



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BOTTLE SHOOT*  
PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK SISWA KELAS VII DI  
SMP NEGERI 1 SAMPANG KECAMATAN SAMPANG  
KABUPATEN CILACAP TAHUN 2016**

**SKRIPSI**

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

**UNNES**  
Oleh  
**SANIATUN FEBRIANI**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6101412203

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Saniatun febriani.2016. Pengembangan Model Pembelajaran *Bottle Shoot* Pada Permainan Bola Besar Untuk Siswa Kela VII Di SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap tahun 2016. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Mugiy Hartono, M.Pd dan Ranu Baskora Aji Putra, M.Pd.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Bola Besar, Permainan *Bottle Shoot*

Materi pelajaran futsal sebagai pembelajaran bola besar di lingkungan SMP di wilayah Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap sebenarnya sudah diajarkan sesuai pada kompetensi dasar. Namun yang diajarkan seputar pengenalan teknik dasar saja, tidak pernah diselingi dengan sistem permainan atau memperkenalkan materi bola besar menjadi kesenangan siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah mengenai pembelajaran permainan bola besar khususnya futsal belum pernah dilakukan bentuk modifikasi atau melakukan inovasi terhadap permainan futsal.

Metode yang digunakan dalam penelitian *R and D* adalah penelitian pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan 10 tahapan, yaitu terdiri atas 1. analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi, wawancara dan tinjauan pustaka 2. Pembuatan produk permainan *Bottle Shoot* 3. Validasi produk oleh tenaga ahli 4. Uji coba satu terdiri dari uji coba prapenelitian dan uji coba kelompok kecil 5. Revisi satu 6. Uji coba dua 7. Revisi Uji Coba dua 8. Produksi awal pada tiga sekolah 9. Tinjauan Ahli 10. Produk akhir permainan *Bottle Shoot*. Data yang diperoleh dari uji coba produk permainan *Bottle Shoot* berupa evaluasi kuesioner ahli dan lembar kuesioner siswa berupa aspek kognitif serta bentuk pengamatan untuk aspek penilaian aspek afektif dan psikomotorik.

Perolehan hasil akhir yang diperoleh pada uji coba satu oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran adalah 81% dan 92%. Diperkuat dengan hasil kuesioner dari siswa yaitu psikomotor 83%, afektif 91,7%, dan kognitif 89,5%. Hasil uji coba dua dari ketiga sekolah mendapatkan rata-rata prosentase yaitu pada aspek kognitif 91,7%, afektif 87,4%, dan psikomotorik 77,5%. Rata-rata keseluruhan dari ketiga sekolah mendapatkan 85,5%.

Berdasarkan perolehan prosentase penelitian yang sudah dilaksanakan sebahai hasil uji coba produk dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *Bottle Shoot* dapat digunakan sebagai pembelajaran permainan bola besar pada futsal bagi siswa SMP di Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap. Diharapkan permainan ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi permainan futsal.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Saniatun Febriani

NIM : 6101412203

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Bottle Shoot Pada Permainan Bola Besar Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap Tahun 2016.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

**UNNES**  
Semarang, 19 Mei 2016  
Yang menyatakan  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Saniatun Febriani

NIM. 6101412203

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran *Bottle Shoot* Pada Permainan Bola Besar Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap tahun 2016 telah disetujui dan disahkan, pada:

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.  
NIP. 196109031988031002

Ranu Baskora Aji Putra, M.Pd  
NIP. 197412151997031004

Mengetahui,  
Jurusan P.JKR  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
UNNES  
JUR. P.JKR  
Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.  
NIP. 196109031988031002

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Saniatun Febriani NIM 6101412203 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Judul "Pengembangan Model Pembelajaran Bottle Shoot Pada Permainan Bola Besar Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Citacap Tahun 2016". Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, 24 Mei 2016.

### Panitia Ujian



Prof. Dr. Idrisyo Rahayu, M.Pd  
NIP. 1961 0320-1984 08 2001



Iwang Setiawan S.Pd, M.Pd  
NIP. 1975 0825 2008 12 1001

### Dewan Penguji

1. Drs.H. Uen Hartiwan, M.Pd  
NIP. 1953 0411 1983 03 1001

(Ketua)

2. Drs. Mugyo Hartono, M.Pd  
NIP. 1961 0903 1968 03 1002

(Anggota)

3. Ratu Bankora Aji Putra, M.Pd  
NIP. 1974 1215 1997 03 1004

(Anggota)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

1. Seorang muslim dalam meraih sejuta impian dan harapan, tanpa unsur “usaha” jangan berharap orang akan bisa mewujudkan keinginannya.
2. Sungguhny Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (Qs. ar Ra’d : 11)

### Persembahan

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah penyusun mendedikasikan skripsi ini untuk:

1. Almarhum Kakek dan Nenek Sadeli beserta sekeluarga terimakasih atas segala doa dan nasihat yang telah diberikan.
2. Kakek dan Nenek Supangat beserta keluarga terimakasih atas segala dorongan dan doa yang telah diberikan.
3. Orang tuaku tercinta Bapak Mochammad Natsir dan Ibu Nur Awanah atas segala kasih sayang, bimbingan, nasihat, doa dan pengorbanan yang selalu menyertai setiap langkah usahaku.
4. Kakakku Andi Setiawan dan Meilda Fitriana tersayang yang selalu memberikan dorongan, nasihat dan saran.
5. Teman-teman seperjuangan Prodi Jurusan Pendidikan jasmani Kesehatan Rekreasi (PJKR) angkatan 2012 dan Almamaterku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran *Bottle Shoot* Pada Permainan bola Besar Unuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap Tahun 2016". Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi, penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terimakasih 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 pada penulis dalam menyelesaikan tahapan-tahapan dalam penyusunan skripsi
4. Bapak Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing skripsi.
5. Bapak Ranu Baskora Aji Putra, M.Pd Selaku dosen pembimbing selalu menyempatkan waktu membimbing skripsi.

6. Bapak Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd, selaku dosen ahli yang telah memberikan bantuan kepada penulis
7. Dosen beserta Staff Tata Usaha Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya
8. Guru penjas Bapak Idris S.Pd dan Bapak Sarifudin S.Pd yang telah memberikan Ijin dan Bantuan dalam memperoleh data untuk penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang ikut terlibat dalam membantu skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	7
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.1.2 Pengertian Belajar .....	10
2.1.3 Jenis-jenis Belajar .....	12
2.2 Pengertian Pembelajaran .....	14

2.2.1 Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	15
2.3 Pengertian Pendidikan Jasmani .....	16
2.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	17
2.3.2 Fungsi Pendidikan Jasmani .....	18
2.4 Pengertian Gerak .....	20
2.4.1 Perkembangan Koordinasi Gerak .....	22
2.4.2 Kemampuan Gerak Adolesensi .....	23
2.5 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani .....	24
2.5.1 Tujuan Modifikasi.....	24
2.6 Motivasi .....	25
2.6.1 Prinsip-prinsip Motivasi .....	26
2.6.2 Fungsi Motivasi Dalam belajar .....	28
2.7 Warna.....	29
2.8 Permainan Bola Besar .....	29
2.9 Pengertian Permainan Futsal .....	30
2.9.1 Prinsip Dasar Permainan Futsal .....	32
2.9.2 Peraturan Permainan Futsal .....	33
2.9.3 Sarana dan Prasarana Permainan Futsal.....	35
2.9.4 Teknik Dasar Permainan Futsal .....	38
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Metode Pengembangan .....	48
3.2 Prosedur Pengembangan .....	49
3.3 Analisis Kebutuhan .....	50
3.4 Pembuatan Produk Awal .....	50
3.5 Validasi Desain.....	51
3.6 Uji Coba I.....	52
3.6.1 Uji Coba Prapenelitian .....	52
3.6.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	52
3.7 Revisi Produk Pertama .....	53

3.8 Uji Coba II.....	53
3.8.1 Uji Kelompok Besar .....	53
3.9 Subjek Uji Coba.....	54
3.10 Jenis Data .....	54
3.11 Instrumen Pengumpulan Data .....	54
3.12 Analisis Data.....	55
 <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Analisis Kebutuhan.....	56
4.2.1 Fasilitas dan Alat Permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	58
4.2.2 Peraturan Permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	64
4.3 Validasi Desain.....	67
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba I.....	68
4.4.1 Uji Coba Prapenelitian .....	69
4.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	69
4.5 Uji Coba Kelompok Kecil Pertama .....	71
4.5.1 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Pertama .....	73
4.5.2 Revisi Produk Uji Coba Kelompok Kecil Pertama .....	75
4.6 Uji Coba Kelompok Kecil Kedua .....	76
4.6.1 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil Kedua.....	78
4.6.2 Revisi Produk Uji Coba Kelompok Kecil Kedua .....	80
4.7 Uji Coba Kelompok Kecil Ketiga.....	81
4.7.1 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil Ketiga.....	83
4.8 Penyajian Data Uji Coba II.....	85
4.8.1 Uji Coba Kelompok Besar.....	85
4.8.2 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Negeri 1 Sampang .....	86
4.8.3 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Negeri 1 Sampang .....	88
4.8.4 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Negeri 2 Sampang .....	90
4.8.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Negeri 2 Sampang .....	92

4.8.6 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Muhammadiyah Sampang.....	93
4.8.7 Hasil Analisis Data Uji Coba II SMP Muhammadiyah Sampang.....	95
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian Prototipe Produk .....	107
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut ...	110
5.2.1 Saran Pemanfaatan.....	110
5.2.2 Deseminasi.....	110
5.3.2 Pengembangan Lebih Lanjut.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	114



