



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK SODOR
DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK ANAK “KELAS
BESAR” DI SD NEGERI 02 MAJALANGU PEMALANG**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata I
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh
Willy Anggoman
NIM. 6102410060

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

ABSTRAK

Willy Anggoman. 2016. *Pengembangan Model Permainan Sepak Sodor Dalam Permainan Sepak Bola Untuk Anak "Kelas Besar" Di Sekolah Dasar Negeri 02 Majalangu Pematang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Drs. Mugiyo Hartono M.Pd.

Kata kunci : Pengembangan Model Permainan *Sepak Sodor*

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa bentuk kegiatan permainan sepak bola), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, (5) uji coba skala besar, (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir modifikasi pembelajaran permainan "*Sepak Sodor*". Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (16siswa), dan uji skala besar (48siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Data hasil uji coba diperoleh yaitu skala kecil kognitif 84,19% (baik), psikomotor 82,50% (baik), afektif 84,40% (baik), diperoleh rata-rata uji coba kelompok skala kecil 83,69% (baik),. Skala besar kognitif 85,42% (baik), psikomotor 85,76% (baik), afektif 85,76% (baik),diperoleh rata-rata uji coba kelompok skala besar 85,64 % (sangat baik).

Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Sepak Sodor* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa kelas besar SD Negeri 02 Majalangu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pematang. Disarankan bagi guru penjasorkes di SD untuk dapat menggunakan produk permainan *Sepak Sodor* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Willy Anggoman

Nim : 6102410060

Jurusan/prodi : PJKR/PGPJSD

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK SODOR
DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK ANAK "KELAS
BESAR" DI SD NEGERI 02 MAJALANGU PEMALANG

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, Semarang, Desember 2015

Peneliti
TERAI
MPEL
EASADF4699107
6000
SERIBU RUPIAH

Willy Anggoman
NIM.6102410060

LEMBAR PERSETUJUAN

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

Hari :

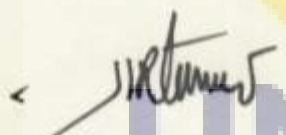
Tanggal :

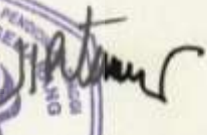


Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Ketua Jurusan PJKR


Drs. Mugliyo Hartono, M.Pd


Drs. Mugliyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

NIP. 19610903 198803 1 002

18/2016

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Willy Anggoman NIM 6102410060 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi S1 Judul Pengembangan Model Permainan Sepak Sodor Dalam Permainan Sepak Bola Untuk Anak Kelas Besar Di SD Negeri 02 Majalangu Pemalang telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 15 April 2016.

Panitia Ujian :

Ketua

Rof. Dr. S. Sandiwo Rahayu M.Pd
NIP. 196403201964032001

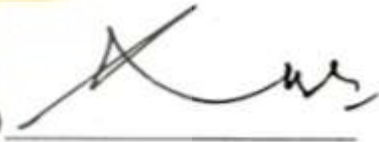
Sekretaris


Ipang Setiyawan, S.Pd, M.Pd
NIP. 197508252006121001

Dewan Penguji

1. Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

(Ketua)



2. Mohamad Annas S.Pd, M.Pd
NIP. 197511052005011002

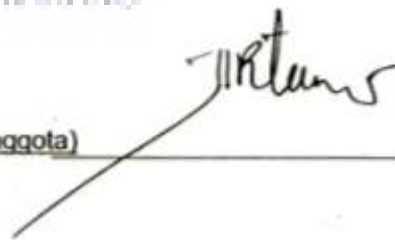
(Anggota)



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

(Anggota)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap.

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum kecuali bila mereka sendiri yang mengubah keadaannya”(Surat Ar-Rad:11)

Persembahan :

Kupersembahkan Skripsi ini kepada

1. Kedua orang tua saya, Ibu Turahk Muningsih dan Bapak Sasmito, terima kasih atas segala dukungan, doa dan kasih sayangnya yang selalu beliau berikan.
2. Semua keluarga saya, terima kasih atas segala dukungannya dan doanya.
3. Semua Dosen-dosen yang pernah mengampu saya, terima kasih telah memberikan Ilmu dan bimbingannya.
4. Semua sahabat saya yang telah memberikan motivasinya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Sepak Sodor Dalam Permainan Sepak Bola Untuk Anak “*Kelas Besar*” Di Sd Negeri 02 Majalangu Pemasang”

