TUU											
17.	JONGKI ANDREAS TUU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
18.	VIKTOR DEBEM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		18	18	15	16	15	16	13	18	15	13	157
PRESENTASE		100.00 %	100.00 %	83.33%	88.89%	83.33%	88.89%	72.22%	100.00 %	83.33 %	72.22%	87.22%

Lampiran 22

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa
(Subyek Uji coba kelompok besar)

No	Nama	Psikomotor					
		1	2	3	4	5	JML
1.	MARKUS DEBEM	1	1	1	1	1	5
2.	LOVIA TUU	1	1	1	1	1	5
3.	MARISKA MOU	1	1	1	1	1	5
4.	KATI KATARINA DEBEM	1	1	0	1	1	4
5.	NONCE T DEBEM	1	1	1	1	1	5
6.	OKTAVIANUS WAROMBRI	1	0	1	1	1	4
7.	JULIANUS PRAY	1	0	1	1	1	4
8.	ISAK WALY	1	1	1	1	1	5
9.	RIDON TUU	1	1	0	1	1	4
10.	PETRUS WAS	1	1	1	0	1	4
11.	EDUARD DEBEM	1	0	1	1	1	4
12.	JUDEN DEBEM	1	1	0	1	1	4
13.	ESTER P WALY	1	0	1	1	1	4
14.	OKA IREN ABRAY	1	1	1	1	1	5
15.	ROSARIO YEBLEB	1	1	1	0	1	4
16.	DEFI ARLINCE TUU	1	1	1	1	0	4
17.	JONGKI ANDREAS TUU	1	1	1	1	1	5
18.	VIKTOR DEBEM	1	1	1	0	1	4
JUMLAH		18	14	15	15	17	79
PRESENTASE		100.00 %	77.78%	83.33%	83.33%	94.44%	87.78 %

Lampiran 23

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor Uji coba kelompok besar

No.	Nama Siswa	Indikator				
		Memegang Bola	chest pass	Over Head Pass	Shooting	Jumlah
1	MARKUS DEBEM	3	3	3	3	12
2	LOVIA TUU	4	3	3	3	13
3	MARISKA MOU	4	4	4	4	16
4	KATI KATARINA DEBEM	4	3	4	3	14
5	NONCE T DEBEM	3	3	4	4	14
6	OKTAVIANUS WAROMBRI	3	4	3	3	13
7	JULIANUS PRAY	4	3	4	3	14
8	ISAK WALY	3	4	3	4	14
9	RIDON TUU	4	4	3	3	14
10	PETRUS WAS	3	3	4	4	14
11	EDUARD DEBEM	4	3	3	3	13
12	JUDEN DEBEM	4	3	2	3	12
13	ESTER P WALY	3	3	3	3	12
14	OKA IREN ABRAY	3	3	3	3	12
15	ROSARIO YEBLEB	4	2	4	4	14
16	DEFI ARLINCE TUU	3	3	4	3	13
17	JONGKI ANDREAS TUU	4	2	3	4	13
18	VIKTOR DEBEM	4	3	3	3	13
JUMLAH		64	56	60	60	240
PRESENTASE		89%	78%	83%	83%	83%

Lampiran 24

ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA KELOMPOK BESAR)

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
ASPEK KOGNITIF				
1.	Apakah polo darat dimainkan oleh 2 regu ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah kamu tahu jumlah pemain dalam satu regu dalam permainan polo darat?	YA	100,0	Sangat Baik
3.	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan polo darat?	YA	83,33	Baik
4.	Apakah kamu perlu melakukan pemanasan sebelum bermain polo darat?	YA	88,89	Baik
5	Apakah kamu tahu poin yang didapat ketika melakukan *shooting* dari luar zona segitiga ?	YA	83,33	Baik
6.	Apakah permainan POLO DARAT merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan?	YA	88,89	Baik
7.	Apakah kamu tahu ukuran lapangan permainan POLO DARAT?	YA	72,22	Baik
8.	Apakah dengan bermain polo darat tubuh menjadi sehat?	YA	100	Sangat Baik
9	Apakah dalam permainan POLO DARAT boleh melakukan *dribble*?	YA	83,33	Baik

10.	Apakah kamu tahu tinggi gawang dalam permainan POLO DARAT?	YA	72,22	Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji coba kelompok besar (N=18)

Lampiran 25

ANALISIS DATA HASIL KUESIONER SISWA
(UJI COBA KELOMPOK BESAR)