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil wawancara peneliti kepada guru penjas .....	2
1.2 Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Sampang .....	3
1.3 Model pengembangan pembelajaran sepak bola3.....	30
3.1 Langkah-langkah pengembangan menurut Sugiyono.....	48
3.2 Langkah-langkah pengembangan permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	49
3.3 Klasifikasi Prosentase Gulford.....	55
4.1 Validasi Desain Produk Awal oleh Ahli Penjas.....	68
4.2 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba Kelompok Kecil Pertama.....	71
4.3 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa .....	72
4.4 Saran dari Ahli Pembelajaran dan Ahli Penjas Uji Coba Kelompok Kecil Pertama .....	75
4.5 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba Kelompok Kecil Kedua .....	76
4.6 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa .....	78
4.7 Saran dari Ahli Pembelajaran dan Ahli Penjas Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Kedua .....	80
4.8 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba Kelompok Ketiga	81
4.9 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Coba Kelompok Kecil Ketiga .....	82
4.10 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba II siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sampang .....	86
4.11 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa dalam Uji Coba II Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Sampang.....	87
4.12 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan oleh Ahli Pembelajaran Uji Coba II siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sampang .....	90
4.13 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa dalam Uji Coba II	

kelas VII A SMP Negeri 2 Sampang .....	91
4.14 Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa dalam Uji Coba II kelas VII B SMP Muhammadiyah Sampang.....	93
4.15 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan di SMP Muhammadiyah Sampang.....	95
4.16 Rekapitulasi dari ketiga Sekolah .....	95



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Lapangan Futsal.....	35
2.2 Daerah Pinalti.....	36
2.3 Bola Futsal.....	37
2.4 Gawang.....	38
2.5 Menendang dengan kaki bagian luar.....	39
2.6 Menendang dengan kaki bagian dalam.....	40
2.7 Menendang dengan punggung kaki.....	40
2.8 Mengontrol dengan kaki bagian dalam.....	41
2.9 Mengontrol dengan kaki bagian luar.....	42
2.10 Mengontrol dengan punggung kaki.....	42
2.11 Mengontrol dengan paha.....	43
2.13 Mengontrol dengan dada.....	44
2.14 Menggiring dengan kaki bagian dalam.....	46
2.15 Menggiring dengan kaki bagian luar.....	46
2.16 Menggiring dengan kura-kura kaki.....	47
4.1 Lapangan Permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	57
4.2 Keterangan Lapangan <i>Bottle Shoot</i> .....	58
4.3 Proses Pembuatan Bola <i>Bottle Shoot</i> .....	60
4.4 Botol Aqua 600 ml.....	61
4.5 Bendera Permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	62
4.6 Tali Rafia warna Hitam dan Merah.....	63
4.7 Alat Ukur.....	63
4.8 Stopwatch.....	64
4.9 Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil Pertama....	74
4.10 Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil Kedua.....	79
4.11 Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil Ketiga.....	84

4.12	Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Coba II di SMP Negeri 1 Sampang..	89
4.13	Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Coba II di Smp Negeri 2 Sampang .....	92
4.14	Grafik Prosentase Hasil Analisis Uji Coba II di SMP Muhammadiyah Sampang .....	93
4.15	Lapangan Permainan <i>Bottle Shoot</i> .....	98
4.16	Keterangan Lapangan <i>Bottle Shoot</i> .....	99
4.17	Bola <i>Bottle Shoot</i> .....	101



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pengesahan Judul Skripsi.....	115
2. Surat Usulan penetapan Dosen Pembimbing.....	116
3. Surat Pengantar Observasi SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	117
4. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	118
5. Surat Izin Penelitian di SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap .....	119
6. Surat Izin Penelitian di SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap.....	120
7. Surat telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sampang.....	121
8. Surat telah melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap .....	123
9. Kisi-kisi wawancara untuk guru penjas di SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	124
10. Hasil wawancara dengan guru penjas SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	125
11. Sarana dan prasarana pada ketiga sekolah .....	126
12. Lembar evaluasi ahli (validasi produk) .....	127
13. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok kecil pertama) .....	132
14. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok kedua) .....	137
15. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok kecil ketiga) .....	142
16. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok kecil oleh ahli pembelajaran) ...	145
17. Lembar evaluasi (uji coba kelompok besar di SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	150
18. Lembar evaluasi ahli penjas (uji coba kelompok besar di SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap) .....	156
19. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok besar di SMP negeri 2 Sampang Kab. Cilacap) .....	161
20. Lembar evaluasi ahli (uji coba kelompok besar di SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap) .....	166
21. Kuesioner penelitian untuk siswa .....	171
22. Kriteria penilaian aspek psikomotorik .....	173
23. Kriteria penilaian aspek afektif .....	175
24. Daftar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	177
25. Daftar siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	178
26. Daftar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap .....	179
27. Daftar siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap .	180
28. Jawaban kuesioner aspek kognitif uji coba kelompok kecil pertama .....	181
29. Jawaban kuesioner aspek kognitif uji coba II di SMP Negeri 1 Sampang Kab.Cilacap .....	184
30. Jawaban kuesioner aspek kognitif uji coba II SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap .....	186

31. Jawaban kuesioner aspek kognitif uji coba II SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap .....	186
32. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok kecil pertama pada siswa VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	187
33. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok kecil kedua pada siswa VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	190
34. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok kecil ketiga pada siswa VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	193
35. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok besar pada siswa VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	196
36. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok besar pada siswa VII A SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap .....	199
37. Hasil pengamatan aspek psikomotorik uji coba kelompok besar pada siswa VII A SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap .....	202
38. Analisis data uji coba kelompok kecil pertama siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	205
39. Analisis data uji coba kelompok kecil kedua siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	209
40. Analisis data uji coba kelompok kecil ketiga siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	213
41. Analisis data uji coba kelompok besar siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	217
42. Analisis data uji coba kelompok besar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap .....	221
43. Analisis data uji coba kelompok besar siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap .....	225
44. Analisis data hasil evaluasi ahli (validasi produk) .....	229
45. Analisis data hasil evaluasi ahli ( uji coba kelompok kecil pertama) .....	230
46. Analisis data hasil evaluasi ahli ( uji coba kelompok kecil kedua) .....	231
47. Analisis data hasil evaluasi ahli ( uji kelompok kecil ketiga) .....	232
48. Analisis data hasil evaluasi ahli uji coba II VII B SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap .....	233
49. Analisis data hasil evaluasi ahli uji coba II pada ketiga sekolah .....	234
50. Dokumentasi Penelitian .....	235



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dari sisi guru olahraga diharapkan mampu mengajar dengan berbagai keterampilan yang dimiliki dari mulai pengajaran gerak dasar, teknik dasar, strategi permainan, mengajarkan agar siswa mampu memiliki sikap disiplin, toleransi, jujur, kerja sama, sportivitas, dan lain-lain serta guru mengajarkan kepada siswa adanya pembiasaan pola hidup sehat.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar sampai tingkat menengah tentu saja ada beberapa faktor yang menjadi kendala, kendala tersebut sehingga menjadi penghambat dalam kemajuan pembelajaran penjas. Dampak dari itu secara tidak disadari akan mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani siswa terutama pada penguasaan keterampilan gerak siswa yang semestinya dapat dikembangkan namun terhambat karena adanya faktor-faktor tersebut. Agar tujuan penjasorkes dapat dicapai dengan baik maka salah satunya yaitu didukung dengan penyampaian materi pembelajaran penjasorkes pada siswa disampaikan dengan model bermain.

Peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan model pembelajaran terutama permainan yang dibuat modifikasi atau dengan cara mengembangkan suatu produk permainan

yang nantinya bisa dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sehingga faktor-faktor yang menjadi penghambat dapat di hindari dengan cara tersebut. Dengan cara tersebut siswa mampu mengeksploitasi seluruh gerakan sesuai dengan kemampuan siswa, tidak terlepas dari hal itu bentuk produk permainan yang sudah diciptakan harus memiliki unsur yang menyenangkan, adanya unsur kegembiraan, sehingga dalam diri siswa akan terdorong dengan adanya motivasi dari luar. Oleh sebab itu hasilnya akan berdampak positif sehingga dapat menyokong dalam meningkatkan psikomotorik siswa.

Pada tanggal 22 Januari 2016, peneliti telah melakukan wawancara kepada Idris selaku guru penjas SMP Negeri 1 Sampang, kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap mengenai komponen-komponen yang mencakup pembelajaran penjas dan mengenai pembelajaran permainan bola besar disekolahan tersebut khususnya pada permainan futsal. Adapun hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil wawancara peneliti kepada Guru Penjas

No	Komponen Pembelajaran	Keterangan
1.	Kurikulum	Kurikulum yang diterapkan di sekolah SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap yaitu menggunakan kurikulum KTSP 2006
2.	Siswa	Jumlah kelas tujuh di sekolah SMP Negeri 1 Sampang berjumlah 8 kelas dan untuk tiap kelasnya berjumlah 30 siswa
3.	Guru	Guru mengajarkan kepada siswa kelas VII diajarkan permainan bola besar salah satunya permainan sepak bola, dengan pertemuan sebanyak 2x pertemuan

4.	Materi ajar	Guru penjas memberikan materi sepak bola kepada siswa kelas VII mengenai teknik menggiring, dan menendang.
5.	Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana di sekolah SMP Negeri 1 Sampang belum sepenuhnya terpenuhi terutama lapangan.
6.	Media /Alat	Guru penjas memberikan pembelajaran sepak bola /futsal dengan menggunakan media/alat seadanya yang terdapat disekolah tersebut.

## 1.2 Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap

No	Sarana dan Prasarana	Pengadaan		Kategori			Jumlah
		Ada	Tidak	Sangat Layak	Layak	Tidak Layak	
1.	Lapangan	√			√		1
2.	Gawang	√			√		2
3.	Jaring Gawang		√			√	0
4.	Bola sepak	√			√		6
5.	Tiang Bendera		√			√	0
6.	Cone	√			√		9

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjas SMP Negeri 1 Sampang kabupaten Cilacap, maka dari itu peneliti dapat menarik kesimpulan dari hasil tersebut bahwa sesungguhnya pembelajaran di sekolah SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap masih terdapat kekurangan yang nantinya akan menghambat dalam meningkatkan kesegaran jasmani siswa adapun bentuk kekurangan-kekurangannya yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran permainan futsal yang diajarkan masih didominasi menendang dan *dribble* saja.

2. Dari sisi sarana dan prasarana yaitu terdapat gawang namun tidak adanya jaring pada gawang, dan hanya terdapat enam bola saja yang digunakan dalam pembelajaran futsal.
3. Guru penjas selama pengajaran belum pernah memodifikasi permainan futsal.
4. Guru penjas tidak menggunakan media /alat dari hasil inovatif nya sendiri khususnya permainan futsal.