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

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Martin Sudarmono, S.Pd, M.Pd selaku dosen ahli yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah SD Negeri 02 Majalangu yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Suswindawati, S.Pd Guru Penjasorkes SD Negeri 02 Majalangu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

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

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

Semarang, 16 April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Spesifikasi Produk	5
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	7
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.3 Guru Profesional.....	11
2.1.4 Pengertian Gerak Dasar	12
2.1.5 Karakteristik Anak SD.....	13
2.1.6 Model Pembelajaran.....	16
2.1.7 Permainan Sepak Bola	17
2.2 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	24
3.2 Prosedur Pengembangan.....	25
3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	25
3.2.2 Pembuatan Produk Awal	26
3.2.3 Uji Coba Produk Skala Kecil.....	26
3.2.4 Revisi Produk Pertama	27
3.2.5 Uji Coba Skala Besar.....	27
3.2.6 Revisi Produk Akhir	27
3.2.7 Hasil Akhir	28
3.3 Uji Coba Produk	28
3.3.1 Desain Uji Coba.....	28
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	28

3.4 Rancangan Produk.....	28
3.5 Jenis Data	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	34
3.7 Metode Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil	38
4.1.1 Draft Produk Uji Coba Skala Kecil.....	38
4.1.2 Validasi Draft Produk Awal	42
4.1.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil	42
4.1.4 Revisi Draft Produk Sebelum Uji Coba Skala Kecil	43
4.1.5 Hasil Analisis Data Pada Uji Coba Skala Kecil.....	43
4.1.6 Revisi Produk Setelah Uji coba Skala kecil.....	46
4.2 Penyajian Data Uji Coba Skala besar	47
4.2.1 Draft Produk Uji Coba Skala Besar.....	47
4.2.2 Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar.....	52
4.2.3 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar	52
4.3 Prototipe Produk.....	55
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Prototipe Produk.....	61
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	63
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Prosedur Model Pengembangan Permainan “Sepak Sodor”	25
2. Lapangan Permainan “Sepak Sodor”	31
3. Bola Plastik	32
4. Hula hoop	33
5. Lapangan Permainan “Sepak Sodor”	39
6. Bola Plastik	40
7. Hula hoop	40
8. Lapangan Permainan “Sepak Sodor”	48
9. Bola Plastik	49
10. Hula hoop	49
11. Lapangan Sepak Sodor	56
12. Bola Plastik	56
13. Hulahop	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Usulan Tema Dan Judul Skripsi.....	65
2. Penetapan Dosen Pembimbing.....	66
3. Ijin Penelitian	67
4. Lembar Pengesahan Proposal.....	67
5. Lembar Evaluasi Ahli Penjas	68
6. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	72
7. Angket Kuisisioner Siswa Dan Lembar Pengamatan.....	76
8. Rekapitulasi Pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil	81
9. Rekapitulasi Pada Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	85
10. Dokumentasi penelitian.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 (ranah jasmani dan psikomotorik), tetapi kognitif juga dikembangkan melalui pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk membina anak agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan tercapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neumoscular, perseptual, kognitif, social, dan emosional (Abdul Kadir Ateng, 1992: 4).

Pendidikan jasmani merupakan media yang tepat untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, dan sosial) serta pembiasaan hidup sehat antara pertumbuhan dan perkembangan seimbang. Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya

aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi dan moral. Untuk itu guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajarannya. Permainan atau bermain merupakan fenomena masyarakat dari mulai kanak-kanak hingga orang tua. Bagi anak-anak bermain menjadi suatu kebutuhan sampai kadang pada saat bermain mereka lupa waktu. Pada saat kita sebagai guru memberikan materi tentang namanya permainan anak-anak sangat senang dan puas saat melakukannya, dari permainan ini anak akan membuat dampak positif lebih cerdas lagi dan cermat dalam tindakannya.

Pengembangan permainan sepakbola perlu dilakukan karena aktivitas jasmani merupakan proses belajar yang tidak tergantikan untuk perkembangan kognitif, sosial, dan psikomotorik, letak dasar hidup sehat aktif, sepanjang hayat, letak dasar dalam kehidupan sosial dan masyarakat. Aneka kegiatan jasmani yang mendorong siswa untuk berlatih dan mengeksplorasi karena itu aktivitas jasmani perlu disajikan secara sistematis, melibatkan semua, dan menggembirakan (Rusli Lutan: 2001).

Sepakbola salah satu jenis 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 gawangnya tidak kemasukkan bola.

