



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN “*TRIANGLE FOOTBALL*” DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS IV DAN V SD YPK FORWASI DISTRIK SENGGI KAB. KEEROM PROVINSI PAPUA**

**SKRIPSI**

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

**UNNES**  
oleh  
**Fany Parantya**  
6101411107

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

## ABSTRAK

**Fany Parantya.** 2015. Pengembangan Model Permainan "*Triangel Football*" Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs.Sulaiman, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Sepak Bola, Permainan *Triangel Football*

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan wawancara adalah kurangnya ranah pengembangan pembelajaran penjasorkes. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model *Triangel Football* dalam pembelajaran penjasorkes kelas IV dan V SD YPK YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan Model Permainan "*Triangel Football*" Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Walay Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) Melakukan studi pendahuluan dan pengamatan meliputi pengumpulan informasi, dan observasi lapangan, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan *Triangel Football*), (3) Evaluasi produk awal oleh para ahli, dengan menggunakan satu ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner dan konsultasi yang selanjutnya hasil dianalisis, (4) Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan ujicoba skala kecil yang dilakukan terhadap kelompok kecil (12 siswa) sebagai pengguna produk, (5) Melakukan ujicoba skala besar dilapangan terhadap kelompok besar (18 siswa) sebagai pengguna produk, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji skala besar (7) hasil akhir model permainan *Triangel Football* bagi siswa kelas IV dan V yang dihasilkan melalui revisi ujicoba skala besar.

Dari hasil rata-rata validasi ahli pada ujicoba skala kecil didapat persentase sebesar 88% (**baik**). Hasil rata-rata kuesioner dan lembar pengamatan siswa pada ujicoba skala kecil didapat persentase sebesar 86% (**baik**). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada ujicoba skala besar didapat persentase sebesar 93% (**sangat baik**). Hasil rata-rata kuesioner dan lembar pengamatan siswa pada ujicoba skala besar didapat persentase 95% (**Sangat Baik**).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *Triangel Football* ini dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas IV dan V SD YPK Forwasi Walay Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah dasar diharap dapat menggunakan produk model permainan *Triangel Football* sebagai salah satu alternative dalam menyampaikan materi sepak bola pada pembelajaran Penjasorkes.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Fany Parantya

NIM : 6101411107

Jurusan : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model Permainan "*Triangle Football*" Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua

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

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

# UNNES

UNIVERSITAS

Semarang, Oktober 2015

Yang menyatakan,



Fany Parantya

6101411107

## HALAMAN PERSETUJUAN

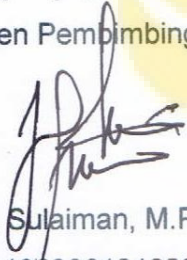
Telah disetujui untuk diajukan dalam siding Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

Semarang,.....

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Sulaiman, M.Pd.  
NIP.196206121989011001

Yang Mengajukan



Fany Parantya  
6101411107

# UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyohartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

27/10 2019



## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Fany Parantya NIM 6101411107 Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Judul ". Pengembangan Model Permainan "Triangel Football" Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 2 Desember 2015

### Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiyah-Rahayu, M.Pd.  
NIP: 196103201984032001

Sekretaris



PANITIA UJIAN SKRIPSI  
JURUSAN PAIK, FIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP: 197302022006041001

### Dewan Penguji

1. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd. (Penguji 1)  
NIP: 196204251986011001

2. Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd. (Penguji 2)  
NIP: 198208282006041003

3. Drs. Sulaiman, M.Pd. (Penguji 3)  
NIP: 196206121989011002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- *Tuhan mendengar lebih dari yang kau ucapkan, menjawab lebih yg kau pinta, memberi lebih yang kau bayangkan dengan waktu dan cara-Nya*

### Persembahan :

- Kedua orang tua Pandi S.Pd, Puji Hastuti, keluarga, teman – teman tercinta, terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta, motivasi, inspirasi dan kasih sayang yang diberikan.
- Dosen - dosen FIK, terima kasih atas pengetahuan yang telah diberikan dan bimbingannya.
- Sahabat PJKR 2011
- Teman-Teman Kelas C 2011
- Almamater UNNES

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengembangan Model Permainan “*Triangel Football*” Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Pada Siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua.”

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi strata 1 demi meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan PJKR yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Drs. Sulaiman, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang selalu menyempatkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memotivasi demi tersusunnya skripsi ini.

5. Bapak Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd selaku Dosen ahli yang telah memberikan saran dan bantuan.
6. Dosen beserta Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bantuan.
7. Kepala Sekolah bapak Yohan S. Sabneno A.Ma.Pd., serta Guru-Guru SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam memperoleh data untuk penyusunan skripsi.
8. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan saya.
9. Arintya Marsheila yang selalu memberikan semangat.
10. Masyarakat Kampung Walay Distrik Senggi Kabupaten Keerom yang sudah menjadi keluarga selama sebelas bulan.
11. Sahabat Relawan Guru Sobat Bumi Pertamina Foundation 2014.
12. Sahabat rombel 3 PJKR 2011 yang selalu memberikan semangat.
13. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik yang mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Oktober 2015