Berdasarkan permasalahan yang tertera diatas, maka dari itu peneliti berusaha untuk menyempurnakan pembelajaran permainan futsal dengan cara mengembangkan suatu permainan berbasis modifikasi bentuk permainan futsal berupa "Pengembangan model pembelajaran *"Bottle Shoot"* untuk pembelajaran permainan futsal bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap tahun 2015/2016. Peneliti mengembangkan permainan *"Bottle Shoot"* dengan melakukan adanya suatu perubahan-perubahan yang tertera pada peraturan permainan, adanya hakim garis, penambahan garis di depan daerah sasaran tembak, perubahan gawang, dan perubahan bola yang digunakan. Adapun maksud dan tujuan peneliti menerapkan permainan *"Bottle Shoot"* adalah sebagai pembelajaran permainan bola besar di sekolah SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap sebagai berikut :

1. Menambah tingkat pengetahuan siswa bahwa memanfaatkan barang bekas bisa dijadikan sebagai permainan olahraga yang bermanfaat.
2. Menambah wawasan siswa pentingnya inovasi permainan dalam menunjang pembelajaran penjas.

3. Melatih tingkat akurasi /ketepatan siswa dalam melakukan *shooting* serta memaksimalkan tendangan siswa
4. Mengembangkan teknik dasar futsal yang sudah diajarkan oleh guru dan diterapkan kembali di permainan "*Bottle Shoot*".
5. Meningkatkan jiwa sportivitas dalam bekerja sama, menciptakan persaingan yang sehat dan menjunjung sikap *Fair Play* dalam berkompetisi.
6. Meningkatkan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa.

Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan jasmani menurut Husdarta (2009:9) yang diringkas dalam terminologi populer, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan domain afektif. Permainan "*Bottle Shoot*" perlu diajarkan sebagai pembelajaran penjas sehingga perlu di uji cobakan sebagai variasi permainan bola besar dalam melakukan pembelajaran penjasorkes untuk kelas VII SMP N 1 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap. Pengembangan model permainan ini perlu diterapkan di sekolah guna menunjang terciptanya proses belajar mengajar yang optimal dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam suatu penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang perlu diteliti dan dianalisis untuk memecahkan suatu permasalahan. Setelah mencermati dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah Bagaimana pengembangan model pembelajaran "*Bottle Shoot*" pada permainan bola besar untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap tahun 2015 /2016?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa pengembangan model pembelajaran "*Bottle Shoot*" pada permainan bola besar untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap sebagai alternatif model pembelajaran bola besar pada permainan futsal.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan objek penelitian, dan dari berbagai masalah yang ditemui dapat dipecahkan melalui penerapan model pengembangan dalam bentuk modifikasi permainan yang diharapkan dapat digunakan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi. Adapun manfaat yang diberikan dari hasil penelitian ini antara lain:

##### **1.4.1 Bagi siswa**

Dengan diterapkannya pengembangan permainan "*Bottle Shoot*" dalam permainan bola besar untuk siswa kelas VII pada pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa diajarkan pembelajaran penjas dalam bentuk permainan yang berbeda, sehingga siswa menjadi lebih terdorong dalam melaksanakan pembelajaran penjas.

##### **1.4.2 Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

1. Sebagai referensi untuk menambah wawasan dan menambah jiwa kreatifitas guru penjasorkes dalam hal memodifikasi permainan dan mengembangkan agar menciptakan produk permainan yang lebih berkualitas sehingga dapat diterapkan kepada siswa.

2. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru penjasorkes dalam mengajar bidang studi olahraga pada umumnya dan pada permainan bola besar pada khususnya.
3. Sebagai salah satu sumber pembelajaran pada saat mengajar permainan bola besar.
4. Sebagai alternatif guru penjasorkes dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar.

#### **1.4.3 Bagi Peneliti**

1. Sebagai bekal pengalaman di bidang penelitian dalam memodifikasi olahraga dan permainan olahraga pada khususnya.
2. Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang ahli dalam bidang olahraga maupun pendidikan jasmani
3. Peneliti menjadi lebih tahu cara mengembangkan permainan.

#### **1.4.4 Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran khususnya pada permainan bola besar.

#### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan "*Bottle Shoot*" yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga dapat meningkatkan intensitas fisik dan tingkat kebugaran jasmani siswa dapat terwujud serta dapat mengatasi kesulitan atau ketidakpahaman siswa dalam pembelajaran pada permainan bola besar. "*Bottle Shoot*" adalah pengembangan permainan bola besar yang dimodifikasi

dari permainan futsal dengan menggunakan tatanan botol sebagai sasaran tembak dan bola yang digunakan adalah bola modifikasi.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat perlu dilakukan oleh seorang guru olahraga. Selain seorang guru harus menguasai materi yang akan diajarkan oleh siswa tentunya kreativitas, ide-ide baru untuk menciptakan/ mengembangkan permainan yang memiliki unsur inovasi harus dibutuhkan guna mengatasi permasalahan yang timbul sehingga dapat menghalangi/menghambat tercapainya tujuan pada pembelajaran penjas. Berhubung pembelajaran bola besar khususnya futsal di sekolah SMP Negeri 1 Sampang Kabupaten Cilacap diajarkan teknik dasar saja, sehingga pembelajaran bola besar khususnya futsal belum mencapai tujuan tertentu maka dari itu pengembangan model pembelajaran futsal melalui permainan "*Bottle Shoot*" untuk siswa SMP sangat berguna untuk diajarkan agar siswa SMP baik siswa putra maupun siswa putri menjadi lebih tertarik dan tertantang untuk memainkan permainan tersebut sehingga peningkatan kebugaran jasmani siswa menjadi terpenuhi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berpikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar dan ahli.

##### **2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Proses pendidikan disekolah berawal dari kegiatan belajar dan mengajar (KBM) yang merupakan satu usaha untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan tersebut bersifat mendidik, terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, agar terjadi perubahan pada tingkah laku siswa, kemudian kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar. Kegiatan belajar merupakan proses yang kompleks, dan melibatkan semua aspek meliputi, "aspek psiko-fisik, aspek euro-fisiologis". Selanjutnya setelah guru berusaha untuk memusatkan dan menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku. Adapun beberapa ciri-ciri perubahan dari proses pembelajaran meliputi:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

## 2. Perubahan belajar bersifat Fungsional

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang berlangsung secara terus menerus. Perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan-perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Perubahan itu berlangsung terus menerus hingga menjadi lebih baik dan sempurna, disamping itu dengan kecakapan yang telah dimilikinya ia dapat memperoleh kecakapan-kecakapan yang lainnya.

## 3. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Perubahan belajar terarah yang terjadi pada perubahan tingkah laku benar-benar akan disadari, dengan demikian proses belajar dilakukan senantiasa hanya untuk mencapai tujuan yang terarah pada tingkah laku yang telah dilakukannya (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:15).

Wina Sanjaya (2008:160) hakikat pembelajaran dan belajar didapatkan atas dasar pengalaman belajar (*learning experiences*) karena pada saat berfikir dapat berkaca dari pembelajaran masa lalu sehingga pada saat menghadapi kembali harus bisa mendesain agar tujuan dan kompetensi itu dapat dicapai.

Berdasarkan dari pendapat ahli Syaiful Bahri Djamarah dan Wina Sanjaya diatas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran diperoleh berdasarkan pengalaman, pengalaman menarik akan membuat siswa tertarik. Perubahan-perubahan masa lalu dan masa yang akan datang mampu didesain dengan baik sehingga pada saat proses pembelajaran dengan siswa dapat berjalan dengan lancar terutama melakukan interaksi dengan siswa.

### 2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Hal-hal yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang didalamnya meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar mengaktualisasi ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Proses belajar merupakan proses internal siswa yang tidak dapat diamati tetapi dapat dipahami oleh guru, perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain instruksional guru (Dimiyati, Mudjiono, 2009:18).

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:13).

Dari para pendapat Dimiyati, Mudjiono dan Syaiful Bahri Djamarah peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses pemahaman yang diperoleh seseorang dari berbagai penjurur yang nantinya dapat memperoleh sesuatu yang bermanfaat pada dirinya, proses belajar tersebut dapat diperoleh dari pengalaman individu, belajar dalam interaksi lingkungan sekolah, maupun belajar dari lingkungan masyarakat. Dari proses belajar tersebut bertujuan guna meningkatkan terutama pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif artinya seseorang memperoleh peningkatan melalui pemahaman pada dirinya sehingga dapat menambah wawasan maupun pengetahuan. Aspek afektif artinya melalui proses belajar baik di lingkup sekolah maupun di lingkup masyarakat seseorang dapat memilih dan memilah perilaku dan tingkah laku yang baik maupun tingkah laku yang buruk. Psikomotorik artinya di sini adalah seseorang dapat menerapkan dari hasil pemahaman baik pada pemahaman

kognitif dan pemahaman afektif. Hal tersebut telah disimpulkan berdasarkan asumsi-asumsi dari pakar diatas.

### **2.1.3 Jenis-jenis Belajar**

Dalam belajar tentunya akan menghadapi persoalan yang cukup serius atau yaitu terdapat suatu permasalahan adapun permasalahan yang akan dihadapi yaitu mengenai kesulitan belajar, kesulitan dalam memahami materi dls. Namun segala kesulitan tersebut sebenarnya mampu untuk ditangani yaitu dengan beberapa jenis belajar yaitu bisa ditempuh dengan cara belajar kognitif, belajar teoritis, belajar konsep, dan belajar berfikir (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:26).

Berikut adalah penjelasan mengenai jenis belajar guna mengatasi kesulitan dalam belajar yaitu:

#### **1. Belajar Kognitif**

Belajar kognitif merupakan hal terpenting dalam belajar seseorang karena tidak bisa melepaskan diri dari pengetahuan. Kegiatan mental tidak mampu berproses pada saat memberikan tanggapan terhadap objek-objek yang diamati. Sedangkan belajar itu sendiri adalah proses mental yang bergerak ke arah perubahan, dalam belajar kognitif objek-objek yang perlu ditanggapi tidak hanya bersifat material saja, tetapi juga yang bersifat tidak materil. Bila tanggapan berupa objek-objek materil dan tidak materil telah dimiliki.

Dari pernyataan diatas belajar kognitif diartikan seseorang telah mempunyai pikiran kognitif itu berarti semakin banyak pikiran dan gagasan yang dimiliki seseorang semakin kaya dan luaslah pemikiran kognitif orang tersebut.