Sepakbola adalah permainan yang banyak mengajarkan segalanya yaitu tentang kerjasama sama dengan gotong royong dan sportivitas atau sama dengan kejujuran, dan yang penting dapat berdampak baik untuk fisik kebugaran jasmani. Dalam proses pembelajaran dituntut untuk mengajarkan tehnik sesuai standart kompetensi yang telah ada, walaupun kenyataan ada

kalanya kekurangan/ kendala waktu pembelajaran berlangsung, maka guru penjas dituntut kreatif dan modifikatif dalam melakukan tugasnya.

Melalui observasi di SD Negeri 02 Majalangu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang di peroleh hasil dalam pembelajaran sepak bola masih menggunakan model kepelatihan, yaitu guru sering menggunakan pembelajaran sepakbola sesungguhnya tanpa adanya modifikasi atau variasi, kelemahanya adalah anak cenderung pasif karena lapangan terlalu besar, fisiknya tidak kuat sehingga siswa cenderung malas untuk bergerak.

Melihat permasalahan tersebut penulis memberikan tambahan model permainan untuk menambah meningkatkan ketrampilan dasar bermain sepak bola pada anak-anak, yaitu model permainan “ Sepak Sodor”. Model permainan Sepak sodor merupakan gabungan dari gerakan teknik-teknik dasar sepak bola dan permainan tradisional Gobak Sodor yang di harapkan dapat meningkatkan antusias anak sehingga dalam pembelajaran anak lebih bersemangat dan nantinya akan meningkatkan kualitas gerak anak.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah tersebut maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “ PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK SODOR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK ANAK “KELAS BESAR” DI SD NEGERI 02 MAJALANGU PEMALANG”

Permainan *Sepak sodor* adalah sebuah permainan yang mengandung kerjasama, koordinasi, kelincahan, ketepatan dan sportivitas. Permainan ini merupakan jenis gabungan dari permainan gobak sodor yang di gabungkan dengan teknik-teknik dasar sepakbola dan dimainkan di dalam lapangan yang di modifikasi dengan ukuran panjang 16,0 m dan lebarnya

6,0 m. Permainan ini dimainkan dimainkan 16 orang. Dimana masing-masing tim 8 pemain. Di ujung lapangan terdapat daerah untuk menembak bola dan gawang yang digunakan sebagai target tembakan

Modifikasi permainan *Sepak sodor* ini peraturannya sudah disesuaikan dengan karakteristik kemampuan fisik anak. Yaitu bertujuan agar si anak tidak terlalu lelah dan mendapatkan porsi latihan yang sesuai. Tujuan utama dari permainan *Sepak sodor* adalah dituntut kerjasama yang paling penting pada saat bermain dari pada individu, karena jika dalam permainan ini tidak menggunakan unsur kerjasama sudah dipastikan tim itu tidak akan menang.

1.2 Perumusan Masalah

Pembelajaran sepakbola agar bisa berjalan baik dan lebih menarik perlu adanya kreativitas dan inovatif guru penjas, dia dapat membuat modifikasi permainan yang sesuai kompetensi dan mampu menarik minat siswa. Dan yang penting dalam pembelajaran ini tak lupa memberikan pendidikan tentang akhlak, karena itu hal yang paling penting untuk mencetak generasi muda yang berbudi luhur.

Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah guru sering menggunakan pembelajaran sepakbola sesungguhnya tanpa adanya modifikasi atau variasi, kelemahannya adalah anak cenderung pasif karena lapangan terlalu besar, fisiknya tidak kuat sehingga siswa cenderung malas untuk bergerak, dan susah nya siswa mencetak goal sehingga permainan menjadi membosankan dan pembelajaran jadi tidak menyenangkan. Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan di kaji adalah : “bagaimana bentuk pengembangan permainan

sepakbola yang sesuai dan menarik dengan karakteristik siswa SD Negeri 02 Majalangu Pemalang?”..

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pengembangan pembelajaran permainan *sepak sodor* yang sesuai dengan karakteristik siswa SD Negeri 02 Majalangu Pemalang dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dapat lebih menarik antusias siswa terhadap proses pembelajaran sepak bola.

1.4 Manfaat Penelitian

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain : (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjasorkes, (2) mengatasi semua keterbatasan sarana dan prasarana sepakbola, (3) meningkatkan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan tentang modifikasi pembelajaran sepakbola.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan sepak sodor yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran sepakbola.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain : (1)

mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjasorkes, (2) mengatasi semua keterbatasan sarana dan prasarana sepakbola, (3) meningkatkan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pembelajaran sepakbola.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepak sodor bagi siswa Sekolah Dasar (SD) ini sangat penting untuk dilakukan, mengingat pembelajaran permainan sepakbola yang dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran permainan sepakbola masih bersifat tradisional, karena masih menggunakan peraturan permainan sepakbola yang baku. Padahal tidak semua siswa mampu menerapkan peraturan baku dalam permainan sepakbola.