Penulis



Fany Parantya  
6101411107



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN KELULUSAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Pengembangan.....	7
1.4. Manfaat Penelitian .....	7
1.5. Spesifikasi Produk .....	8
1.6. Pentingnya Pengembangan.....	8
1.7. Pemecahan Masalah .....	9
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1. Kajian Pustaka.....	10
2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	10
2.1.2. Fungsi Pendidikan Jasmani.....	11
2.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	14
2.1.4. Pengertian Gerak.....	16
2.1.5. Karakteristik Anak SD.....	17
2.1.6. Pengembangan.....	22
2.1.7. Prinsip-prinsip Pengembangan Model Permainan.....	23
2.1.8. Pengertian Permainan.....	24
2.1.9. Permainan Dalam Pendidikan Jasmani.....	26

2.1.10. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	26
2.1.11. Permainan Bola Besar.....	28
2.1.12. Sepak bola.....	29
2.2. Kerangka Berpikir .....	35

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

3.1. Model Pengembangan .....	36
3.2. Prosedur Pengembangan .....	38
3.2.1. Analisis Kebutuhan .....	39
3.2.2. Pembuatan Produk Awal .....	39
3.2.3. Uji Coba Skala Kecil .....	39
3.2.4. Revisi Produk Pertama .....	40
3.2.5. Uji Coba Lapangan .....	40
3.2.6. Revisi Produk Akhir .....	40
3.2.7. Hasil Akhir .....	40
3.3. Desain Uji Coba .....	40
3.3.1. Karakteristik Permainan Triangel Football .....	40
3.3.2. Sarana Prasarana Permainan Triangel Football .....	41
3.3.3. Peraturan Permainan Triangel Football .....	42
3.3.4. Subjek Uji Coba .....	43
3.4. Cetak Biru Produk .....	43
3.5. Jenis Data .....	43
3.6. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.7. Analisis Data .....	46

### **BAB IV HASIL PEMBAHASAN**

4.1. Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	48
4.1.1. Data Analisis Kebutuhan.....	48
4.1.2. Deskripsi Draf Produk Awal Permainan .....	49
4.1.3. Validasi Ahli .....	52
4.2. Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil .....	53
4.2.1. Pengukuran Oleh Ahli Penjas dan Pembelajaran .....	57
4.2.2. Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil .....	59
4.3. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	63
4.3.1. Draf Permainan Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	64

4.4. Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	67
4.4.1. Pengukuran kualitas produk oleh Ahli Penjas .....	72
4.5. Deskripsi Hasil Analisis Data Uji CobaSkala Besar .....	74
4.5.1. Revisi Produk Akhir .....	78
4.6. Prototipe Produk .....	78
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kajian.....	83
5.2. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Survei Sarana Dan Prasarana Sepakbola .....	5
2. Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	27
3. Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir kuesioner Ahli .....	44
4. Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Pengamatan Gerak Siswa .....	45
5. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” Atau “Tidak” .....	46
6. Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir kuesioner untuk Siswa .....	46
7. Klasifikasi Persentase .....	47
8. Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Skala Kecil .....	53
9. Hasil Pengamatan Afektif Siswa Skala Kecil .....	55
10. Hasil Kuisisioner Siswa Kognitif Skala Kecil.....	56
11. Hasil Lembar Evaluasi Ahli Skala Kecil .....	57
12. Hasil Kuisisioner Ahli Skala Kecil.....	58
13. Saran Perbaikan Model Permainan.....	58
14. Hasil Pengamatan Psikomotor Skala Besar .....	67
15. Hasil Pengamatan Afektif Skala Besar .....	69
16. Hasil Kuisisioner Siswa Kognitif Skala Besar .....	70
17. Hasil Lembar Kuisisioner Ahli Uji Coba Skala Besar.....	72
18. Hasil Lembar Evaluasi Kualitas Uji Coba Skala Besar.....	73
19. Saran Perbaikan Model Permainan.....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Model Pengembangan Permainan Triangel Football .....	38
2. Lapangan Permainan Triangel Football.....	41
3. Bola Permainan Triangel Football .....	42
4. Gawang Permainan Triangel Football .....	42
5. Lapangan Permainan Triangel Football.....	50
6. Bola Permainan Triangel Football .....	50
7. Gawang Permainan Triangel Football .....	51
8. Diagram Presentase Triangel Football Uji Coba Skala Kecil .....	62
9. Lapangan Permainan Triangel Football.....	65
10. Bola Permainan Triangel Football .....	66
11. Gawang Permainan Triangel Football .....	66
12. Diagram Presentase Triangel Football Uji Coba Skala Kecil .....	77
13. Lapangan Permainan Triangel Football.....	79
14. Bola Permainan Triangel Football .....	80
15. Gawang Permainan Triangel Football .....	80