#### **2. Belajar Teoritis**

Belajar teoritis merupakan belajar yang disesuaikan dengan teori yang berhubungan sesuatu yang bersifat ilmiah. Bentuk belajar ini bertujuan untuk mendapatkan semua data dan fakta (pengetahuan) dalam mengatasi kesulitan belajar pada seseorang sehingga jenis belajar teoritis dapat dipahami dan digunakan untuk memecahkan suatu *problem*, seperti halnya terjadi dalam bidang-bidang khususnya pada studi ilmiah.

Oleh karena itu belajar teoritis dapat diterapkan dengan cara membaca yang didapatkan dari berbagai sumber yang bisa dipertanggung jawabkan.

### 3. Belajar Konsep

Belajar konsep berarti belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Orang yang memiliki konsep akan mampu menghadapi situasi-situasi secara terorganisir, sehingga situasi tersebut dapat ditempatkan secara lebih terstruktur.

Dari pernyataan diatas dapat diartikan belajar konsep memiliki tujuan yaitu agar seseorang dapat menentukan tindakan-tindakan yang akan dikerjakan keesokan harinya.

### 4. Belajar Berfikir

Belajar berpikir sangat diperlukan selama belajar di manapun baik ditempat formal maupun non formal, masalah dalam belajar terkadang ada yang harus dipecahkan seorang diri. Pemecahan masalah itulah memerlukan suatu pemikiran yang matang agar masalah tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Ketika seseorang sedang berfikir, maka disana akan terjadi suatu proses. Dimana dalam konteks ini terdapat istilah berfikir konvergen dan berfikir divergen. Artinya yaitu konvergen adalah berfikir menuju satu arah yang benar, sedangkan berfikir divergen adalah berfikir dalam arah yang berbeda-beda tetapi benar (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:34).

Menurut Oemar Hamalik (2010:154) belajar merupakan perubahan tingkah laku pada seseorang yang mengarah pada keberlangsungan pengetahuan yang diperoleh dari mana saja, kapan saja, baik di sekolah, di kelas, maupun di jalanan.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Oemar Hamalik penulis dapat menyimpulkan bahwa dari jenis-jenis pembelajaran yang meliputi belajar kognitif, belajar teoritis, belajar konsep, dan belajar berfikir mempunyai tujuan yang bermaksud untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa. Seseorang dapat memperoleh pembelajaran seumur hidup tanpa memandang usia, karena pengetahuan dan keterampilan akan memiliki kegunaan yang baik dan akan memberikan contoh kepada khalayak disekitarnya.

## **2.2 Pengertian Pembelajaran**

Wina Sanjaya (2008:26) pembelajaran merupakan proses yang diperoleh salah satunya yaitu adanya suatu kerja sama yang ditimbulkan antara guru dan siswa dalam memanfaatkan potensi dan sumber baik potensi yang timbul dari dalam diri siswa seperti minat serta kemampuan dasar yang dimiliki maupun potensi yang ada dari luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal melalui suatu reaksi menjadi perubahan-perubahan pada karakteristik-karakteristik seseorang dari situasi yang dihadapi (Jogiyanto, 2006:12).

Dari pendapat Wina Sanjaya dan Jogiyanto, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran terjadi karena adanya suatu interaksi yang saling

berkesinambungan antar kedua belah pihak sehingga akan timbul suatu pembahasan yang nantinya dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan masukan bagi para siswa guna menunjang potensi siswa.

### **2.2.1 Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman atau pegangan guru dalam merencanakan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas ( Trianto, 2011:5).

Ega Trisna Rahayu (2013:198) menjelaskan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani mencakup adanya model pembelajaran yang meliputi model pembelajaran kooperatif, model pendekatan taktis, model pembelajaran inkuiri, dan model mengajar langsung / *Direct Instruction*.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran pada siswa yang dibuat secara berkelompok untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas serta mampu mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif siswa saling bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dipecahkan secara bersama, dengan begitu siswa akan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan berusaha untuk menemukan informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada guru.

Model pendekatan taktis berusaha menghubungkan antara kemampuan taktis bermain dengan kemampuan mengaplikasikan ke dalam keterampilan teknik dasar. Adanya keterkaitan dalam kemampuan taktis bermain, sehingga

mampu merangsang siswa untuk berfikir dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan penampilannya (*performance*).

Model mengajar inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran disamping pada guru, juga berpusat untuk siswa. Didalam model inkuiri siswa disorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada suatu kesimpulan.

Model pembelajaran langsung ini menuntut siswa melaksanakan apa yang direncanakan oleh guru dengan konsekuensi adanya “*reward*”, guru adalah model yang baik dan harus sangat menguasai materi yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Trianto dan Ega Tri Rahayu saling berkesinambungan yaitu bahwa siswa dapat melaksanakan model-model pembelajaran yang direncanakan oleh guru dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi.

### **2.3 Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu media untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan terutama dalam proses pembelajaran penjas. Pendidikan jasmani diharapkan mampu berkontribusi secara positif terhadap peningkatan indeks pembangunan manusia ( *Human Index Development* ). Melalui pendidikan jasmani diharapkan dalam waktu jangka pendek siswa memiliki peningkatan pada kebugaran jasmani, kesenangan/kegembiraan, pola berfikir dalam meningkatkan pola hidup sehat yang berkaitan dengan melakukan aktivitas fisik, serta peserta didik diharapkan mampu untuk memiki prestasi olahraga yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga peserta didik memperoleh nilai-nilai pendidikan berkarakter

yang diperlukan bagi anak sebagai bekal kehidupan sekarang maupun dimasa mendatang (Husdarta, 2010:142-143).

Pendidikan Jasmani memiliki peran yang sangat penting terhadap keseluruhan pendidikan siswa disekolah karena berkontribusi langsung terhadap pengembangan kompetensi fisik dan kebugaran jasmani. Keuntungan pendidikan jasmani adalah dapat memberikan dampak yang baik dari sisi belajar akademik maupun dari pola-pola aktivitas jasmani siswa sehingga membuat siswa lebih sehat dari segi fisik atau pun mental (Agus Mahendra, 2003:22).

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Husdarta dan Agus Mahendra dapat disimpulkan bahwa pendidikan penjas pada hakikatnya tidak memanfaatkan aktivitas fisik saja, namun diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek yang lain, seperti fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Oleh sebab itu, pendidikan jasmani membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan tentang nilai-nilai yang penting dari kebiasaan hidup aktif.

### **2.3.1 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan pendidikan jasmani menurut (Samsudin, 2008:3) sebagai berikut :

1. Mampu membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama
2. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani
3. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas

4. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, mencapai kebugaran, dan dapat membudidayakan pola sehat.

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan secara menyeluruh menurut (Achmad Paturusi, 2012:14) yaitu

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 aktivitas jasmani.
3. Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbang kepada kesejahteraan individu dan kelompok.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Samsudin dan Ahmad Paturusi diatas bahwa tujuan pendidikan jasmani banyak sekali manfaat yang diperoleh bagi para siswa yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak.

### **2.3.2 Fungsi Pendidikan Jasmani**

Achmad Paturusi (2012:18) pendidikan jasmani memiliki fungsi pendidikan jasmani dan olahraga disekolah mencakup sebagai berikut:

1. Memenuhi kubutuhan anak akan gerak
2. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi pada dirinya
3. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna
4. Menyalurkan energi yang berlebihan
5. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

(Samsudin, 2008:3) terdapat beberapa aspek mengenai fungsi pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

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, daya tahan dan fleksibilitas dalam menghasilkan gerakan yang efisien.
2. Aspek Neuromuskuler
  - a. Mengembangkan keterampilan lokomotor dan non lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, menggantung.
  - b. Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, melempar, mengubah arah, memantul.
3. Aspek Kognitif
  - a. Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan
  - b. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani
4. Aspek Sosial
  - a. Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan di mana berada
  - b. Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat
5. Aspek Emosional

- a. Mengembangkan respons yang sehat dan reaksi yang positif terhadap aktivitas jasmani
- b. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.

Berdasarkan pendapat dari Ahmad Paturusi dan Samsudin, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi pendidikan jasmani yaitu semakin terpenuhinya kebutuhan akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya maka kian besar kualitas pertumbuhan pada dirinya. Meningkatkan kekuatan fisik, daya tahan dan fleksibilitas, pendidikan jasmani dapat menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga siswa dapat menggali kemampuan dengan memperoleh pengetahuan sehingga siswa lebih mudah mengembangkan keterampilan dasar manipulatifnya.

#### **2.4 Pengertian Gerak**

Perkembangan gerak pada manusia dibagi menjadi tiga ranah yang saling berkaitan yaitu ranah afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Gerak siswa dimulai dari kemampuan gerak yang mendasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Amung Ma'mun, 2008:19-20).

##### **1. Kemampuan Locomotor**

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan cara mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, meluncur dan berlari.

##### **2. Kemampuan non-lokomotor**

Kemampuan non-lokomotor dilakukan tetap pada ditempat, tanpa adanya suatu perpindahan. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk

dan meregang, mendorong, menarik, mengangkat, menurun, melipat, memutar, melingkar dan melambungkan.

### 3. Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai berbagai macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian tubuh lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh unggul dari pada koordinasi mata kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk berjalan dalam ruang.

Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

1. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
2. Gerakan menerima (menangkap)
3. Gerakan memantul-mantulkan atau menggiring bola

Menurut Achmad Paturusi (2012:8-9) gerak merupakan perhatian yang pokok dari guru penjas yang perlu diamati, tugasnya adalah membantu peserta didik bergerak secara efisien meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (*performance*), kemampuan belajarnya dan kesehatannya. Dalam pola gerak yang tersusun, dapat dikenal tiga komponen gerak yaitu gerak berkenaan dengan sikap tubuh, dengan *transport* ( perpindahan tubuh ke tempat lain) dan dengan tangan karena anak berkembang dan belajar melalui tiga jalur tersebut.

Berdasarkan pendapat Amung Ma'mun dan Achmad Paturusi dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melihat adanya kemampuan gerak dasar siswa dari tingkat dasar seperti berjalan, berlari, *skipping*, dan melompat sampai ke tingkat lebih tinggi seperti gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) gerakan

memantul-mantulkan atau menggiring bola. Serta dengan melalui tiga komponen gerak diatas koordinasi gerak anak bermula akan tersusun dengan baik.