Pelaksanaan permainan sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar (SD), masih disamakan dengan permainan sepakbola pada orang dewasa dan belum dimodifikasi sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. Hal ini dapat menyebabkan tujuan pembelajaran kurang sesuai dengan yang diharapkan, seperti halnya pencapaian tujuan untuk pengembangan dan peningkatan kebugaran jasmani bagi siswa.

Pemecahan masalah pembelajaran permainan sepakbola di Sekolah Dasar (SD), melalui penerapan model pembelajaran permainan sepak sodor bagi siswa SD ini diharapkan dapat digunakan dan membantu guru Pendidikan Jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan (Abdul Kadir Ateng, 1992: 4).

Pendidikan jasmani berarti program lewat gerak atau permainan dan olahraga. Didalamnya terkandung bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Hal ini dapat berupa ketrampilan fisik motorik, ketrampilan berpikir dan ketrampilan memecahkan masalah, dan bisa juga ketrampilan emosional dan sosial. Apabila ditanyakan kepada anggota masyarakat secara acak yang telah mengenyam pendidikan, tentang apa yang mereka pahami tentang “pendidikan jasmani” peneliti yakin jawaban yang keluar dan mereka tentunya cukup bervariasi tergantung pada pengalaman sewaktu mengajar disekolah mungkin ada yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani itu sama artinya dengan pelajaran bermain, latihan senam, latihan atletik, olahraga dan lain-lain. Banyak sekali yang mengemukakan tentang pendidikan jasmani oleh para pakar.

Pendidikan jasmani yang berpangkal pada gerakan manusia serta mengarah kepada kepribadian yang bulat dan kreatif, manusia adalah dasar dari segala pendidikan. Pendidikan jasmani adalah pendidikan untuk jasmani. Namun pandangan demikian sudah ditinggalkan dan organisasi

manusia secara wajar dan alami sekarang dilihat dalam satu kesatuan individu hingga pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui jasmani. Jasmani adalah kata sifat dengan asal kata jasad yang berarti tubuh/ badan. Jasmani menunjuk kepada hal- hal yang mengenai jasad yang berhubungan dengan tubuh atau badan manusia, sebagai rohani yang menunjuk kepada segala sesuatu yang berhubungan dengan roh. Dengan pandangan ini maka pendidikan jasmani berkaiatan dengan perasaan, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental dan sosial, emosional, intelektual serta estetika pendidikan jasmani meskipun berusaha untuk mendidik manusia melalui sarana jasmani dengan aktivitas- aktivitas jasmani atau aktifitas fisik tetap berkepentingan dengan tujuan- tujuan pendidikan yang tidak semuanya jasmani/ fisik (Abdul Kadir Ateng, 1989:6).

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan jasmani sebagai alat perantaranya. Pendidikan jasmani tidak terlepas dari usaha pendidikan pada umumnya. Pendidikan jasmani pada merupakan usaha untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani, usaha tersebut berupa kegiatan jasmani atau fisik yang diprogram secara ilmiah, terarah, dan sistematis, yang disusun oleh lembaga pendidikan yang berkompeten.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani yang berpangkal pada gerakan manusia serta mengarah kepada kepribadian yang bulat dan kreatif, manusia adalah dasar dari segala pendidikan. Pendidikan jasmani adalah pendidikan untuk jasmani. Namun pandangan demikian sudah ditinggalkan dan organisasi

manusia secara wajar dan alami sekarang dilihat dalam satu kesatuan individu hingga pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui jasmani. Jasmani adalah kata sifat dengan asal kata jasad yang berarti tubuh/ badan. Jasmani menunjuk kepada hal- hal yang mengenai jasad yang berhubungan dengan tubuh atau badan manusia, sebagai rohani yang menunjuk kepada segala sesuatu yang berhubungan dengan roh. Dengan pandangan ini maka pendidikan jasmani berkaiatan dengan perasaan, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental dan sosial, emosional, intelektual serta estetika pendidikan jasmani meskipun berusaha untuk mendidik manusia melalui sarana jasmani dengan aktivitas- aktivitas jasmani atau aktifitas fisik tetap berkepentingan dengan tujuan- tujuan pendidikan yang tidak semuanya jasmani/ fisik (Abdul Kadir Ateng, 1989:6).