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	%	Kriteria
Aspek Psikomotorik				
1.	Apakah kamu bisa memainkan model permainan polo darat ?	YA	100,0	Sangat Baik
2.	Apakah menurut kamu model polo darat merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan ?	YA	77,78	Baik
3.	Apakah dengan polo darat, kamu mudah melakukan *shooting*?	YA	83,33	Baik
4.	Apakah dengan permainan polo darat, kamu mudah untuk mengoper bola?	YA	83,33	Baik
5.	Apakah kamu aktif bergerak saat bermain polo darat?	YA	94,44	Sangat Baik
Rata-Rata		87,78 %		Baik

Sumber: Hasil Kuesioner Uji coba kelompok besar (N=18)

Lampiran 26

ANALISIS PENILAIAN RUBRIK ASPEK PSIKOMOTOR
(UJI COBA KELOMPOK BESAR)

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
Aspek Psikomotor			
1.	Kemampuan peserta didik memegang bola	89	Baik
2.	Kemampuan peserta didik melakukan *chest pass*	78,0	Baik
3.	Kemampuan peserta didik melakukan *overhead pass*	83,0	Baik
4.	Kemampuan peserta didik melakukan *shooting*	83,0	Baik
Rata-Rata		83	Baik

Sumber : Hasil Penelitian 2015

Lampiran 27

LEMBAR PENGAMATAN SISWA TERHADAP PERMAIANAN POLO DARAT

SD YPPK UBRUB DISTRIK WEB KABUPATEN KEEROM

(Subyek Uji Lapangan)

A. Aspek Afektif

Sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran permainan POLO DARAT

1) Kerjasama

1. Kompak saat bermaian
2. Pembagian tugas kelompok yang jelas
3. Bersedia mengajari teman yang tidak bisa atau kurang paham
4. Saling mendudkung dengan teman yang sedang bermain
5. Tidak bersifat individual dalam bermain

2) Toleransi

1. Tidak mengejek atau menghina orang lain
2. Berkata sopan,tidak berbicara kotor atau menyinggung perasaan orang lain
3. Tidak membeda-bedakan teman
4. Saling menyayangi dan menghargai orang lain
5. Menghargai keputusan wasit

3) Kejujuran

1. Berkata yang sebenarnya
2. Melakukan permainan sesuai aturan

3. Menyampaikan pendapat dengan sebenarnya
4. Mengaku jika melakukan pelanggaran
5. Mengakui kemenangan orang lain

4) Tanggung jawab

1. Disiplin
2. Siswa mematuhi peraturan
3. Siswa siap mendapatkan hukuman jika salah
4. Mengikuti pembelajaran sampai selese
5. Bersungguh – sungguh menjalankan tugasnya masing-masing

Petunjuk

1) Cermatilah indicator aktivitas siswa
2) Berikan skor pada siswa pada kolom tingkat kemampuan yang seseuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk skor penilaian

1 : sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Lampiran 28

Tabel Rubrik Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	Tingkat kemampuan			
		Kerja sama	Menghargai	Jujur	Tanggung jawab
1.	MARKUS DEBEM	3	5	4	4
2.	LOVIA TUU	5	4	4	4
3.	MARISKA MOU	4	4	5	4
4.	KATI KATARINA DEBEM	4	5	4	4
5.	NONCE T DEBEM	5	5	4	4
6.	OKTAVIANUS WAROMBRI	4	4	5	4
7.	JULIANUS PRAY	5	5	4	4
8.	ISAK WALY	4	4	5	4
9.	RIDON TUU	5	4	4	4
10.	PETRUS WAS	4	5	4	4
11.	EDUARD DEBEM	4	5	4	5
12.	JUDEN DEBEM	4	4	4	4
13.	ESTER P WALY	4	4	4	4
14.	OKA IREN ABRAY	4	4	4	5
15.	ROSARIO YEBLEB	4	4	4	4
16.	DEFI ARLINCE TUU	4	4	4	4
17.	JONGKI ANDREAS TUU	4	4	4	5

18.	VIKTOR DEBEM	4	4	4	4
JUMLAH		75	78	75	75
PRESENTASE		83.33 %	86.67%	83.33%	83.33%
RATA-RATA		84.17%			

Lampiran 29

DOKUMENTASI

Gambar 1 Pengenalan dan Penjelasan Produk Permainan POLO DARAT

Gambar 2 Pemanansan Statis dan Dinamis

Gambar 3 Uji Coba Kelompok Kecil

Gambar 4 Uji coba kelompok kecil

Gambar 5 Uji coba kelompok besar

Gambar Uji coba kelompok besar

Gambar 7 pengisian kuesioner siswa

Gambar 8 Peneliti dan Siswa SD YPPK UBRUB