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran Halaman

1. Usulan Topik .....	88
2. Surat Keputusan Pembimbing .....	89
3. Surat Ijin Penelitian .....	90
4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	91
5. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Penjas I.....	92
6. Lembar Evaluasi Untuk Guru Penjas I.....	96
7. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Penjas II.....	100
8. Lembar Evaluasi Untuk Guru Penjas II.....	104
9. Lembar Pengamatan Aspek Afektif Siswa.....	108
10. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa .....	111
11. Lembar Pengamatan Aspek Kognitif Siswa.....	114
12. Hasil Kueisioner Ahli Uji Coba Skala Kecil .....	116
13. Hasil Kueisioner Ahli Uji Coba Skala Kecil .....	118
14. Hasil Pengamatan aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil.....	120
15. Hasil Pengamatan aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil .....	121
16. Hasil Pengamatan aspek Kognitif Uji Coba Skala Kecil.....	122
17. Hasil Pengamatan aspek Afektif Uji Coba Skala Besar .....	124
18. Hasil Pengamatan aspek Psikomotor Uji Coba Skala Besar .....	125
19. Hasil Pengamatan aspek Kognitif Uji Coba Skala Besar .....	126
20. Hasl Kuisisioner Peserta Didik.....	129
21. Hasil Dokumtasi Penelitian.....	153

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



# BAB I

## PENDAHULUAH

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan perwujudan dari UUD 1945 yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa berdasarkan (UUD 1945). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan. Untuk itu pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan di Indonesia dan juga harus membuat suatu kebijakan yang mengarahkan pada perkembangan pendidikan di Indonesia.

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Fungsi pendidikan itu sendiri tercantum pada pasal 3 Undang-Undang No 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan cara yang strategis untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan kebijakan yang berkelanjutan khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia, bukan mustahil pendidikan di Indonesia akan menciptakan SDM yang berwawasan luas dan berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan membawa pada kemajuan bangsa terutama dalam menjadikan masyarakat yang madani. Sehingga dengan adanya pendidikan yang bermutu, maka semua hal yang berhubungan dengan masalah pendidikan akan cepat terselesaikan. Salah satu Pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Sumbangan yang diberikan dari Pendidikan jasmani adalah memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani memang sangat menarik dan sangat indah. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus mengasuh. Yang dibina ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Tidak ada mata pelajaran lain yang tujuannya sedemikian majemuk dan selengkap Penjasorkes. Tujuan yang ingin dicapai bukan saja hanya perkembangan aspek jasmani tetapi juga aspek mental, sosial dan moral. Sayangnya tujuan yang serba lengkap tidak sepenuhnya dapat tercapai karena pelaksanaan Pendidikan Jasmani yang belum sesuai dengan harapan. Penyelenggaraan Pendidikan Jasmani di sekolah dasar pedalaman Papua selama ini belum dikelola dengan sebagai mana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik.

Menurut Agus SS (2004: 1) Pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pendidikan jasmani. Namun lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti tersebut diatas. Pendidikan jasmani juga merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, (BSNP, 2006: 703).

Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan penting aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Untuk itu, guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajaran. Bagi anak-anak bermain menjadi suatu kebutuhan utama dan terkadang mereka lupa waktu. Dalam bermain dilakukan secara sungguh-sungguh dan merasakan perasaan senang. Dalam konteks ini pendidikan, permainan telah mampu membuat peserta didik lebih cepat, cermat, dan cerdas dalam bertindak dan yang lebih esensial tentunya adalah kepuasan dan kesenangan yang menjadi pendorong peserta

didik untuk mau belajar sungguh dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, maka permainan perlu ditentukan aturannya agar berjalan tertib dan teratur. Dalam sistematika pembelajaran permainan di sekolah, guru harus menyusunnya mulai dari materi termudah ke materi yang lebih kompleks. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran mudah diserap oleh peserta didik. Karena karakteristik peserta didik itu sangat heterogen, maka pembelajaran melalui model permainan yang mampu menyesuaikan dengan kemampuan anak akan sangat cepat diserap dan dikuasai dibanding yang tidak sesuai dengan pembelajaran bersifat kontekstual. Peraturan permainan sepak bola anak usia SD/MI yang dimaksud adalah permainan sepak bola yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah Dasar yang berkaitan dengan aspek usia anak, fisik anak, kemampuan fisik anak, dan perkembangan psikososial anak. Permainan sepak bola merupakan permainan beregu, sekaligus pertandingan atau kompetisi, serta arena olahraga prestasi. Permainan sepak bola sebagai olahraga kompetensi dan prestasi dapat terpenuhi oleh anak-anak secara setahap demi setahap. Tetapi hal tersebut dirasa belum cukup untuk dijadikan model yang efisien dalam pembelajaran jasmani di Sekolah Dasar, sebab permasalahan pengajaran tidak hanya dalam lingkup psikomotor dan sarana prasarana saja, tetapi juga dalam lingkup afektif, seperti kerjasama antar siswa dan motivasi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Secara khusus permainan sepakbola tidak masuk dalam kurikulum sekolah dasar. Namun dalam kurikulum sekolah dasar terdapat materi permainan bola besar, sehingga sepakbola merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dimasukkan dalam kompetensi ini.

SD YPK (Yayasan Pendidikan Kristen) Forwasi merupakan sekolah dasar yang berada di Kampung Walay Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Kabupaten Keerom merupakan salah satu dari 29 kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Papua yang terletak di bagian Timur Pulau Papua dan berbatasan langsung dengan Papua New Guinea.