Menurut Adang Suherman (2000: 23), secara umum pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu : 1) *Perkembangan fisik*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kemampuan-kemampuan fisik dari berbagai organ tubuh seorang (*physical fitness*). 2) *Perkembangan gerak*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan gerak secara efektif, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*). 3) *Perkembangan mental*. Tujuan ini berhubungan berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa. 4) *Perkembangan sosial*. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Pendidikan

jasmani dilakukan dengan sarana jasmani, yakni aktivitas jasmani yang pada umumnya dilakukan dengan tempo yang cukup tinggi dan terutama gerakan-gerakan besar, ketangkasan dan ketrampilan, yang tidak perlu terlalu tepat, terlalu harus sesempurna atau berkualitas tinggi, agar diperoleh manfaat bagi anak didik. Meskipun sarana pendidikan tersebut fisik, manfaat bagi siswa mencakup bidang- bidang nonfisik seperti intelektual, sosial, estetika dalam kawasan kognitif maupun afektif (Adang Seherman, 2000:15).

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah kita ketahui bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Pada umumnya anak akan merasa lebih senang melakukan permainan daripada melakukan cabang olahraga yang lain. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya

berkembang dengan baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992: 11-12).

2.1.3 Guru Profesional

Menurut Soetjipto & Kosasi (2004: 15-27), *profesional* adalah sifat yang terkait dengan profesi. Dengan demikian, guru profesional adalah guru yang dimiliki sifat, ciri-ciri, atau karakter sesuai dengan jabatan profesinya. Masalahnya adalah, apa sifat, ciri-ciri, atau karakter dari profesi itu. Berikut ini penjelasannya dalam kaitannya dengan profesi keguruan atau guru profesional.

Dari paparan di atas dapatlah disimpulkan tentang sifat, ciri-ciri, atau karakter dari profesi, yaitu: terdidik, terlatih, kekhususan, otonomi, terorganisasi, memiliki kode etik, berprestise/ terpercaya, dedikasi dan imbalan yang memadai. Paparan lebih lengkap adalah sebagai berikut :

- 1) *Terdidik*, artinya pemegang profesi itu memerlukan tingkat pendidikan tertentu. Tingkat pendidikan itu bersifat relatif, sesuai, dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan zaman serta IPTEKS (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni).
- 2) *Terlatih*, artinya pemegang profesi itu harus ahli atau terampil dalam melaksanakan tugasnya, yaitu menerapkan ilmu/ pengetahuan yang telah diperoleh pendidikan.
- 3) *Kekhususan*, artinya pemegang jabatan profesi itu harus terdidik dan terlatih dalam bidang khusus, untuk dapat dibedakan dari bidang profesi

lain. Bidang khusus itu harus ditekuni secara berkesinambungan dan tetap, tidak berubah-ubah atau berpindah-pindah.

- 4) *Otonom*, artinya memiliki kemandirian dalam ruang lingkup kerja, yang tidak diatur oleh profesi lain. Guru profesional (organisasi profesi keguruan) harus berani mengambil keputusan sendiri dalam bidang dan ruang lingkup kerjanya serta bertanggung jawab papun itu.
- 5) *Terorganisasi*, artinya jabatan profesi itu memerlukan adanya ikatan dalam suatu organisasi, yang disebut organisasi profesi. Melalui organisasi profesi itulah prinsip-prinsip dan tujuan profesi dapat diperjuangkan dan ditegakkan serta memberikan perlindungan bagi para anggotanya.
- 6) *Memiliki kode etik*, yaitu norma dan asas yang disepakati oleh suatu kelompok tertentu sebagai landasan dan ukuran tingkah laku.
- 7) *Dedikasi/ pengabdian*, artinya pemegang jabatan profesi harus memiliki dedikasi, pengabdian, atau loyalitas terhadap organisasi profesinya. Bagi guru, loyalitas itu dapat ditunjukkan dengan kerja keras, disiplin, produktif secara akademik (banyak menulis karya ilmiah atau buku), mengembangkan kompetensi dan keguruan.
- 8) *Imbalan yang memadai*, merupakan konsekuensi logis dari suatu jabatan profesi. Jabatan profesi memerlukan pendidikan dan pelatihan yang relatif lama, memerlukan kekhususan, sikap yang otonom, terorganisasi, memiliki kode etik yang luhur, berprestise, dan dedikasi/ pengabdian serta loyalitas yang tinggi gaji yang tinggi (Soetjipto & Kosasi, 2004: 15-27).