#### **2.4.1 Perkembangan Koordinasi Gerak**

Menurut Sugiyanto (2008:25-26) koordinasi adalah kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh. Seseorang dikatakan koordinasinya baik apabila orang tersebut mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian gerakannya, serta iramanya terkontrol dengan baik. Orang yang koordinasinya baik mampu melakukan gerak secara efisien, sehingga pada umumnya mampu melakukan aktivitas gerak fisik dengan baik. Cara mengukur koordinasi biasa dilakukan melalui penelitian keberhasilan dalam melakukan berbagai pola gerak keterampilan yang mencakup unsur kemampuan mengontrol tubuh, keseimbangan, kelincahan, dan fleksibilitas. Macam-macam keterampilan bisa berbentuk gerak memegang, memukul, melempar, menangkap, menyepak, menggiring bola, memantul-mantulkan bola, berangkat, dan berbagai gerakan mengubah posisi tubuh secara cepat. Didalam melakukan berbagai gerak keterampilan seperti tersebut diatas pada umumnya anak-anak mengalami peningkatan secara berangsur-angsur. Hasil penilaian terhadap anak laki-laki dan anak perempuan dalam kemampuan secara umum sampai berumur kurang lebih 11 masih berimbang. Peningkatan kemampuan gerak dapat diidentifikasi dalam bentuk :

1. Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien
2. Gerakan bisa dilakukan semakin lancar dan terkontrol
3. Pola atau gerakan semakin bervariasi
4. Gerakan semakin bertenaga

Beberapa macam gerakan yang mulai bisa dilakukan pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan berjalan, berlari, mendaki, melompat, berjengket, mencongklang, lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut semakin bisa dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh untuk melakukan berulang-ulang di dalam aktivitasnya. Perkembangan kemampuan gerak pada anak-anak bisa diketahui dengan pengamatan atau pengukuran berlari, melompat, dan melempar.

Menurut Oemar Hamalik (2008:173) koordinasi gerakan merupakan hasil perkembangan dari penguasaan gerak dasar yang dapat ditinjau dari gerakan tangan dan gerakan mata. Koordinasi dapat menciptakan keterampilan perseptual motorik yang menitikberatkan pada koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Oemar Hamalik dan Sugiyanto dapat disimpulkan bahwa gerakan yang dilakukan oleh anak-anak sebaiknya dilatih secara berulang-ulang agar mampu dikuasai lebih oleh anak-anak. Seseorang dikatakan koordinasinya baik, mampu bergerak dengan mudah, lancar serta iramanya terkontrol dengan baik. Hal tersebut bisa dilakukan karena didalamnya mencakup unsur kemampuan dalam mengontrol tubuh, keseimbangan, kelincahan, dan fleksibilitas.

#### **2.4.2 Kemampuan Gerak Adolesensi**

Perubahan-perubahan dalam penampilan gerak pada masa adolesensi cenderung terjadi perubahan-perubahan yaitu pada ukuran berat badan, kekuatan, dan fungsi fisiologis pada tubuh seseorang. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan gerak dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat, anak laki-laki menunjukkan terus mengalami peningkatan sedangkan

anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Hal tersebut dapat dilihat dalam berbagai gerakan, seperti lari, lompat, jauh tanpa awalan dll. Masa adolesensi merupakan saat peningkatan penampilan gerak, seperti lari cepat, lari jarak jauh, lompat tinggi, dan sebagainya. Peningkatan secara kuantitatif ini merupakan bagian yang dihasilkan oleh pertumbuhan yang berlangsung terus, terutama pertumbuhan yang cepat di masa adolesensi yang menghasilkan peningkatan kekuatan dan daya tahan (Sugiyanto, 2008:211-212).

Menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penampilan keterampilan gerak dasar pada siswa laki-laki dan siswa perempuan terdapat perbedaan setelah mengalami masa pubertas.

## **2.5 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan suatu kreativitas dan inovasi dari guru. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunnya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam proses belajar (Samsudin, 2008:58).

Dari pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran sangat penting diterapkan di pembelajaran penjas karena modifikasi pembelajaran memiliki tingkat potensial yang tinggi dalam merubah pembelajaran yang lebih bermanfaat.

tingkat kemampuan siswa sehingga sesuai dengan porsi siswa tersebut.

### **2.5.1 Tujuan Modifikasi**

Samsudin (2008:59) dalam modifikasi mata pelajaran pendidikan jasmani tentunya terdapat tujuan-tujuan yang dapat dimanfaatkan kelebihanannya, adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

- a. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran penjas
- b. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dengan teman pada saat mengikuti proses pembelajaran
- c. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memodifikasi pembelajaran banyak tujuan yang nantinya bisa tercapai sehingga guru tersebut telah berhasil dalam melaksanakan pembelajaran penjas.

## **2.6 Motivasi**

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu (Sardiman A.M, 2009:75).

Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar dapat tercapai. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari

aktifitasnya maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:148).

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Dimiyati, Mudjiono, 2009:80).

Motivasi merupakan kecenderungan pada arah yang selektivitas dari tingkah laku seseorang nantinya akan berhubungan dengan konsekuensi yang dihadapi untuk mempertahankan tujuan hingga tercapai (Komarudin, 2013:23).

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi timbul dari dalam diri seseorang salah satunya karena mendapatkan rangsangan atau dorongan dari luar. Dorongan tersebut yang akan menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang termasuk perilaku dalam belajar.

### **2.6.1 Prinsip-prinsip Motivasi**

Menurut Oemar Hamalik (2011:161) prinsip motivasi dipandang sebagai bentuk tanggung jawab terutama bagi guru dalam memberikan pengajaran agar mendapat predikat berhasil sebagai guru dalam membangkitkan motivasi siswa terutama dalam belajar.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal

maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:153)

Berikut ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar

- a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar  
Seorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, seseorang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas nyata.
- b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
- c. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar  
Anak didik mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Sehingga dengan adanya motivasi pada diri seseorang dapat menimbulkan rasa kepercayaan pada diri tersebut.

Dari pendapat Oemar Hamalik dan Syaiful Bahri Djamarah, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong

seorang untuk belajar. Motivasi intrinsik lebih penting dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik, karena motivasi ekstrinsik cenderung lebih mudah terpengaruh oleh orang lain. Dengan mengembangkan motivasi Instrinsik diharapkan seseorang dapat memiliki jiwa optimisme /yakin dalam belajar sehingga akan timbul rasa percaya diri.

### **2.6.2 Fungsi motivasi dalam belajar**

Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan timbul karena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar (Syaiful Djamarah, 2008:156).

Adapun fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

#### **a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan**

Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Anak didik pun mengambil sikap seiring dengan minat terhadap suatu objek, di sini anak didik mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar.

#### **b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan**

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lain. Segala sesuatu yang mengganggu pikirannya dan dapat membuyarkan konsentrasinya diusahakan disingkirkan jauh-jauh, itulah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan anak didik dalam belajar.

## 2.7 Warna

Warna merupakan bagian yang cerah untuk kehidupan anak-anak. Anak-anak suka bermain dengan warna dan senang meresponnya. Hanya saja, respon anak-anak terhadap warna tentu berbeda dengan cara respon orang dewasa terhadap warna. Anak-anak biasanya tertarik dengan warna-warna cerah, karena warna cerah dapat membawa reaksi positif misalnya merah muda, biru atau merah. Sebaliknya anak memberikan reaksi negatif pada warna gelap seperti, coklat, hitam dan abu-abu. Warna merupakan perwakilan yang menonjol di kehidupan anak-anak. Warna-warna cerah untuk merangsang kreatifitas, memberi semangat, mempengaruhi rasa estetika, memperkuat daya imajinasi dan memperkuat rangsangan motorik sedangkan warna-warna yang gelap cenderung memberikan pengaruh buruk untuk anak-anak. (dalam Eta Wibowo 2012:18).

## 2.8 Permainan Bola Besar

Permainan bola besar merupakan permainan yang menggunakan bola besar. Permainan bola besar terbagi atas permainan sepak bola, bola voli, bola basket, bola tangan, futsal ( Sukintaka, 1992:128). Permainan bola besar khususnya permainan futsal dapat dikembangkan dengan berbagai variatif model permainan yang menarik. Salah satunya seperti pengembangan permainan bola besar yang dikutip dari Akhmad Megar Indrianto, tahun 2012 pada *Journal Of Physical Education Sport, Health And Recreation (Active)* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Model Pengembangan pembelajaran sepak bola

No	Judul Skripsi	Sumber	Keterangan
1.	Model pengembangan permainan sepak bola “3 gawang 3 regu” dalam penjasorkes	<i>Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation (ACTIVE)</i> . <a href="http://journal.unnes.ac.id/aju/index.php/peshr/article/beat/913/100">http://journal.unnes.ac.id/aju/index.php/peshr/article/beat/913/100</a>	Bentuk permainan ini terdapat tiga tim yang bermain sehingga dapat menambah semangat siswa, selain itu bentuk lapangan dan ukuran dibuat dalam bentuk lingkaran.

Dari salah satu bentuk modifikasi permainan yang sudah tertera diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan bola besar dapat dirubah menjadi permainan yang lebih disukai oleh siswa sehingga diri siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran penjas dengan baik.

Adapun tujuan kurikulum 2006 yang menjadi pedoman guru dalam mengajar adalah membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, serta menumbuhkan rasa sportivitas sedangkan tujuan terhadap pembelajaran bola

besar yaitu mampu melakukan teknik koordinasi yang baik dalam menendang, menghentikan, menyundul dan menggiring bola serta mampu melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar dengan koordinasi yang baik (Mulyasa, 2007:98).

## 2.9 Pengertian Permainan Futsal

Futsal adalah permainan olahraga beregu yang dimainkan sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. (Justinus Laksana, 2011:7).

Permainan futsal muncul pada tahun 1930 di Montevideo, pertama futsal ini diperkenalkan oleh Juan Carlos Ceriani seorang pelatih sepak bola asal dari Argentina. Didalam permainan futsal diperlukan suatu kerja sama antar pemain yang baik lewat *passing* yang akurat dan permainan futsal dimainkan dengan *fun/enjoy* (Sunarno, 2008:1)

Didalam permainan futsal terdiri atas peraturan, peraturan tersebut ada yang baku tetapi ada pula yang diubah sesuai kebutuhan. Peraturan futsal banyak macamnya yaitu sebagai berikut pada Sarana dan Prasarana dan Pemain harus memenuhi standar pencapaian yang harus dipatuhi agar keberlangsungan permainan dapat dicapai dengan baik (Murhananto, 2006:11).

Dalam permainan futsal pergerakan bola dan pemain harus berlangsung dengan sangat cepat dan gesit hal tersebut bertujuan agar lawan kesulitan dalam merebut bola. Seorang pemain tidak disarankan untuk menguasai bola berlama-lama seperti dalam sepak bola, yang perlu dilakukan oleh pemain adalah terus bergerak mencari tempat, mengumpan bola, dan bergerak lagi. Apabila pemain terlalu banyak menguasai bola, akan mudah direbut lawan dengan cara apapun. *Passing* adalah faktor utama dalam permainan futsal untuk itu seorang pemain

harus menguasai teknik *passing* dengan baik. Pemain harus melakukan umpan dengan akurat terciptalah permainan yang terlihat cantik dibantu dengan melakukan *dribbling*. *Dribbling* dilakukan seperlunya saja untuk menjaga bola atau melakukan penetrasi untuk mencetak gol, keseringan menggiring bola juga tidak baik hal tersebut berbeda dengan sepak bola karena difokuskan futsal dimainkan gesit dan cepat harus banyak pergerakan serta memiliki strategi agar tidak dibaca lawan dan dikuasai oleh lawan (Sahda Salim, 2011:7).

Menurut pendapatnya diatas, peneliti menyimpulkan bahwa futsal adalah permainan beregu yang dimainkan secara cepat, tidak diizinkan untuk menguasai bola terlalu lama yang diperlukan adalah mengumpan bola dengan tepat ke teman satu tim dan dibentuk kerja sama yang baik agar permainan berjalan menarik. Permainan ini sudah sangat menjamur dikalangan manapun baik untuk dipertandingkan maupun untuk sebatas mengisi waktu luang. Permainan futsal tidak memandang usia maupun jenis kelamin karena dari segi tersebut dapat diklasifikasi untuk diadakannya suatu kejuaraan /kompetisi yang membanggakan, yang sudah kita jumpai di Indonesia. Misalnya saja pertandingan yang diadakan antar sekolah, antar Club, antar perusahaan, antar Universitas dls. Tidak hanya untuk laki-laki saja, tim perempuan pun sudah banyak dijumpai dalam mengikuti kejuaraan permainan futsal. Dengan maraknya kejuaraan tersebut semoga permainan ini dapat lebih meningkat keberhasilannya dalam mencetak atlet-atlit yang lebih unggul sehingga mampu membanggakan negara Indonesia baik dikancah nasional maupun internasional.

### **2.9.1 Prinsip Dasar Permainan Futsal**

Menurut Asmar Jaya (2008:59) prinsip dasar dalam permainan futsal adalah sebagai berikut:

a. *Attack* ( Penyerangan )

Kontrol bola adalah kunci sukses dalam suatu penyerangan. Uman-uman bola serta kerja sama antar pemain dalam setiap tim merupakan elemen yang sangat penting dalam penyerangan. Pergerakan tanpa bola juga merupakan elemen penting lainnya. Cobalah untuk memberikan umpan bola ke teman satu tim kita lebih dari satu cara/model sehingga umpan-umpan bola bisa lebih bervariasi, ada banyak cara model penyerangan dalam futsal yang dapat dipraktekan dengan tidak terlalu kaku, gunakan imajinasi, spontanitas, dan kreativitas. Dalam penyerangan dapat juga menggunakan pola sistem penyerangan yakni 2-2, 3-1, atau 4-0.

b. *Defence* (Pertahanan)

Objektifitas sebuah pertahanan dalam futsal adalah mencegah lawan dalam upaya menjebol gawang, disamping itu juga berusaha untuk berebut bola dari lawan. Dua hal tersebut saling berhubungan dan sangat erat kaitannya. Sebagian besar pemain futsal banyak melakukan tendangan ke arah gawang di daerah "D" zone, maka dari itu daerah "D" Zone harus dijaga dengan ketat. Area ditengah itu harus menjadi perhatian penuh dibanding area dari samping, karena proses gol banyak tercipta dari area tengah. Ada dua pola sistem pertahanan, yakni 2-2 dan 1-2.

Menurut pendapat Asmar Jaya diatas, dapat disimpulkan bahwa bertahan dan menyerang merupakan senjata dalam bermain. Tanpa adanya *offence* dan *defence* tidak ada permainan yang terbentuk. Karena dalam permainan futsal penting adanya prinsip dasar bermain.

## 2.9.2 Peraturan Permainan Futsal

Murhananto (2006:11) Peraturan permainan futsal yang dikeluarkan oleh FIFA terdiri atas 18 peraturan. Peraturan-peraturan tersebut ada yang baku, tetapi ada pula yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pertandingan. Berikut adalah peraturan-peraturan dalam permainan futsal.

### a. Pemain

Jumlah pemain pada permainan futsal yaitu lima pemain pada tiap teamnya salah satu diantaranya sebagai penjaga gawang. Penggantian pemain dapat dilakukan sewaktu-waktu selama pertandingan berlangsung, seorang pemain yang telah diganti dapat masuk kembali ke dalam lapangan untuk menggantikan pemain lainnya.

### b. Perlengkapan pemain

Seorang pemain tidak boleh menggunakan peralatan atau memakai apa pun yang membahayakan dirinya sendiri atau pemain lainnya, termasuk bentuk perhiasan apapun. Perlengkapan dasar yang diwajibkan bagi seorang pemain adalah sebagai berikut:

1. Seragam atau kostum
2. Celana pendek
3. Kaos kaki dan Pengaman kaki
4. Sepatu dengan model yang diperkenankan untuk dipakai.

### c. Pelanggaran

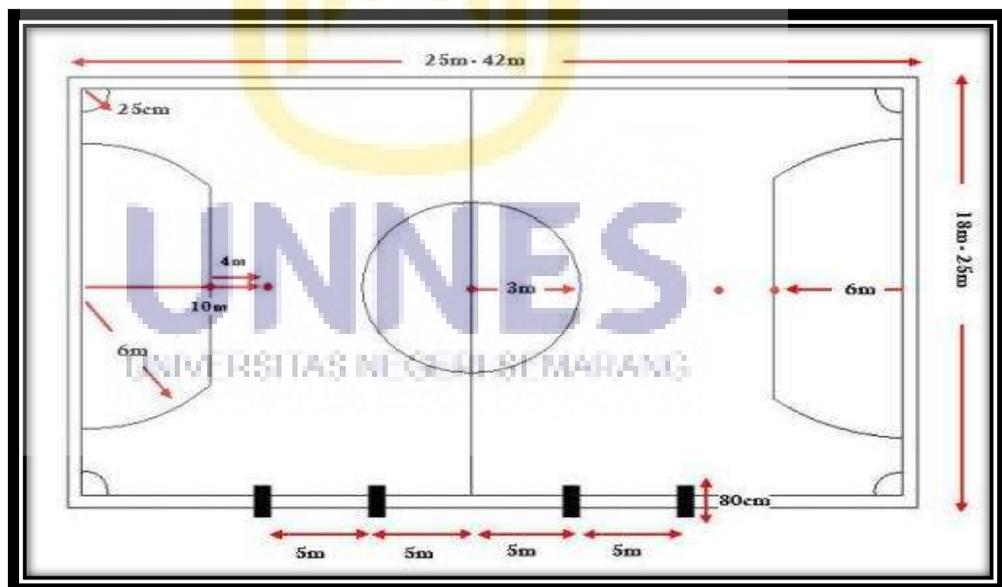
Berikut adalah beberapa pelanggaran yang dilakukan oleh pemain yang berujung pemberian tendangan bebas langsung. Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan jika menurut pengamatan wasit seorang pemain melakukan salah satu dari enam berikut ini:

1. Menendang Lawan
2. Mengganjal Lawan
3. Mendorong lawan meskipun dengan bahu
4. Memukul Lawan
5. Memegang Lawan

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa peraturan-peraturan yang diterapkan dalam permainan futsal hendaknya bisa dipatuhi agar permainan futsal dapat berlangsung baik. Dengan mematuhi peraturan tersebut berarti pemain sudah siap dalam menyikapi tata cara dalam permainan futsal agar nantinya pada saat bermain tidak berbuat senonoh.

### 2.9.3 Sarana dan Prasarana Permainan Futsal

#### a. Lapangan



Gambar 2.1. Lapangan Futsal

Sumber : Insanajisubekti.wordpress.com

Lapangan harus persegi panjang. Panjang garis batas kanan dan kiri lapangan (*Touch Ine*) harus lebih panjang dari garis gawang.

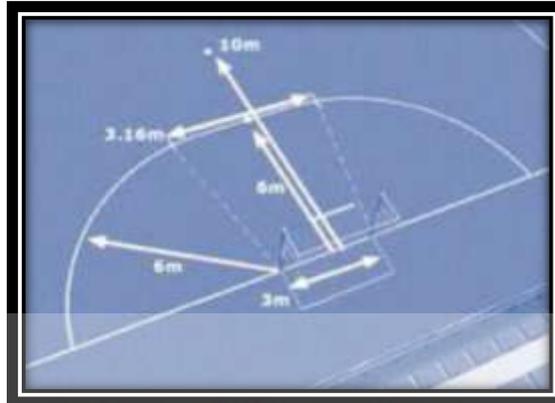
Ukuran :

Panjang : Minimum 25 m  
Maksimum 42 m  
Lebar : Minimum 15 m  
Maksimum 25 m

Tanda / Batas Lapangan

- a. Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang disebut garis samping dan yang lebih pendek disebut garis gawang. Dimana lebar garis pembatas adalah 8 cm.
- b. Lapangan dibagi menjadi dua dan diberi garis tengah
- c. Pada garis setengah lapangan tepat pada tengah-tengah ditandai dengan sebuah titik yang dinamakan titik tengah, kemudian lingkaran pada titik tengah dibuat dengan radius 3 m.

**b. Daerah Pinalti**



Gambar 2.2 Daerah Pinalti

Sumber : manyuns.wordpress.com

Daerah penalti ditandai pada masing-masing ujung lapangan sebagai berikut:

1. Seperempat lingkaran, dengan radius 6 m, ditarik sebagai pusat di luar dari masing-masing tiang gawang
2. Seperempat lingkaran digambarkan garis pada sudut kanan hingga garis gawang dari luar tiang gawang. Bagian atas dari masing-masing seperempat lingkaran dihubungkan dengan garis sepanjang 3,16 m berbentuk paralel/ sejajar dengan garis gawang antara kedua tiang gawang tersebut.

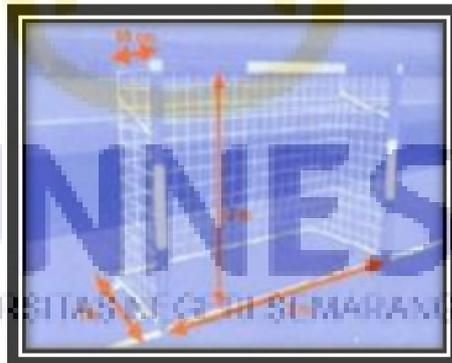
**d. Bola**



Gambar 2.3 Bola Futsal  
Sumber : doninf. Blogspot.com

Keadaan berat bola pada saat pertandingan dimulai tidak boleh kurang 400 gram dan tidak boleh lebih dari 440 gram, serta harus mempunyai tekanan sama dengan 0,4-0,6 atmosfer (400-600 g/cm) (Sahda Halim, 2009:21).

**e. Gawang**



Gambar 2.4 Gawang  
Sumber: [www.informasi-pendidikan.com](http://www.informasi-pendidikan.com)

Gawang harus ditempatkan pada tengah-tengah dari garis gawang. Gawang terdiri dari dua buah tiang sejajar vertikal dengan jarak yang sama dari setiap sudut dan pada sisi atasnya dihubungkan dengan batang horizontal. Jarak kedua tiang vertikal adalah 3 meter dan jarak dari sisi

bawah batangan atas ke dasar permukaan lapangan adalah 2 meter. Tiang vertikal maupun tiang horizontal memiliki lebar dan kedalaman 8 cm, net terbuat dari tali rami, goni, atau nilon dikaitkan pada sisi belakang gawang. Kedalaman gawang adalah jarak dari ujung bagian dalam dari posisi gawang langsung ke arah sisi luar lapangan, minimal 80 cm pada bagian atas dan 100 cm pada bagian bawah (Asmar Jaya, 2008:14).

#### 2.9.4 Teknik Dasar Permainan Futsal

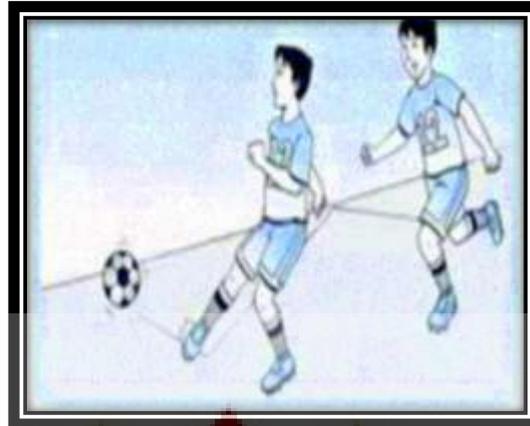
Pemain yang memiliki *skill* /teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Berikut ada beberapa macam *skill* / teknik dasar yang harus dimiliki seorang pemain futsal :

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

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan futsal yang paling dominan. Tujuan menendang bola adalah untuk mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyapu untuk menggagalkan lawan (*sweeping*) Asmar Jaya (2008:62).

##### a. Menendang dengan kaki bagian luar

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengoper jarak pendek



Gambar 2.5 Menendang dengan kaki bagian luar  
 Sumber: dolarbieday.blogspot.com

b. Menendang dengan kaki bagian dalam

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengoper jarak jauh (*Long passing*).

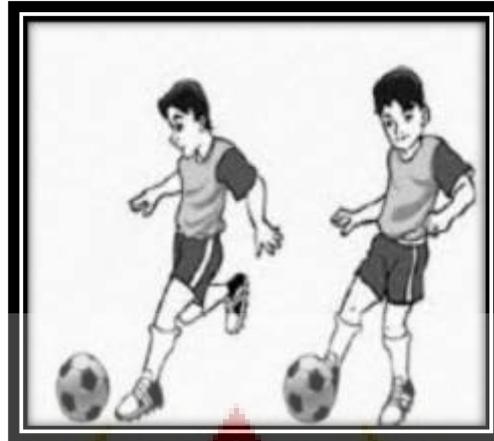


Gambar 2.6. Menendang dengan kaki bagian dalam

Sumber: www.slideshare.net

c. Menendang dengan punggung kaki

Pada umumnya menendang dengan punggung kaki digunakan untuk tembak ke gawang (*Shooting at The goal*).



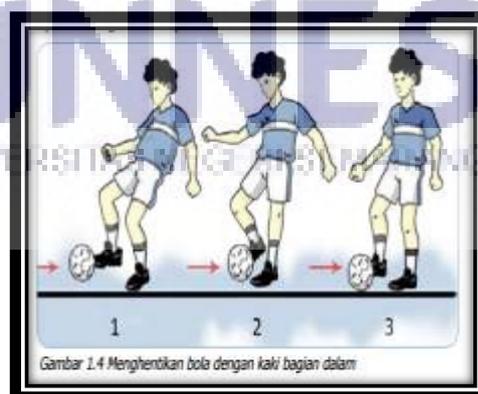
Gambar 2.7 Menendang dengan punggung kaki  
 Sumber: materipenjasorkes.blogspot.com

## 2. Mengontrol bola

(Abdul Rohim, 2008:11) Mengontrol bola merupakan bagian dari komponen permainan futsal yang harus dikuasai oleh seorang pemain, supaya bisa bermain dengan baik maka perlu dikuasai teknik menahan bola yang terdiri dari:

### a. Mengontrol bola dengan kaki bagian dalam

Mengontrol dengan kaki bagian dalam, dapat dilakukan dengan cara :



Gambar 2.8. Mengontrol dengan kaki bagian dalam  
 Sumber: Bse.kemdikbud.ac.id

- a. Diawali dengan sikap menghadap ke arah datangnya bola dan pusatkan pandangan ke arah bola
- b. Julurkan kaki yang akan digunakan menahan bola ke arah datangnya bola
- c. Tarik kembali ke belakang mengikuti arah gerakan bola pada saat menggunakan kaki bagian dalam, hingga gerak bola tertahan dan berhenti di depan badan.

- b. Mengontrol bola dengan kaki bagian luar

Mengontrol dengan kaki luar, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :



Gambar 2.9 Mengontrol dengan kaki bagian luar

Sumber: [sains45.rssing.com](http://sains45.rssing.com)

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

- a. Kaki belakang merupakan kaki tumpu dan lututnya ditekuk
- b. Berat badan ada pada kaki tumpu dan badan miring ke arah datangnya bola
- c. Kaki depan sebagai kaki untuk menghentikan bola, lutut ditekuk dan punggung kaki dimiringkan ke bawah
- d. Kedua lengan mengimbangi gerakan kaki.

c. Mengontrol bola dengan punggung kaki

Mengontrol bola dengan punggung kaki, dapat dilakukan dengan cara yaitu :



Gambar 2.10. Mengontrol dengan punggung kaki

Sumber: [dinarwidyaningrum.blogspot.com](http://dinarwidyaningrum.blogspot.com)

- a. Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah datangnya bola dan pusatkan pandangan kearah datangnya bola.
- b. Tarik pergelangan kaki bawah dan kunci
- c. Julurkan kaki yang digunakan menahan bola kearah datangnya bola dengan lutut agak tertekuk
- d. Tarik kembali kaki belakang mengikuti arah gerakan bola saat bola menyentuh punggung kaki, hingga gerak bola tertahan dan berhenti di depan badan.

d. Mengontrol bola dengan paha

Mengontrol bola dengan paha, dapat dilakukan dengan cara :



Gambar 2.11. Mengontrol dengan paha  
 Sumber: [dinarwidyaningrum.blogspot.com](http://dinarwidyaningrum.blogspot.com)

- a. Tempatkan tubuh di bawah bola yang sedang bergerak turun
  - b. Angkat kaki yang akan menerima bola
  - c. Paha paralel dengan permukaan lapangan
  - d. Tekukan kaki yang menahan keseimbangan
  - e. Rentangkan tangan ke samping untuk menjaga keseimbangan
  - f. Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola
- e. Mengontrol bola dengan dada, dapat dilakukan dengan cara :



Gambar 2.12 Mengontrol dengan dada  
 Sumber: [materiolahragasekolah.blogspot.com](http://materiolahragasekolah.blogspot.com)

- a. Menempatkan diri antara lawan dan kawan
- b. Meluruskan tubuh dengan bola datang
- c. Melengkungkan badan ke belakang
- d. Lutut sedikit ditekuk
- e. Tangan direntangkan ke samping untuk menjaga keseimbangan
- f. Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola
- g. Terima bola dengan pangkal dada
- h. Tarik ke belakang untuk mengurangi pantulan.

### 3. Menggiring Bola

Menggiring bola merupakan menendang bola terputus-putus atau pelan-pelan. Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak ke melewati lawan, dan menghambat permainan. Kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan kaki yang digunakan untuk menendang bola. Teknik *dribbling* merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain futsal. *Dribbling* merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol (Justinus Laksana, 2011:33).

Teknik dasar menggiring bola juga harus dikuasai oleh seseorang pemain supaya dapat bermain dengan baik, teknik menggiring dapat dilakukan dengan cara menggiring bola dengan kaki bagian dalam, bagian luar, dan punggung kaki (Abdul Rohim, 2008:19).

Muhammad Muhyi Faruq (2008:68) teknik dasar menggiring bola adalah cara membawa bola dengan menggunakan kaki yang mempunyai tujuan untuk

memasukan bola ke gawang lawan, melewati lawan, menyelamatkan bola dari penguasaan kontrol bola oleh pemain lawan.



Gambar 2.12 Menggiring Bola  
Sumber: solopos.com

Dalam Menggiring terbagi atas :

1. Menggiring menggunakan sisi kaki bagian dalam

*Dribbling* menggunakan sisi bagian dalam memungkinkan seseorang pemain untuk menggunakan sebagian besar permukaan kaki sehingga kontrol terhadap bola akan semakin besar. Ketika melakukan *dribbling* dengan kaki bagian dalam, usahakan bola tetap berdekatan dengan kaki (Danny Mielke, 2007:2).



Gambar 2.14 Menggiring dengan kaki bagian dalam

Sumber: pustakamateri.web.id

## 2. Menggiring dengan kaki bagian luar

Menggunakan sisi kaki bagian luar untuk melakukan *dribbling* adalah salah satu cara untuk mengontrol bola. Keterampilan mengontrol bola ini digunakan ketika pemain yang menguasai bola sedang berlari dan mendorong bola sehingga bisa mempertahankan bola tersebut berada di sisi luar kaki.



Gambar 2.15 Menggiring dengan kaki bagian luar

Sumber:njssupportgroup.blogspot.com

## 3. Menggiring dengan kura-kura kaki

Biasanya, kura-kura atau bagian punggung sepatu digunakan sebagai bidang tendangan utama untuk melakukan *dribbling*. Kelebihan dari kura-kura kaki adalah dapat memberikan permukaan yang datar pada bola dan juga dapat membuat bola bergerak membelok dan menukik.



Gambar 2.16 Menggiring dengan kura-kura kaki

Sumber: [kurniamp.wordpress.com](http://kurniamp.wordpress.com)

#### 5 Penjaga Gawang (*Goal Keeper*)

Penjaga gawang atau kiper merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan futsal. Menjadi kiper butuh ketangguhan fisik dan mental. Penempatan posisi juga merupakan hal yang penting yang harus dilakukan seorang kiper. Penempatan posisi yang benar dan tepat membantu seorang kiper untuk menangkap dengan baik dan sempurna. Kiper harus mampu untuk bergerak cepat ke posisi manapun sesuai dengan arah datangnya bola menuju gawang. Satu hal juga yang harus diperhatikan adalah kiper harus berkomunikasi dengan pemain satu Tim (Asmar Jaya, 2008:64-67).

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan pelaksanaan penelitian pengembangan adalah produk permainan *Bottle Shoot* yang merupakan modifikasi dari pembelajaran permainan futsal pada tingkat Sekolah Menengah Pertama pada kelas VII. Produk permainan *Bottle Shoot* dapat digunakan di berbagai SMP, hal itu didasari atas perolehan data dari hasil uji coba kecil (N=20), uji kelompok besar (N=30) di tiap sekolah perolehan data kuesioner siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, menyatakan bahwa secara keseluruhan permainan *Bottle Shoot* dikategorikan “baik” dan “dapat digunakan”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan telah tetera pada hasil pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk model permainan *Bottle Shoot* dapat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan atas analisis data pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang diperoleh dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran pada masing-masing sekolah serta memperoleh hasil penilaian siswa pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung yaitu berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Adapun hasil analisis data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yang diperoleh pada saat uji coba kelompok kecil pertama yaitu 80% dan 81% hal

itu berdasarkan hasil evaluasi penilaian terhadap model permainan *Bottle Shoot*.

3. Hasil penilaian terhadap siswa setelah melaksanakan permainan *Bottle Shoot* yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik di uji coba kelompok kecil di kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap yaitu untuk aspek kognitif mendapatkan 89,5%, aspek afektif mendapatkan 91,7%, dan aspek psikomotorik mendapatkan 83%. Kesimpulan dari masing-masing aspek diatas adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap mampu memperoleh hasil yang baik, baik dari pemahaman materi pada permainan, penerapan sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan kriteria penilaian dan aktivitas gerak siswa dalam mempraktikan permainan *Bottle Shoot*.
4. Hasil analisis data juga diperoleh dari tiga sekolah pada saat pelaksanaan uji coba kelompok besar. Adapun hasil penilaian yang diperoleh dari evaluasi masing-masing ahli pembelajaran di tiga sekolah yaitu mendapatkan 93% untuk sekolah SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap, 89,2% untuk sekolah SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap, dan 96% untuk SMP Muhammadiyah Sampang Kab. Cilacap.
5. Masing-masing siswa pada tiga sekolah memperoleh hasil data penilaian sesuai dengan kriteria penilaian pada masing-masing aspek. Untuk siswa SMP Negeri 1 Sampang Kab. Cilacap mendapatkan aspek kognitif 94,2%, aspek afektif 89,1%, aspek psikomotorik 80,7%. Untuk siswa SMP Negeri 2 Sampang Kab. Cilacap mendapatkan aspek kognitif 91%, aspek afektif 88%, aspek psikomotorik 76,2%, sedangkan untuk siswa SMP Muhammadiyah

Sampang Kab. Cilacap mendapatkan aspek kognitif 91,7%, aspek afektif 87,4%, dan aspek psikomotorik 75,7%.

Produk model permainan *Bottle Shoot* sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan atas hasil analisis data yang didapatkan dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Permainan *Bottle Shoot* diciptakan untuk menyesuaikan karakteristik siswa SMP, mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa. Alat yang digunakan guna menunjang permainan *Bottle Shoot* mudah untuk didapat sehingga siswa tersebut dapat menerapkan kembali permainan tersebut.

Pada permainan *Bottle Shoot* banyak siswa merasa senang, antusias dan ingin menambah waktu dalam durasi permainan, karena pembelajaran yang dilakukan dipraktikan dengan sistem bermain/kompetisi.

Berdasarkan uji coba dan pengamatan selama pelaksanaan penelitian, maka dilakukan beberapa perbaikan pada produk permainan *Bottle Shoot* yaitu sebagai berikut:

1. Botol yang digunakan sebagai sasaran tembak diubah menjadi lebih besar agar mudah untuk dijangkau siswa dalam melakukan *shooting*.
2. Pemberian air pada botol ditambah menjadi lebih banyak agar siswa dapat mengeluarkan segala kemampuan dalam menedang bola kearah botol lebih kuat.
3. Bola yang digunakan lebih dimodifikasi dengan cara diberi air sebesar 150 ml kedalam bola karet pompa dengan cara menyuntikan lewat lubang pompa,

kegunaan dengan cara tersebut yaitu agar bola tidak melayang pada saat digunakan.

4. Lebar lapangan diperluas kembali agar siswa lebih banyak dalam mengeksplor gerak, tanpa adanya penambahan lapangan bola banyak terjadi *out* dan hal tersebut kurang efektif apabila tidak diperbaiki.
5. Seragam pemain yaitu dengan pemakaian rompi pada salah satu tim, sebagai bentuk perbedaan antara lawan dan kawan.
6. Pembuatan buku produk permainan *Bottle Shoot* dibuat untuk media sebagai bahan inspirasi dalam memodifikasi permainan futsal.

## **5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **5.2.1 Saran Pemanfaatan**

Bagi guru penjasorkes di SMP, penggunaan model permainan sebelum dipraktikan harus menyusun rencana agar pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

### **5.2.2 Deseminasi**

Produk yang memiliki unsur variasi, inovasi dan kreatif cenderung lebih menarik minat dan motivasi siswa agar lebih terdorong dalam melakukannya. Dalam pengembangan permainan yang telah peneliti buat berusaha agar dapat mengatasi suatu permasalahan yang timbul. Pengenalan permainan berbasis modifikasi pada permainan *Bottle Shoot* sangat diperuntukkan semua sekolah, namun peneliti hanya memasarkan tiga sekolah yang diperkenalkan sebagai salah satu bentuk penambahan model-model untuk sekolah tersebut. Cara memberikan pengenalan pada tiga sekolah dengan cara memberikan *draft* produk kepada guru lalu peneliti menjelaskan bentuk permainannya.

### **5.3.2 Pengembangan Lebih Lanjut**

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai kemasukan agar dapat mengembangkan model-model yang lain yang lebih bermanfaat. Permainan *Bottle Shoot* ini dapat dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan kondisi. Bentuk pengembangannya antara lain:

1. Aturan Permainan

Aturan permainan pada permainan *Bottle Shoot* dapat dikembangkan lagi dengan mempertimbangkan jumlah siswa dan kondisi sekolah maupun lingkungan sekitar

2. Alat

Alat yang digunakan pada permainan *Bottle Shoot* bisa dirubah kembali dengan lebih inovatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim.2008.*Bermain Sepak Bola*.Semarang:CV.Aneka Ilmu.
- Achmad Paturusi. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Asmar Jaya.2008.*Futsal gaya hidup dan peraturan*.Yogyakarta:PT.Pustaka Timur.
- Dimiyati,Dkk.2009.*Belajar dan pembelajaran*.Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Ega Trisna Rahayu. 2013. *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani*. Bandung: CV. Alfabeta
- Justinus Laksana. 2011. *Taktik dan strategi futsal modern*. Jakarta: Be Champion
- Js.Husdarta.2009. *Manajemen pendidikan jasmani*.Bandung:Alfabeta
- Komarudin.2013.*Psikologi Olahraga Latihan Keterampilan Mental dalam Olahraga Kompetitif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Muhammad Muhyi Faruq.2008. *Meningkatkan kebugaran tubuh melalui permainan dan olahraga sepak bola*.Surabaya:PT. Gramedia Widisarana
- Mulyasa.2007.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Murhananto.2006. *Dasar-dasar permainan futsal*. Tangerang: PT.Agro Media Pustaka
- Sahda Salim. 2009. *1 Hari Pintar Main Futsal*. Yogyakarta: PT.Media Presindo
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera
- Sardiman. 2009 . *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo
- Syaiful Bahri Djamarah.2008.*Psikologi Belajar*.Jakarta:PT.Rineka Cipta
- Sugiyono.2014.*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyanto.2008.*Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Oemar Hamalik.2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.Jakarta.PT:Bumi Aksara
- Oemar Hamalik.2008.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:PT.Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya.2008.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT.Kencana
- Akhmad, Megar Indrianto. *Model Pengembangan Permainan Sepak Bola”3 Gawang 3 Regu” dalam penjasorkes pada siswa kelas v SD Negeri Curug 01 Pangkah Kabupaten Tegal Tahun 2012*. Jurnal ACTIVE. 2:2 (Semarang, Februari 2013)