Peneliti telah melakukan observasi di SD YPK Forwasi Kampung Walay Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua pada bulan November 2014. Observasi tersebut menggunakan pengamatan langsung terhadap pembelajaran penjas di SD YPK Forwasi, mengenai materi bola besar yakni sepakbola yang kurang maksimal dalam proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti ketersediaan bola, lapangan, dan gawang serta sulitnya untuk mengkonisikan siswa agar bisa berangkat setiap hari ke sekolah. Selain itu tidak ada guru yang berdisiplin ilmu sebagai guru Pendidikan Jasmani, guru yang mengajar penjas adalah guru lulusan di bidang kependidikan lain bahkan ada yang hanya lulusan SMA itu pun tidak di ajar oleh satu guru saja melainkan bergantian tergantung guru yang masuk ke sekolah karena tingkat kehadiran guru di daerah pedalaman sangat rendah.

Berikut hasil observasi awal untuk sarana dan prasarana:

**Tabel 1.1. Tabel survei sarana dan prasarana sepakbola SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua**

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1.	Lapangan	-	-	-
2.	Bola Sepak	1	Tidak layak	-
3.	Gawang	-	-	-

(Sumber: hasil survei November 2014)

Pengembangan model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana disekolah. Pengembangan yang dilakukan guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk bisa aktif, sesuai kemampuan motorik siswa. Dari hasil observasi yang sudah peneliti lakukan sudah banyak model pengembangan permainan sepak bola, diantara lain adalah :

1. Sepak Bola Gawang Multi Level oleh Henry Wirawan Model pembelajaran dengan gawang dibagi menjadi tiga bagian .
2. Shalom Ball oleh Didik Setia Budi  
Model pembelajaran sepak bola, lebih khususnya Dribble dengan menggunakan lintasan seperti shalom mobil.

Dari kedua model pengembangan yang ada dapat dilihat bahwa model pengembangan tersebut hanya menekankan pada beberapa tehnik dasar saja namun tidak ada unsur permainan yang dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa sehingga tujuan dari pendidikan jasmani tidak tercapai. Padahal anak usia sekolah dasar pada hakikatnya lebih senang bermain sehingga siswa cepat merasa jenuh apabila pembelajaran tidak bersifat bermain dan menyenangkan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan judul diatas maka timbul suatu pemikiran, perhatian dan suatu permasalahan bagi penulis untuk meneliti masalah penelitian sebagai berikut : “Bagaimana Bentuk Pengembangan Model Permainan *Triangel Football* dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada siswa Kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kabupaten Keerom Provinsi Papua?”



### 1.3 Tujuan Pengembangan

Mengacu pada permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu model permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu oleh seorang guru sekolah dasar dalam pendidikan jasmani. Tujuan pengembangan model permainan sepak bola untuk siswa Sekolah Dasar, yaitu: Perlunya modifikasi permainan sepakbola yang dapat meningkatkan seluruh aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta keikutsertaan dalam mengikuti pelajaran penjasorkes yang terkendala oleh sarana dan prasarana yang tidak lengkap atau belum terpenuhi secara baik.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat produk bagi :

1. Peneliti:

- 1) Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana
- 2) Meningkatkan keaktifan serta keikutsertaan siswa dalam pendidikan jasmani.

2. Guru Penjasorkes :

- 1) Meningkatkan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pembelajaran sepakbola.
- 2) Sebagai sarana alternatif guru Penjasorkes dalam menyampaikan materi pembelajaran bola besar.

3. Siswa :

- 1) Meningkatkan keaktifan serta keikutsertaan siswa dalam Penjasorkes

- 2) Meningkatkan kemampuan tehnik dasar dalam bermainan sepak bola.
- 3) Meningkatkan kesegaran jasmani siswa melalui Penjasorkes.
- 4) Dapat bermain sambil belajar sehingga menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti KBM.

#### 4. Sekolah :

- 1) Dapat dijadikan sebagai salah satu model pengembangan permainan dalam penjasorkes dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana.

### 1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan sepakbola yaitu *Triangel Football* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor) secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan kapasitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran bola besar.

### 1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bola besar melalui *Triangel Football* ini sangat penting dilakukan, mengingat peran guru Pendidikan Jasmani masih jauh dari yang diharapkan, ini dikarenakan pembelajaran permainan bola besar jarang diberikan di sekolah karena faktor sarana dan prasarana, pembelajaran penjas yang diberikan belum dikemas dalam konsep modifikasi untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pembelajaran yang diberikan lebih cenderung materi yang sudah dikenal siswa.

### 1.7 Pemecahan Masalah

Sebagaimana diuraikan pada permasalahan diatas, maka pemecahan masalah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengembangkan modifikasi bentuk permainan sepakbola yang lebih menarik bagi siswa yaitu permainan *Triangel Football*
2. Mengembangkan modifikasi bentuk sarana atau prasarana.
3. Menggunakan prasarana lingkungan sekitar sekolah.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1. Pengertian Pendidikan jasmani**

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

Diperjelas oleh Adang Suherman(2000:22) pengertian pendidikan jasmani dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern. Pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang bisa dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (*dikotomi*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistik*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Dari uraian diatas pengertian pendidikan jasmani memiliki dua sudut pandang antara sudut pandang modern dan tradisional, sebenarnya dua

pengertian tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu pendidikan jasmani sebagai transfer ilmu yang ditujukan dalam bentuk kegiatan aktifitas fisik untuk berkehidupan, ilmu yang dibahas atau dimaksud disitu adalah berupa pengetahuan.

Yang menjadi masalah dalam pembelajaran sekarang adalah terkadang transfer ilmu atau penyampaian materi pembelajaran penjas kepada anak hanya terbatas dengan itu-itu saja *monoton*, tidak berkembang, atau meluas contoh seperti dalam materi bola besar siswa hanya mengetahui permainan sepakbola, basket dan bola voli. Hanya permainan itu yang di dapatkannya. Padahal masih banyak permainan bola besar yang lebih menarik dan menyenangkan.

### **2.1.2. Fungsi Pendidikan Jasmani**

Menurut Samsudin (2008: 3-5) ada beberapa aspek fungsi pendidikan jasmani, antara lain :

#### **1. Aspek organik**

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan *lingkungannya* secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
- 3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskular, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.

- 5) 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) Mengembangkan 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, bola basket, *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, sebelah kanan, atau sebelah kiri dari dirinya.



- 3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
  - 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statik, 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.

### 2.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan

jasmani itu sendiri. Beberapa pernyataan tentang tujuan pendidikan jasmani telah dibuat oleh tokoh-tokoh dan penulis pendidikan jasmani. Dalam beberapa pernyataan tersebut, ada yang sama dan adayang berbeda dalam penekanannya. Dalam beberapa pernyataan lain ada yangdihilangkan dan ada pula yang sama dengan yang lainnya.

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.

Menurut Adang Suherman (2002: 23)., tujuan pendidikan jasmani dapat diklarifikasikan kedalam empat kategori:

1. Perkembangan Fisik Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kesatuan-kesatuan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical Fitness).
2. Perkembangan Gerak Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif,efisien, halus, indah , dan sempurna (Skillful).
3. Perkembangan Mental Tujuan ini berhubungan dengan berpikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang

pendidikan jasmani kedalam lingkungan sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri ke dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Tujuan umum pendidikan jasmani ialah untuk membantu siswa dalam upaya meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif serta melalui kemampuan gerak dasar dan berbagai aktifitas jasmani (Engkos Kokasih 1997:11).

#### **2.1.4. 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 menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

## 3. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan 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.

### 2.1.5. Karakteristik Anak SD

Untuk menentukan pembelajaran yang tepat, dan bahan ajar yang tepat bagi anak, maka seorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka, 1992:40).

Pertumbuhan dan perkembangan itu merupakan hal yang berkesinambungan. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dibagi dalam tahap-tahap, setiap anak akan mengalami perubahan dan terjadi perbedaan

dalam segi jasmani, mental, emosi dan sosial anak. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak SD dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

#### 1. Tahap I

Anak kelas I dan II, berumur antara 6 sampai 8 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

##### 1) Jasmani

- (1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan variasi otot besar, senang kejar-kejaran, 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 membayangkan.
- (5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman mulai berkembang.
- (6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum bisa menggunakan otot-otot halus dengan baik.
- (7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah.

##### 2) Psikologi 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 mengontrol organ untuk bicara.
- (4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
- (5) Kemampuan menyatakan pendapat masih terbatas.

(6) Tertarik terhadap semuanya.

(7) Menunjukkan keinginan berkreasi, daya khayal besar.

3) Sosial

(1) Dramatik, khayal, dan meniru dan rasa tahu sangat kuat.

(2) Senang berburu, berkelahi, dan memanjat.

(3) Penyesuaian terhambat, senang yang alami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau cerita, suka diperhatikan oleh kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas, menyenangi kepada hal-hal yang membayangkan atau sensasi.

2. Tahap II

Anak kelas III dan IV, berumur antara 9 sampai 10 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1) Jasmani

(1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.

(2) Daya tahan berkembang.

(3) Koordinasi mata dan tangan baik.

(4) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperhatikan.

(5) Perbedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.

(6) Secara fisiologis anak putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dibanding anak laki-laki.

(7) Gigi tetap, mulai tumbuh.

(8) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.

(9) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

## 2) Psikologi Mental atau Mental

- (1) Perhatian terhadap bentuk berkembang dan perkembangannya masalah hasil atau keuntungan.
- (2) Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambahnya pengalamannya.
- (3) Sifat berkhayal masih ada, dan menyukai suara berirama dan gerak.
- (4) Suka 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 menyenangkan kegiatan kompetitif.

## 3) Sosial

- (1) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
- (2) Suka saat suka membual.

## 3. Tahap III

Anak kelas V dan VI, berumur diantara 11 sampai 12 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Jasmani
  - (1) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai bertambah.
  - (2) Ada kesadaran mengenai badannya.
  - (3) Anak laki-laki menguasai permainan kasar.
  - (4) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak ada.
  - (5) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan.
  - (6) Waktu reaksi makin baik.



- (7) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata.
- (8) Koordinasi makin baik.
- (9) Badan lebih sehat dan kuat.
- (10) Lebih kuat dibandingkan dengan bagian anggota atas.
- (11) Ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara anak laki-laki dan perempuan.

## 2) Psikologi atau Mental

- (1) Kesenangan akan permainan bola makin bertambah.
- (2) Menaruh perhatian pada permainan yang terorganisasi.
- (3) Sifat kepahlawanan kuat.
- (4) Belum mengetahui problem kesehatan masyarakat.
- (5) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat.
- (6) Perhatian kepada bentuk makin bertambah.
- (7) Beberapa anak mudah putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses.
- (8) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa.
- (9) Berusaha mendapatkan gurru untuk membenarkannya.
- (10) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatu selesai pada waktunya.
- (11) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

## 3) Sosial dan Emosional

- (1) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani.
- (2) Anak putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki.

- (3) Ledakan emosi biasa saja.
- (4) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa.
- (5) Senang sekali memuji dan mengagungkan.
- (6) Suka mengkritik tindakan orang dewasa.
- (7) Senang kepada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta atau memimpin.
- (8) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kegiatan individu. Mudah untuk bertemu.
- (9) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki.
- (10) Loyal terhadap kelompok atau "gang" nya.
- (11) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis sangat kuat.

Dari ketiga tahap diatas, tahap ke II dan III merupakan tahap yang paling sesuai dengan permainan *Triangle Football*. Menurut Sukintaka (1992:44) mengemukakan bahwa bentuk penyajian pembelajaran terhadap perkembangan tahap ke II dan III sebaiknya dalam bentuk bermain beregu, komando, tugas, dan lomba.

#### **2.1.6. Pengembangan**

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan , perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Misalnya dalam pengembangan organisasi , Bisnis Bennis (dalam Richey, Klein dan Nelson, 1998), menyatakan bahwa pengembangan organisasi adalah suatu strategi untuk mengubah keyakinan, sikap, nilai dan struktur organisasi sehingga organisasi tersebut dapat beradaptasi ke arah yang lebih untuk menghadapi tantangan-tantangan baru. Dalam bidang teknologi

pembelajaran (instructional technology), pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seel & Richey (1994), pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik . Atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajar. Menurut Tessmer dan Richey (1997), pengembangan mungkin memusatkan perhatiannya tidak hanya analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual (Punaji Setyosari, 2010: 218-220)

Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan 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 (Punaji Setyosari: 230-231)

#### **2.1.7. Prinsip-Prinsip Pengembangan Model Permainan**

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

Meski olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan, tetapi makin banyak pula para pendidik yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 12-15)

menelakan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut :

1. Permainan olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil.
2. Permainan olahraga hanya untuk surplus energi
3. Permainan dan olahraga hanya kesenangan
4. Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan.
5. Permainan olahraga merupakan aktivitas “Teacher-centered”
6. Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif
7. Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa

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

### **2.1.8. Pengertian Permainan**

Permainan berasal dari kata main yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, main berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan arti dari kata permainan itu sendiri adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau dapat diartikan pula sebagai barang atau sesuatu yang dimainkan.

Klasifikasi permainan dan olahraga ini merupakan dasar generik untuk dapat melakukan berbagai cabang olahraga resmi yang dipertandingkan. Belka (1994) mengklasifikasikan permainan untuk dapat melakukan olahraga ke dalam lima klasifikasi sebagai berikut:

### 1. Permainan Sentuh (*Tag Games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah: bergerak, mengubah arah, dan mengecoh objeknya. Contoh permainan sentuh adalah: kucing-kucingan, galah asin, *dribbling* sentuh dalam sepak bola atau bola basket.

### 2. Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat "*close skill*". Misalnya: *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target.

### 3. Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan kedinding. Misalnya: *squash* dan *tennis*.

### 4. Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Misalnya: Sepak bola, *rugby*, *american football*.

### 5. Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Dalam permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya ke tempat tertentu.

Misalnya: *soft-ball*, *base ball*, kasti dan bola bakar (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:22-30).

### **2.1.9. Permainan Dalam Pendidikan Jasmani**

Permainan dalam pendidikan jasmani adalah segala aktivitas jasmani yang dilakukan secara sukarela atas dasar senang. Bermain dengan rasa senang untuk menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih. Memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan dirinya (Sukintaka, 1992: 7)

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. Anak akan merasa senang jika dalam pembelajaran pendidikan jasmani diberikan permainan. Dengan rasa senang tersebut maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadian. Dengan bermain anak dapat memaksimalkan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, perilaku dan meningkatnya kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

### **2.1.10. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai penggunaan kurikulum yang tepat untuk Sekolah Dasar. Telah dirumuskan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan tingkat pendidikan dan tumbuh kembang anak. Berikut adalah tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar :

Kelas 4			
NO	Semester	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	2	6. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	6.2 Mmpraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran**)
Kelas 5			
2.	1	1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)
3.	2	6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan	6.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan

		olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	kejujuran**)
--	--	--	--------------

2.1 Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV dan V

### 2.1.11. Permainan Bola Besar

Olahraga adalah gerakan-gerakan yang dapat menyehatkan tubuh. Dengan olahraga tubuh akan merasa segar dan bugar. Oleh karena itu, olahraga sangat penting dalam kehidupan ini.