2.1.4 Pengertian Gerak Dasar

Pada umumnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992:24)

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20) gerak dasar adalah suatu awalan/ pondasi gerak yang harus dikuasai sebelum melakukan tehnik dalam gerakan inti.

Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori adalah sebagai berikut :

1) *Kemampuan Lokomotor*

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat atau loncat, berjalan, berlari.

2) *Kemampuan Non-Lokomotor*

Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik.

3) *Kemampuan Manipulatif*

Kemampuan manipulative 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. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item; berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulative terdiri dari gerakan mendorong, menerima (menangkap obyek), dan gerakan menggiring bola.(Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20)

2.1.5 Karakteristik Anak SD

Karakteristik fisik dan mental siswa SD berdasarkan pada tingkat usianya menurut Conny (1991) dibagi menjadi tiga kategori: 1) Siswa SD kelas 1 dan 2, berusia antara 6-7 tahun, 2) Anak SD kelas 3 dan 4, berusia antara 8-9 tahun dan 3) Siswa SD kelas 5 dan 6, yang usianya 9-11 tahun.

Pada siswa sekolah dasar yang berusia antara 6-9 tahun secara umum tidak ditemukan perkembangan fisik maupun mental yang menonjol antara siswa perempuan dengan laki-laki. Sedangkan usia 10-11 tahun antara anak lelaki dan anak perempuan mulai menampilkan perbedaan perkembangan fisik maupun mental.

Ada beberapa karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Anak usia SD ditandai oleh tiga dorongan ke luar yang besar yaitu (1) kepercayaan anak untuk keluar rumah dan masuk dalam kelompok sebaya (2) kepercayaan anak untuk memasuki dunia permainan dan kegiatan memerlukan ketrampilan fisik, dan (3) kepercayaan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, dan logika dan simbolis dan komunikasi orang dewasa.

Masa usia sekolah dasar sebagai kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya, perbedaan dalam intelegansi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, disamping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi disekolah.

Seperti dikatakan Dardmojo (1992) anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan intelektual, emosional, maupun pertumbuhan badaniyah, dimana kecepatan pertumbuhan anak pada masing- masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagi variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia sama. Berdasarkan Pertumbuhan Fisik atau Jasmani Anak SD adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama pula. Sedangkan pertumbuhan anak-anak berbeda ras juga menunjukkan perbedaan yang menyolok. Hal ini antara lain disebabkan perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup dan lain- lain.
- 2) Nutrisi kesehatan amat mempengaruhi perkembangan fisik anak. Kekurangan nutrisi dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi lamban, kurang berdaya dan tidak aktif. Sebaliknya anak yang memperoleh makanan yang bergizi, lingkungan yang menunjang, perlakuan orang tua serta kebiasaan hidup yang baik akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.

- 3) Olahraga juga merupakan faktor penting pada pertumbuhan fisik anak. Anak yang kurang berolahraga atau tidak aktif sering kali menderita kegemukan atau kelebihan berat badan yang dapat mengganggu gerak dan kesehatan anak.
- 4) Orang tua harus selalu memperhatikan berbagai macam penyakit yang sering kali diderita anak, misalnya bertalian dengan kesehatan penglihatan (mata), gigi, panas, dan lain-lain. Oleh karena itu orang tua selalu memperhatikan kebutuhan utama anak, antara lain kebutuhan gizi, kesehatan dan kebugaran jasmani yang dapat dilakukan setiap hari sekalipun sederhana.

2.1.6 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik daripada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, seperti materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat

perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai (Trianto, 2010: 52).

2.1.7 Permainan Sepakbola

2.1.7.1 Karakteristik Permainan Sepakbola

Menurut Sucipto, dkk (2000: 7) Sepakbola merupakan permainan beregu, yang masing- masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (out door) dan di dalam ruangan (in door).

Sepakbola salah satu jenis 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 gawangnya tidak kemasukkan bola. Dalam hal ini Jef Sneyers (1988: 3) menyatakan, “prinsip dalam sepak bola sederhana sekali yaitu membuat gol dan mencegah jangan sampai lawan membuat sama terhadap gawangnya sendiri”.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing- masing terdiri dari sebelas orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing- masing regu atau kesebelasan berusaha memasukkan atau mencetak gol dan mempertahankan untuk tidak kemasukkan bola. Serta ada peraturan- peraturan yang harus ditaati oleh pemain pada saat pertandingan

berlangsung, wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya. Oleh karena itu kedua kesebelasan dalam bermain wajib menjunjung sikap sportivitas.

2.1.7.2 Tujuan Permainan Sepak bola

Menurut Sucipto, dkk (2000: 7), beberapa tujuan-tujuan dalam bermain sepakbola sebagai berikut :

- 1) Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi dan seimbang.
- 2) Untuk meningkatkan tingkat kebugaran dinamis dan kesehatan pemain.
- 3) Dapat mendatangkan kesenangan, kebahagiaan hidup serta rekreasi bagi seseorang.
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam permainan sepak bola.

2.1.7.3 Faktor Permainan Sepakbola

Menurut Sucipto, dkk (2000: 9) menyatakan faktor-faktor penentu atau pendukung untuk mempercepat tercapainya tujuan permainan sepak bola antara lain sebagai berikut :

1) Faktor *Endogen* (atlet/ pemain)

- (1) Kesehatan fisik dan mental yang baik, terutama tidak berpenyakit jantung, paru- paru, syaraf, dan jiwa.
- (2) Bentuk tubuh sesuai cabang olahraga yang diikuti, untuk pemain sepakbola bertipe atletis.
- (3) Memiliki bakat untuk bermain sepakbola, meliputi kemampuan fisik cepat mempelajari tehnik-tehnik.

- (4) Memiliki potensi sikap mental yang baik, antara lain sosial, disiplin, berkemauan keras, kreatif, dan tekun, bertanggung jawab.

2) Faktor *Eksogen*

- (1) *Fasilitas alat, perlengkapan dan biaya*

Sarana dan alat perlengkapan permainan sepakbola serta biaya secara minimal harus terpenuhi untuk mencapai tujuan.

- (2) *Guru atau Pelatih*

Guru olahraga atau pelatih sepakbola representatif sangat diperlukan untuk membimbing pemain agar dapat mempercepat waktu dalam mencapai tujuan. Pilihan yang tepat metode dan sistem mengajar atau melatih yang efektif oleh guru atau pelatih sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar dan berlatih bagi pemain.

- (3) *Organisasi*

Organisasi sekolah maupun diluar sekolah yang mengelola olahraga sepakbola dituntut untuk memiliki struktur dan tata kerja yang baik. Organisator-organisator (kepala sekolah) harus memiliki sifat- sifat menyenangkan (interest), jujur, terbuka, tanggung jawab, dan berani berkoban.

- (4) Dukungan orang tua dan masyarakat setempat dan pejabat sangat diperlukan pemain untuk pendorong kearah perkembangan yang optimal.

2.1.7.4 Fasilitas Alat dan Perlengkapan

Setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan sepakbola. Uraianya sebagai berikut :

1) Lapangan

Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang, panjangnya 100-120m, dan lebarnya antara 46,9m - 91,8m. Untuk pertandingan internasional panjang lapangan 100-110 m dan lebarnya antara 64,26m- 73,44m.

2) Pembatas Lapangan

Lapangan permainan dibatasi dengan garis yang jelas lebarnya tidak lebih dari 15cm. Bendera sudut lapangan tidak kurang dari 15cm, dan diletakkan pada keempat sudut lapangan. Titik tengah dengan jari-jari 9,15cm.

3) Kotak Gawang

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

4) Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit/ karet, bola dalamnya terbuat dari karet atau bahan lain yang semacam. Bola tidak boleh terbuat dari bahan yang membahayakan pemain. Keliling bola tidak boleh lebih dari 71 cm dan tidak kurang dari 68 cm. Berat bola antara 410gr - 450gr. Tekanan udara antara 0,6- 1,1 atmosfer.

5) Gawang

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

Perlengkapan lainnya yaitu pemain hendaknya memakai kostum yang bernomor dada dan dipunggung.

2.1.7.5 Modifikasi Permainan Sepakbola

Modifikasi permainan merupakan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk permainan. Seperti apa yang dikatakan oleh Pangrazi (1989: 488) bahwa suatu permainan bisa dimodifikasi dan diciptakan dalam bentuk variasi baru yang dapat dilakukan oleh guru atau anak dan bahkan keduanya. Selanjutnya menurut Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa dalam suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Penjas di sekolah, bisa dilakukan dengan menggunakan modifikasi.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, yang artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Menurut Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa modifikasi memiliki esensi untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Gusril (2000: 46-48) menyatakan bahwa modifikasi memiliki keuntungan dan keefektifitasan, yaitu meliputi :

- (1) Meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- (2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- (3) Meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa.
- (4) Mengatasi kekurangan sarana dan prasarana.