Olahraga dapat berupa gerakan-gerakan tertentu dan juga berupa permainan. Olahraga yang berupa gerakan-gerakan tertentu diantaranya senam, yoga dan juga jogging. Sedangkan olahraga yang berupa permainan diantaranya sepak bola, bola voli dan juga bola basket. Permainan bola terbagi menjadi dua bagian yang pertama permainan bola besar dan permainan bola kecil.

Permainan bola besar adalah olahraga yang menggunakan bola dengan ukuran yang cukup besar, contoh beberapa macam permainan bola besar yaitu :

1. Sepak bola
2. Bola Voli
3. Bola Basket
4. Bola tangan.
5. Dan masih banyak lagi

Sedangkan Permainan bola kecil adalah olahraga yang menggunakan bola dengan ukuran yang kecil, contoh beberapa macam permainan bola besar yaitu :

1. Badminton
2. Tenis Meja



3. Golf
4. Baseball
5. Dan masih banyak lagi

#### **2.1.12. Sepak Bola**

Permainan sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu masing-masing terdiri dari sebelas orang pemain tiap regu masing-masing berusaha memasukkan bola ke gawang dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat skor. Karena tiap regu dalam permainan ini sebelas orang maka tim regu dalam sepakbola disebut kesebelasan. Permainan sepak bola dimainkan di atas rumput yang rata yang berbentuk empat persegi panjang. Sepakbola merupakan permainan yang hampir seluruh pemainnya menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan seluruh anggota badan manapun. Hal ini sesuai pendapat Drs. Sucipto dkk (2000:3) yang mengungkapkan bahwa:

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Pemain seperti ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah hukumannya.

Sepakbola merupakan salah satu permainan yang memiliki prinsip yang sederhana, yaitu berusaha memasukkan bola ke gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga agar gawang tidak kemasukan bola. Dalam hal ini Jef Sneyers (1988:3)

menyatakan: “prinsip sepakbola sederhana sekali yaitu membuat gol dan mencegah jangan sampai lawan membuat sama terhadap gawang sendiri”.

Soejono (1988:16) mengemukakan: “kerjasama regu merupakan tuntutan permainan sepakbola yang harus dipenuhi oleh kesebelasan yang menginginkan kemenangan”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari sebelas pemain, yang biasa disebut kesebelasan. Masing-masing kesebelasan berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Didalam usaha untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang agar tidak kemasukan bola, ada peraturan-peraturan yang harus ditaati oleh setiap pemain pada saat pertandingan berlangsung. Maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi jalannya pertandingan. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya. Oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta menjunjung sportivitas.

#### **2.1.12.1. Teknik Dasar Bermain Sepakbola**

Teknik dasar sepak bola menurut Sucipto dkk (2000:17-38) adalah sebagai berikut:

##### **1. Menendang (*Kicking*)**

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain dengan efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak bola ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*out side*), punggung kaki (*insitep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).

## 2. Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk passing. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

## 3. Menggiring Bola (*Dribbling*)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Menggiring bola terbagi menjadi: menggiring bola dengan kaki bagian dalam, menggiring bola dengan kaki bagian luar, menggiring bola dengan punggung kaki.

## 4. Menyundul Bola (*heading*)

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan/ membuang bola.

#### 5. Merampas Bola (*tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan.

#### 6. Lemparan Ke Dalam (*Throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan kedalam *off-side* tidak berlaku. Lemparan kedalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

#### 7. Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola.

### 2.1.12.2. Peraturan permainan Sepak Bola

Pada setiap olahraga masing-masing cabang memiliki fasilitas, alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam permainan sepak bola yang dapat digunakan dalam permainan, diantaranya yaitu:

#### 1. Lapangan Sepak Bola

Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang antara 91,8 m -120 m dan lebar 46,9 m – 91,8 m. Untuk pertandingan internasional panjang lapangan antara 100 m – 110 m dan lebarnya antara

64,26 m – 73,44 m. Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15 cm. Bendera sudut lapangan tingginya kurang dari 1,5 m, dan diletakkan disudut pada keempat sudut lapangan. Titik tengah lapangan ditandai dengan titik yang jelas dan di kelilingi lingkaran tengah dengan jari-jari 9,15 m. Sebuah titik harus digambarkan pada tiap daerah penalti, jaraknya 11 m dari titik tengah garis gawang.

## 2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola harus bulat, bagian luar harus terbuat dari kulit, atau bahan lain yang semacamnya. Keliling bola antara 68 – 71 cm. Berat bola pertandingan antara 410 g – 450 g. Tekanan udara antara 0,6 – 1,2 atm dipermukaan laut.

## 3. Kotak Gawang

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

## 4. Gawang

Gawang diletakkan dengan garis gawang, dimana terdiri dari dua tiang tegak. Membentuk garis lurus dengan kedua garis sudut dan lebarnya 7,32 m dihubungkan dengan sebuah tiang horizontal yang tingginya 2,44 m. Tiang gawang terbuat dai besi, kayu, atau bahan lainnya yang telah disetujui oleh FIFA.

#### 5. Jumlah Pemain

Dalam pertandingan sepak bola jumlah pemain dalam satu tim yaitu 11 orang, dimana 1 orang diantara bertugas sebagai penjaga gawang.

#### 6. Perlengkapan Pemain

Perlengkapan yang harus digunakan dalam pertandingan sepak bola yaitu kaos, celana pendek, pelindung tulang kering, dan sepatu sepak bola. Sedangkan untuk penjaga gawang boleh menggunakan kaos yang berwarna-warni untuk membedakan dari pemain lain dan wasit.

#### 7. Wasit

Seorang wasit akan ditunjuk untuk memimpin dalam setiap pertandingan. Kewenangannya dan penggunaan kekuasaan diberikan oleh hukum dari badan pertandingan segera setelah wasit pada kenyataannya tidak dapat diganggu gugat, sejauh yang menyangkut hasil pertandingan.

#### 8. Hakim Garis

Dua asisten wasit diangkat yang bertugas (subyek dari keputusan wasit) untuk menyatakan mengenai hal :

- 1) Bola keluar
- 2) Seorang pemain yang berada pada posisi *off-side*
- 3) Pihak mana yang berhak atas tendangan sudut, tendangan gawang, atau lemparan kedalam.
- 4) Kelakuan buruk atau kejadian lain yang terjadi diluar lapangan (diluar pengawasan wasit).
- 5) Ketika pergantian permainan diinginkan

Hakim garis juga perlu memberikan pendapatnya kepada wasit untuk mengontrol pertandingan agar sesuai peraturan.

## 9. Lamanya Permainan

Permainan berlangsung dua babak dimana satu babak lamanya 45 menit. Waktu istirahat diantara dua babak tersebut tidak lebih dari 15 menit.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar diperlukan adanya suatu pengembangan model pembelajaran penjas yang dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa saat melakukan pembelajaran penjas tidak merasa bosan dan terbebani. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan permainan sepakbola agar siswa dapat merasa senang dan gembira saat pembelajaran penjas, khususnya sepakbola. Pengembangan permainan sepak

bola harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Maka dibuatlah suatu model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola *triangel football* dimana permainan ini menggunakan jumlah gawang yang lebih banyak sehingga jumlah gol pun akan menjadi banyak dan itu dapat menambah semangat dan motivasi anak untuk terus bermain dan bergerak untuk tercapainya tujuan pendidikan Jasmani.





## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Triangel Football* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=18) pada siswa kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua.

Produk model permainan *Triangel Football* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat presentase 93% (sangat baik). Hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 83% (baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata presentase sebesar 88% maka produk permainan *Triangel Football* ini dikatakan **baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua.

Pada uji coba lapangan produk model permainan *Triangel Football* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba lapangan dari evaluasi ahli penjas didapat presentase sebesar 95% (sangat baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 91% (sangat baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% maka produk permainan *Triangle Football* ini dikatakan **sangat baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas kelas IV dan V SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua.

Produk model permainan *Triangel Football* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD YPK Forwasi Walay Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat presentase sebesar 86% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat presentase 95% dengan kriteria **sangat baik**. Berdasarkan kriteria yang ada terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 9%, maka pembelajaran melalui permainan *Triangel Football* ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat **digunakan** dan dapat diterapkan di SD SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua.

Faktor yang menjadikan model model permainan *Triangel Football* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV dan V dapat mempraktekkan permainan *Triangel Football* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan *Triangel Football* dapat diterima siswa kelas IV dan V SD SD YPK Forwasi Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua dan masuk dalam kriteria sangat baik adalah:

- 1) Sebagian besar siswa kelas IV dan V mampu mempraktekkan dengan teknik yang benar.
- 2) Dalam permainan *Triangel Football* ini, siswa lebih aktif bergerak.
- 3) Persaingan dalam permainan *Triangel Football*, membuat siswa semakin bersemangat dalam bermain untuk mendapatkan poin terbanyak dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

- 4) Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan alat yang sederhana dalam permainan *Triangel Football* tersebut, siswa tidak merasa bosan dan ingin memainkannya lagi.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, model permainan ini dapat digunakan untuk siswa SD SD YPK Forwasi Walay Distrik Senggi Kab. Keerom Prov. Papua.

## 5.2 Saran

Penelitian mempunyai beberapa saran dalam menerapkan permainan *Triangel Football* agar permainan dapat berjalan dengan lancar, antara lain:

- 1) Model permainan *Triangel Football* merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar khususnya sepakbola untuk siswa sekolah dasar.
- 2) Bagi guru penjasorkes di sekolah menengah pertama maupun atas, diharapkan dapat menggunakan model permainan *Triangel Football* karena permainan ini sangat disenangi siswa dan dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
- 3) Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah sekitar.

## Daftar Pustaka

- Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Amung Ma'mundan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Kemendikbud. 2013. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud
- Nurhasan. 2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera
- Sucipto dkk, 2000. *Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman Penyusunan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Undang-undang Nomor 4 Tahun 1950 tentang Dasar-Dasar dan Pengajaran di Sekolah
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta. Depdiknas