- (5) Menciptakan proses pembelajaran penjasorkes yang berkualitas baik, maka diperlukan sarana dan prasarana yang memadai.

Proses pembelajaran penjasorkes guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga yang melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan dedaktik dan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Sudah merupakan kewajiban guru penjas mengajarkan berbagai keterampilan gerak, meskipun ada berbagai kendala masing-masing sekolah yang harus dihadapi, maka guru penjas dituntut untuk selalu kreatif dan modifikatif dalam melakukan tugasnya. Dalam pembelajaran permainan dan olahraga diharapkan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga salah satunya adalah cabang olahraga permainan sepakbola. Telah disebutkan di atas bahwa berdasarkan observasi, sebagian besar SD/MI tidak memiliki lapangan yang luas, namun demikian materi-materi pokok yang ada pada kurikulum harus diajarkan sehingga sebagai guru harus bisa memodifikasi sarana dan prasarana serta harus bisa membuat strategi dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penjelasan dan manfaat tentang modifikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi atau meniadakan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, baik dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam penjasorkes di sekolah.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan 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 di selenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar (SD) yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri atau senam; aktivitas ritmik; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan dapat mempraktekkan permainan sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sepakbola di Sekolah Dasar (SD) masih dikemas dalam bentuk permainan yang tidak dimodifikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah

dijumpainya anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Modifikasi pembelajaran permainan sepakbola merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran permainan sepakbola melalui permainan sepak sodor diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan sepakbola.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan sepak sodor yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar digunakan pada siswa kelas besar SD N 02 Majalangu.

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

1. Permulaan permainan dilakukan satu pasang sampai menempuh garis finis atau mati, baru di lanjutkan pasangan yang lain.
2. Peraturan yang semula jika bola yang di bawa mengenai pemain bertahan akan di katakana mati dan dan harus mengulang permainan dari garis awal tidak lagi digunakan, bola dikatakan mati apabila bola keluar dari lapangan dan harus mengulang permainan dari garis awal.

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

1. Produk model pembelajaran permainan Sepak Sodor sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data pada uji coba lapangan, dari evaluasi ahli Penjas menunjukkan produk pembelajaran sepak sodor dengan rata-rata persentase 90% untuk semua aspek, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran menunjukkan produk pembelajaran sepak sodor dengan rata-rata persentase 90% untuk

semua aspek. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan “Sepak sodor” ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas besar SD N 02 Majalangu Pematang.

2. Produk model pembelajaran permainan Sepak Sodor sudah dapat digunakan bagi siswa kelas besar SD N 02 Majalangu Pematang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil menunjukkan produk pembelajaran Sepak Sodor adalah sebagai berikut:

no	Aspek	nilai
1	Kognitif	84.19
2	Afektif	84.40
3	Psikomotor	82.50
	Rata-rata	83.69

Dari data diatas dapat disimpulkan rata-rata variabel checklist 83,69% untuk semua aspek dengan kriteria “baik”.

Hasil analisis data uji coba lapangan skala besar menunjukkan produk pembelajaran Sepak Sodor adalah sebagai berikut:

no	Aspek	nilai
1	Kognitif	85.42
2	Afektif	85.76
3	Psikomotor	85.76
	Rata-rata	85.64

Dari data di atas dapat disimpulkan dengan persentase variabel checklis 85,64% untuk semua aspek dengan kriteria “baik”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Sepak Sodor ini telah memenuhi kriteria,

sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas besar SD N 02 Majalangu Pemalang.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain:

- 1) Model permainan *sepak sodor* sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bola besar untuk Sekolah Dasar.
- 2) Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sekaligus sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 3) Bagi guru SD diharapkan dapat menggunakan model permainan *sepak sodor* ini di sekolah, khususnya pada pembelajaran sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1989. *Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Rusli, L. 2001. *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Sucipto, dkk., 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabet.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pengembang Buku Panduan Penulisan Skripsi. 2013. *Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*. Semarang: FIK UNNES.
- Tri Suyati, dkk. 2010. *Profesi Keguruan*. Semarang: CV. IKIP PGRI Semarang Press.
- Yudha M Saputra. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III.
- Joseph A, Luxbacher. 2011. *Sepak Bola*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Syarifudin dan Aip Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta; Dikti; 1992
- Tri Rustiadi. 2011. *Praktek Laboratorium Olahraga Dan Kesehatan*. Semarang.
- Soetjipto dan Rafli Kosasi. 2004. *Profesi Keguruan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arma Abdullah. 1994. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta. BSNP
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud