



**SURVEI PENERAPAN MODEL - MODEL DAN MODIFIKASI
PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SD
NEGERI DI KECAMATAN GUNUNGPATI SEMARANG**

SKRIPSI

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

Oleh
Deni M. Sarifudin
6102412026

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Deni M Sarifudin. 2019. Survei Penerapan Model-Model dan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Penjasorkes SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Survei Model Pembelajaran, Modifikasi Permainan, Penjasorkes.

Permainan modifikasi dalam pembelajaran Penjas menjadi sebuah permainan yang menarik bagi siswa dilakukan dengan cara melakukan penyederhanaan dan penyesuaian dengan karakteristik usia anak sekolah dasar. Rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) Bagaimana penerapan model-model pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang tahun 2019; dan (2) Bagaimana penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang tahun 2019.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian adalah SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang yang meliputi SD Sadeng 02, SD Pakintelan 02, SD Gunungpati 3 dan SD Kalisegoro. Populasi penelitian ini adalah seluruh SD Negeri di Kecamatan Gunungpati yang berjumlah 33 sekolah diambil dengan *cluster random sampling hingga ketemu 4 SD* yang menjadi lokasi penelitian yaitu SD Sadeng 02, SD Pakintelan 02, SD Gunungpati 3 dan SD Kalisegoro. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif yang terdiri dari tiga aktivitas yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verifyng*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Model pembelajaran yang diterapkan pada SD Negeri di Kecamatan Gunungpati berupa model pembelajaran kooperatif, inkuiri dan *direct learning* yang dalam penerapannya sama seperti proses pembelajaran pada umumnya sebagaimana ditentukan dalam kurikulum 2013 yaitu meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi; dan (2) penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dilakukan dengan memodifikasi peralatan, lapangan dan peraturan permainan. SD Pakintelan 02 telah menerapkan modifikasi peralatan, lapangan dan peraturan permainan sedangkan SD Sadeng 02, SD Gunungpati 03 dan SD Kalisegoro hanya melakukan modifikasi pada peralatan dan lapangan.

Simpulan penelitian ini yaitu hendaknya guru penjasorkes mampu mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai kurikulum 2013.

ABSTRACT

Deni M Sarifudin. 2019. *Survey of the application of models and game modification in the learning of physical education of Public elementary schools in Gunungpati District of Semarang City. Faculty of Sport Science. Semarang State University.*

Keywords: Survey Learning Model, Game Modifications, Penjasorkes.

Modified games in Physical Education learning become an interesting game for students done by simplifying and adjusting the age characteristics of elementary school children. The formulation of the problem of this research are (1) How is the application of learning models of the Public Elementary School Physical Education in the Gunungpati District of Semarang City in 2019; and (2) How to apply game modification to the learning of Physical Education of Public Elementary Schools in Gunungpati District, Semarang City in 2019.

The research approach used is descriptive qualitative. The location of the study is the Public Elementary School in Gunungpati Semarang District which includes Sadeng 02 Elementary School, Pakintelan 02 Elementary School, Gunungpati 3 Elementary School and Kalisegoro Elementary School. The population of this study was all of the 33 elementary schools in Gunungpati Subdistrict, which were taken by cluster random sampling to find 4 elementary schools which were the locations of the study, namely Sadeng 02 Elementary School, Pakintelan 02 Elementary School, Gunungpati 3 Elementary School and Kalisegoro Elementary School. Data collection uses interview, observation and documentation guidelines. Data analysis in this research was carried out in a descriptive qualitative manner consisting of three activities, namely: data reduction, data display, and conclusion drawing / verification (verification).

The results of the study show that (1) The learning model applied at the State Elementary School in Gunungpati District is in the form of a cooperative learning model, inquiry and direct learning which in its application is the same as the learning process in general as determined in the 2013 curriculum which includes the stages of planning, implementation and evaluation; and (2) the application of game modification in the learning of Physical Education of Elementary Schools in Gunungpati Subdistrict Semarang City is done by modifying the equipment, the field and the rules of the game. Pakintelan 02 Elementary School has applied equipment, field and game regulation modifications while Sadeng 02 Elementary School, Gunungpati 03 Elementary School and Kalisegoro Elementary School have only modified the equipment and field.

The conclusion of this research is that Physical Education teachers should be able to develop their creativity and innovation to create learning models that are fun and remain guided by the learning objectives to be achieved according to the 2013 curriculum.

PERNYATAAN

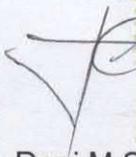
Yang bertandatangan dibawah ini, Saya :

Nama : Deni M Sarifudin
NIM : 6102412026
Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Survei Penerapan Model-Model dan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Penjasorkes SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, Baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain yang telah diberi penjelasan mengenai sumber sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang, 9 Agustus 2019
Yang Menyatakan.


Deni M Sarifudin



NIM. 6102412026

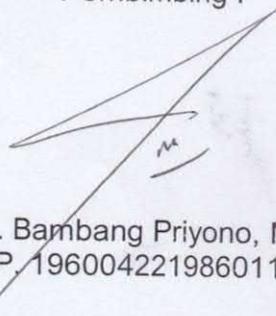
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Survei Penerapan Model-Model dan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Penjasorkes SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang**" telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

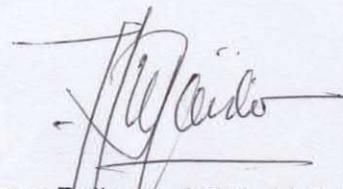
Tanggal :

Pembimbing I



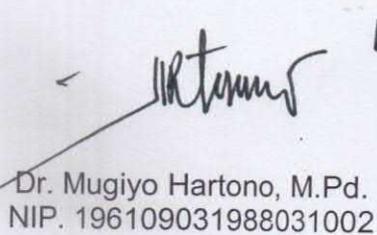
Dr. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP. 196004221986011001

Pembimbing II



Agus Fujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730202200604 1001

Menyetujui,
Ketua Jurusan PJKR



4/8 2019

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

LEMBAR PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : **SENIN**

Tanggal : **19 Agustus 2019**

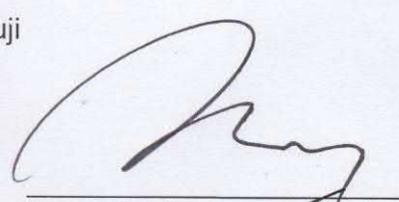
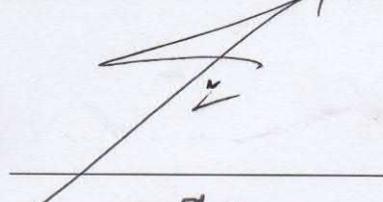
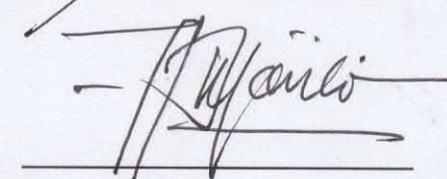
Panitia Ujian


Ketua
Prof. Dr. Langiyo Rahayu, M.Pd
NIP. 196103201984032001


Sekretaris
IPANG SETIAWAN, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197508252008121001.

Dewan Penguji

1. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197609052008121001.
2. Dr. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP. 196109031988031001.
3. Agus Pujiyanto, S.Pd, M.Pd.
NIP.197302022006041001.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Kekuatan pikiran mampu sebagai obat sekaligus racun. Jika dilandasi dengan serakah, benci, dan iri, ia adalah racun yang keji. Jika dilandasi dengan cinta, ia adalah obat yang paling manjur. (Andri Wongso)

Persembahan :

1. Yang tercinta orang tua saya Bapak Sukartono dan Ibu Suprihatin terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta dan kasih sayang, serta nasihat yang diberikan.
2. Yang tercinta adik-adik saya M. Andre dan Fanny Putri Erlan, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa.
3. Yang saya hormati Bapak/Ibu Dosen beserta jajarannya yang sudah memberikan motivasi.
4. Teman-teman PGPJSD A dan PJKR'12.
5. Almamater UNNES.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kepada hamba-Nya kelapangan dada dan kelembutan hati, yang menggerakkan hati hamba-Nya untuk selalu berjalan di jalan-Mu. Shalawat dan Salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Atas berkat rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Survei Penerapan Model-Model dan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Penjasorkes SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang**”. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1 yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa Unnes.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin 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 izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Bambang Priyono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta staff Tata Usaha Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan ibadah dan mendapatkan pahala dari ALLAH SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 9 Agustus 2019

Deni M Sarifudin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan...	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan....	8
2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	10
2.1.4 Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	12
2.2 Model-Model Pembelajaran.....	13
2.2.1 Pengertian Model-Model Pembelajaran.....	13
2.2.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	15
2.2.3 Jenis-Jenis Model Pembelajaran.....	16
2.3 Modifikasi Permainan.....	20
2.3.1 Pengertian Modifikasi Permainan.....	20
2.3.2 Tujuan Modifikasi Permainan.....	22
2.3.3 Jenis-Jenis Modifikasi Permainan.....	24
2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	26
2.5 Model-Model Permainan Penjasorkes Pada Siswa SD.....	27
2.6 Penelitian Terdahulu.....	28
2.7 Kerangka Berpikir Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	33
3.2 Lokasi, Sasaran dan waktu Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel.....	34
3.4 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data	35
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.6 Pemeriksaan Keabsahan Data.....	36
3.7 Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Penerapan Model-Model Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	40
4.1.2 Penerapan Modifikasi Permainan Pada Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	44
4.2 Pembahasan.....	48
4.2.1 Penerapan Model-Model Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	48
4.2.2 Penerapan Modifikasi Permainan Pada Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.....	50
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran-Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Survei Pendahuluan Penerapan Permainan Dalam Pembelajaran Penjas	3
2.1 Model Interaksi Sosial.....	17
2.2 Model Pemrosesan Informasi.....	18
2.3 Model Personal.....	19
2.4 Model Modifikasi Tingkah Laku.....	20
3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	35
4.1 Penerapan Model Pembelajaran Modifikasi Penjas.....	41
4.2 Penerapan Modifikasi Permainan Pada Peralatan.....	45
4.3 Penerapan Modifikasi Permainan Pada Lapangan.....	46
4.4 Penerapan Modifikasi Permainan Pada Peraturan.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	31
2.2 Ilustrasi Pengambilan Sampel Dengan Teknik Cluster 2 Tahap	34
2.3 Komponen dalam Analisis Data	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Pedoman Wawancara	57
2	Pedoman Observasi	61
3	Dokumentasi Penelitian	63
4	Formulir Usulan Topik Skripsi.....	67
5	Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing	68
6	Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas	69
7	Surat Rekomendasi Penelitian	70
8	Surat Keterangan Penelitian Sekolah SD N Gunungpati 03	71
9	Surat Keterangan Penelitian Sekolah SD N Pakintelan 02	72
10	Surat Keterangan Penelitian Sekolah SD N Kalisegoro	73
11	Surat Keterangan Penelitian Sekolah SD N Sadeng 02.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah idealnya memiliki sarana prasarana Pendidikan Jasmani yang lengkap dan kondisinya baik karena merupakan syarat terlaksananya pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Saat ini sekolah yang berstatus negeri maupun swasta masih kurang memperhatikan keberadaan sarana prasarana Pendidikan Jasmani di sekolahnya. Ada berbagai benturan yang menyelimuti pengadaan sarana prasarana pendidikan jasmani di sekolah, seperti minimnya dana untuk pengadaan sarana prasarana pendidikan jasmani yang memang membutuhkan dana yang cukup besar, kurang kreatifnya guru penjas untuk berupaya menyediakan sarana prasarana pendidikan jasmani (Saryono, 2008:33).

Modifikasi permainan merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru Penjas dalam menyikapi keterbatasan sarana dan prasarana olahraga di sekolah sehingga proses pembelajaran tetap berjalan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menuntunkanya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Terkadang anak mudah sekali jenuh dengan kegiatan yang ada di sekitar lingkungannya, tetapi guru Penjas masih meneruskan dengan model pembelajaran yang sama dan anak mudah sekali bosan dengan

hal yang itu-itu saja, namun kembali lagi kepada kreatifitas guru Penjas dalam melakukan modifikasi pembelajaran (Pungki Indarto, 2014:3).

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan sekolah melalui modifikasi permainan dengan karakteristik sebagai berikut: 1) sesuai dengan kemampuan anak (umur, kesegaran jasmani, status kesehatan, tingkat keterampilan, dan pengalaman sebelumnya); 2) aman dimainkan; 3) memiliki beberapa spek alternatif seperti ukuran berat dan bentuk peralatan, lapangan permainan, waktu bermain atau panjangnya permainan, peraturan, jumlah pemain, rotasi atau posisi pemain; 4) mengembangkan pemain dan keterampilan olahraga yang relevan yang dapat dijadikan dasar pembinaan selanjutnya (Asep Suharta, 2007: 147-148).

Permainan yang telah dimodifikasi, maka guru Penjasorkes akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Menurut Gabbard. dkk, 1987 dalam Asep Suharta (2007:150) bahwa modifikasi permainan meliputi perubahan-perubahan dalam jumlah pemain, peralatan yang digunakan, peraturan, pencatatan skor, keterampilan alternatif. Modifikasi dalam hal ini tidak hanya mencakup dalam jenis permainan dan peraturan, tetapi juga di dalamnya sarana, prasarana, dan fasilitas.

Penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran Penjasorkes telah dilaksanakan di SD Negeri di Kecamatan Gunungpati. Berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa SD Negeri di Gunungpati yaitu sebanyak 33 sekolah yang pada umumnya telah melakukan modifikasi permainan. Berikut ini adalah hasil

survei penerapan model-model dan modifikasi permainan pada lima SD Negeri di Kecamatan Gunungpati yang dilakukan oleh guru Penjasorkes.

Tabel 1.1 Hasil Survey Pendahuluan Penerapan Permainan dalam Pembelajaran Penjas di SD Negeri Kecamatan Gunungpati

No	Nama Sekolah	Identitas Guru Penjas			Jenis Permainan Modifikasi
		Jenis Kelamin	Pendidikan	Masa Kerja	
1	SD N Gunungpati 03	P	S1 PGSD Penjas	33 tahun	Bola Voli memakai balon
2	SD N Kalisegoro	L	D3 Penjas	29 tahun	Kasti memakai bola voli
3	SD N Pakintelan 2	L	S1 PGSD Penjas	20 tahun	Voli memakai bola plastik; bola batas
4	SD N Plalagan 01	P	S1 PGSD Penjas	8 tahun	Kasti; lompat tali; bola hantam
5	SD N Sadeng 02	L	S1 PGSD Penjas	8 tahun	Sepak bola, bola voli dab bola kasti

Sumber: Hasil Survey Pendahuluan, 2017

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kelima SD Negeri Kecamatan Gunungpati telah melaksanakan permainan modifikasi yang terdiri dari permainan voli, kasti, sepak bola dan lompat tali. Adanya permainan yang telah dimodifikasi ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran olahraga sehingga lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Penjas, peneliti mengetahui bahwa alasan Guru Penjas melaksanakan permainan modifikasi adalah (1) sekolah memiliki keterbatasan sarana dan prasarana olahraga; (2) permainan dalam olahraga terlalu sulit dilaksanakan oleh siswa sehingga memerlukan modifikasi; (3) siswa cenderung bosan dan kurang aktif dengan pembelajaran tanpa modifikasi; dan (4) guru memiliki inisiatif melaksanakan permainan modifikasi yang disesuaikan dengan perkembangan dan usia siswa.

Permainan modifikasi dalam pembelajaran Penjas akan menjadi sebuah permainan yang menarik bagi siswa. Modifikasi tentu saja dilakukan dengan cara

melakukan penyederhanaan dan penyesuaian dengan karakteristik usia anak sekolah dasar. Karakteristik tersebut terkait dengan kecenderungan kualitas keterampilan serta ukuran fisik anak sekolah dasar pada umumnya. Modifikasi permainan dilakukan dengan cara melakukan penyederhanaan tentang aturan permainan, bentuk model permainan termasuk jenis-jenis keterampilan teknik yang terbatas. Misalnya, permainan disederhanakan dan yang penting bagaimana anak SD dapat bermain aktif dan gembira bersama teman-teman melalui aktivitas permainan olahraga yang telah dimodifikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan modifikasi sangat tepat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar untuk mendorong siswa aktif dan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik dan berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Survei Penerapan Model-Model dan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Penjasorkes SD Negeri di Kecamatan Gunungpati Semarang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. di Kecamatan Gunungpati memiliki keterbatasan sarana dan prasarana sehingga mengharuskan guru Penjas melakukan modifikasi permainan.
2. Tidak seluruh jenis permainan olahraga sesuai dengan karakteristik SD Negeri dan usia siswa SD sehingga memerlukan modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik usia siswa SD.
3. Adanya kejenuhan siswa dengan permainan olahraga yang biasa sehingga mengharuskan guru Penjas untuk berinisiatif memodifikasi permainan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diuraikan, maka penulis membatasi masalah pada survei penerapan model-model dan modifikasi permainan pada pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang tahun 2017 serta kendala dalam menerapkan model-model dan modifikasi permainan pada pembelajaran Penjasorkes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan **model-model pembelajaran** Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
2. Bagaimana penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model-model pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

- 1) Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi peneliti lain pada umumnya, khususnya bagi peneliti yang memiliki tema atau pembahasan yang hampir sama sehingga dapat menjadi lebih baik.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan meningkatkan model-model modifikasi permainan dalam pembelajaran penjasorkes.

2. Secara praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat memberikan pengetahuan dalam pembelajaran modifikasi permainan.
- 2) Bagi guru penjasorkes, penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang pentingnya modifikasi permainan bagi peserta didik.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran kepada guru penjasorkes agar mengembangkan model-model modifikasi permainan di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si belajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu: kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut tingkat kesalahan; kecepatan unjuk kerja; tingkat alih belajar; tingkat retensi dari apa yang dipelajari (Hamzah B. Uno, 2012: 21).

Keberhasilan belajar tergantung pada dua faktor yaitu faktor yang ada pada diri siswaitu sendiri/faktor individual dan faktor yang ada diluar siswa atau faktor sosial (Ngalim Purwanto, 2007: 102). Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang

mempengaruhinya. Menurut Muhibbin Sayah (2010: 129) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil peserta didik di sekolah secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan. Hal ini dibuktikan di Indonesia dengan dikeluarkannya UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang dalam Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yang salah satunya disebutkan adalah Pendidikan Jasmani dan olahraga.

Dilain pihak Pendidikan Jasmani juga menjadi penting dan berharga yang didasarkan oleh suatu sumber hukum yang kuat yang termaktub dalam Undang-Undang No.3 tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional pada Pasal 1 ketentuan umum berbunyi bahwa olahraga pendidikan adalah Pendidikan Jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, kemudian selanjutnya dalam pasal yang lain yaitu pasal 18 yang mengatur tentang Olahraga Pendidikan.

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam mendewasakan suatu manusia melalui upaya pengajaran dan

latihan, proses, cara mendidik dan perbuatan. Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 3) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial dan emosional” jadi pendidikan jasmani bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan suatu individu.

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

Dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (Depdiknas, 2006:45), bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, olahraga dan kesehatan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Peranan guru penjasorkes SD dalam hal ini sangat penting guna mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, di tangan guru penjasorkes ini nantinya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan diajarkan dari mulai menyusun kerangka pembelajaran sampai evaluasi pembelajaran.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Adapun beberapa tujuan Pendidikan Jasmani menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 19):

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani
- 2) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani
- 3) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 4) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
- 5) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006:2) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan fisik yang lebih baik
- 3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil dan memiliki sikap yang positif.

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

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luas kelas.
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

2.1.4 Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Soepartono (2000:5) prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang memepermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat tersebut adalah susah untuk dipindahkan. Prasarana olahraga antara lain: lapangan bola basket, lapangan tenis, gedung, stadion sepakboladan lain-lain.

Olahraga yang baik adalah yang memenuhi ukuran standar. Sedangkan sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga. Sarana olahraga terdiri atas peralatan dan perlengkapan (Soepartono, 2000:6). Peralatan adalah sesuatu yang digunakan contohnya: Peti loncat, palang tunggal, palang sejajar, gelang-gelang, kuda-

kuda, dan lain-lain. Perlengkapan adalah sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana misalnya: net, bendera untuk tanda garis batas, dan lain-lain. Sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki, misalnya: bola, raket, pemukul dan lain-lain. Sarana olahraga yang baik mempunyai ukuran yang standar pula sesuai dengan masing-masing cabang olahraga. Istilah lain yang sekarang ini lebih populer adalah fasilitas olahraga. Fasilitas olahraga adalah semua prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapan untuk melaksanakan program kegiatan olahraga (Soepartono, 2000:6).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di sekolah akan berjalan dengan baik jika ditunjang dengan sarana yang memadai, baik jumlah, keadaan, maupun kelengkapannya. Jumlah yang dimaksud adalah keberadaan dan banyak sedikitnya sarana yang dimiliki.

2.2 Model-Model Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Model-Model Pembelajaran

Guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu mendisain seperti apa pembelajaran yang akan dilaksanakan. Model pembelajaran merupakan disain pembelajaran yang akan dilaksanakan guru di dalam kelas. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil dalam Rusman, 2014:133).

Menurut Trianto (2014:53) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi

sebagai pedoman bagi perancang dan melaksanakan pembelajaran. Menurut Arends (dalam Trianto, 2014:51) bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Pengertian menurut Syaiful Sagala sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Wanwan Setiawan (2009: 27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih model pembelajaran menurut Rusman (2014:133) adalah pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan dan materi pembelajaran, pertimbangan dari sudut pandang peserta didik atau siswa dan pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang disusun secara sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dengan optimal. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan karakteristik serta tingkat kemampuan peserta didik. Setiap model pembelajaran memiliki desain pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar.

2.2.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Rangke I. Tobeng, dkk sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Wawan Setiawan (2009:28) mengidentifikasi lima karakteristik suatu model pembelajaran yang baik, yang meliputi berikut ini:

1) Prosedur ilmiah

Suatu model pembelajaran harus memiliki suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah tingkah laku peserta didik atau memiliki sintaks yang merupakan urutan langkah langkah pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik.

2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan

Suatu model pembelajaran menyebutkan hasil-hasil belajar secara rinci mengenai penampilan peserta didik.

3) Spesifikasi lingkungan belajar

Suatu model pembelajaran menyebutkan secara tegas kondisi lingkungan di mana respon peserta didik diobservasi.

4) Kriteria penampilan

Suatu model pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Model pembelajaran merencanakan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik yang dapat didemonstrasikannya setelah langkah-langkah mengajar tertentu.

5) Cara-cara pelaksanaannya

Semua model pembelajaran menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Rusman (2014:145) ada enam ciri-ciri model pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) system sosial; dan (d) system pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran; dan
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran di atas, model pembelajaran bersifat penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus melakukan perencanaan dan menentukan model pembelajaran mana yang paling baik dan cocok untuk dilakukan dalam pemberian materi pelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.2.3 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis model dalam pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Rusman (2014:136-143) bahwa macam-macam model pembelajaran berdasarkan teori adalah model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal (*Personal models*), model modifikasi tingkah laku (*Behavioral*). Berbagai macam model yang dapat digunakan oleh seorang guru namun, dalam pemilihan model pembelajaran harus sesuai untuk mencapainya tujuan pendidikan.

1. Model interaksi sosial

Model interaksi sosial menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat, model interaksi sosial mencakup strategi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rumpun Model Interaksi Sosial

No	Model	Tokoh	Tujuan
1	Penentuan kelompok	Herbert Thelen & Jhon Dewey	Perkembangan keterampilan untuk partisipasi dalam proses sosial demokratis melalui penekanan yang dikombinasikan pada keterampilan-keterampilan pribadi (kelompok) dan keterampilan-keterampilan penentu akademik. Aspek perkembangan pribadi merupakan hal yang penting dalam model ini
2	Inkuiri Sosial	Byron Massialas & Benjamin Co	Pemecahan masalah sosial, terutama melalui penemuan sosial penalaran logis
3	Metode Labolatori	Bethel maine (<i>National Teaching Library</i>)	Perkembangan keterampilan antar pribadi dan kelompok melalui kesadaran dan keluwesan pribadi.
4	Yurisprudential I	Donal Oliver & James P. Shaver	Dirancang terutama untuk mengajarkan kerangka acuan yurisprudensial sebagai cara berfikir dan penyelesaian isu – isu sosial.
5	Bermain peran	Fainnie Shatel & George Fhatel Dirancang untuk mempengaruhi siswa aga	Dirancang untuk mempengaruhi siswa agar menemukan nilai – nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai – nilainya
6	Stimulus sosial	Serene Bookock & Harold Guetzko	berikutnya. 6 Stimulus sosial Serene Bookock & Harold Guetzkov Dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam – macam proses dan kenyataan sosial, dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan.

Sumber: Rusman (2014:138).

2. Model pemrosesan informasi

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Teori pemrosesan informasi/kognitif dipelopori oleh Robert Gagne.

Tabel 2.2 Rumpun Model Pemrosesan Informasi

No	Model	Tokoh	Tujuan
1	Model Berfikir Induktif	Hilda Taba	Dirancang untuk pengembangan proses mental induktif dan penalaran akademik/pembentukan teori
2	Model Latihan Inkuiri	Richard Suchman	Pemecahan masalah sosial, terutama melalui penemuan sosial dan penalaran logis
3	Inkuiri Ilmiah	Joseph. Schwab	Dirancang untuk mengajar sistem penelitian dari suatu disiplin, tetapi juga diharapkan untuk mempunyai efek dalam kawasan- kawasan lain (metode-metode sosial mungkin diajarkan dalam upaya meningkatkan pemahaman sosial dan pemecahan masalah sosial)
4	Penemuan Konsep	Jerome Bruner	Dirancang terutama untuk mengembangkan penalaran induktif, juga untuk perkembangan dan analisis konsep.
5	Pertumbuhan kognitif	Jean Piaget, Irving Sigel, Edmund Sullivan, Lawrence Kohiberg	Dirancang untuk mempengaruhi siswa agar menemukan nilai- nilai pribadi dan sosial. Prilaku dan nilai- nilainya diharapkan anak menjadi bagi penemuan berikutnya.
6	Model Penata Lanjutan	David Ausubel	Dirancang untuk meningkatkan efisiensi kemampuan pemrosesan informasi untuk menyerap dan mengaitkan bidang-bidang pengetahuan.
7	Memori	Harry Lorayne, Jerry Lucas	Dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengingat

Sumber: Rusman (2014:141).

3. Model personal (*Personal models*)

Model ini bertitik tolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Model ini menjadikan pribadi siswa yang

mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara afektif. Model ini juga berorientasi pada individu dan perkembangan keakuan. Tokoh humanistik adalah Abraham Maslow, R.Roger, C.Bruner, dan Arthur Comb. Menurut teori ini, guru harus berupaya belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual. Teori Humanistik timbul sebagai gerakan memanusiakan manusia.

Tabel 2.3 Rumpun Model Personal

No	Model	Tokoh	Tujuan
1	Pengajaran non direktif	Carl Rogers	Penekanan pada pembentukan kemampuan untuk perkembangan pribadi dalam arti kesadaran diri, pemahaman diri, kemandirian, dan konsep diri.
2	Latihan Kesadaran	Fritz Peris, William Schultz	Meningkatkan kemampuan seseorang untuk eksplorasi diri dan kesadaran diri. Banyak menekankan pada perkembangan kesadaran dan pemahaman antar pribadi.
3	Sinektik	William Gordon	Perkembangan pribadi dalam kreativitas dan pemecahan masalah kreatif
4	Sistem - sistem Konseptua	Davit Hunt	Dirancang untuk meningkatkan kekomplekan dan keluwesan pribadi.
5	Pertemuan Kelas	William Glasser	Perkembangan pemahaman diri dan tanggung jawab kepada diri sendiri dan kelompok sosial

Sumber: Rusman (2014:143).

4. Model modifikasi tingkah laku (*Behavioral*).

Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan. Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati.

Tabel 2.4 Rumpun Model Modifikasi Tingkah Laku

No	Model	Tokoh	Tujuan
1	Manajemen Kontingensi	B.F Skinner	Fakta-fakta , konsep, keterampilan
2	Kontrol Diri	B.F Skinner	Perilaku/keterampilan sosia
3	Relaksasi (santai)	Rimm & Master Wolpe	Tujuan-tujuan pribadi (mengurangi ketegangan dan kecemasan)
4	Pengurangan Ketegangan	Rimm & Master Wolpe	Mengalihkan kesantaian kepada kecemasan dalam situasi sosial.
5	Latihan asertif Desentsitasi	Wolpe, Lazarus, Salter	Ekspresi perasaan secara langsung dan spontan dalam situasi sosial
6	Latihan langsung	Gagne, smith & Smith	Pola-pola perilaku, keterampilan

Sumber: Rusman (2014:144).

Model-model pembelajaran diatas pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran lebih dominan ke dalam rumpun model sistem *behavior* atau tingkah laku, mengingat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, proses pembelajarannya lebih dominan pada domain psikomotor, dimana proses belajar mengutamakan aktivitas gerak dan internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

2.3 Modifikasi Permainan

2.3.1 Pengertian Modifikasi Permainan

Banyaknya jumlah cabang olahraga dan ragam *skill*, sehingga mustahil apabila para guru pendidikan jasmani sanggup mengajar sesuai dengan tujuannya. Untuk itu, sangat perlu dilakukan pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga, seperti penjelasan Asep Suharta (2007: 147-148) bahwa usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi keterbatasan sekolah adalah melakukan modifikasi permainan.

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP yaitu tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam proses belajarnya.

Modifikasi sangat dibutuhkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Winarno (2001:108) menyatakan modifikasi olahraga digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Asep Suharta (2007:147-148) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas dan keterbatasan sekolah dalam melakukan modifikasi permainan dalam penjas dan olahraga memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan kemampuan anak (umur, kesegaran jasmani, status kesehatan, tingkat keterampilan, dan pengalaman sebelumnya);
- 2) Aman dimainkan;
- 3) Memiliki beberapa spek alternatif seperti ukuran berat dan bentuk peralatan, lapangan permainan, waktu bermain atau panjangnya permainan, peraturan, jumlah pemain, rotasi atau posisi pemain;

- 4) Mengembangkan pemain dan keterampilan olahraga yang relevan yang dapat dijadikan dasar pembinaan selanjutnya.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:1-2) menyatakan bahwa modifikasi sangat dibutuhkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan para guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Winarno (2001:108) menyatakan modifikasi olahraga digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan adalah kreatifitas guru dalam membuat permainan dengan terbatasnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Modifikasi permainan juga menimbulkan atau memunculkan kesenangan dalam diri peserta didik, karena dalam modifikasi permainan tidak ada aturan yang pasti jadi setiap pembelajaran dari minggu ke minggu bisa di rubah sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan.

2.3.2 Tujuan Modifikasi Permainan

Tujuan modifikasi permainan dapat mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang menyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga. Adapun bentuk modifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaran filosofi (strategi dasar) bermain dapat diterima dengan

relatif mudah oleh anak didik atau siswa. Pengurangan struktur permainan lebih ditekankan pada penguasaan filosofi bermain. Pengurangan struktur tersebut dapat dilakukan terhadap faktor-faktor: ukuran lapangan; bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan; jenis *skill* yang digunakan; aturan; jumlah pemain; organisasi pemain; dan tujuan permainan (Bahagia Yoyo dan Suherman Adang, 2000; 31-32).

Menurut Luthan (1988) dalam Samsudin (2008:72) bahwa modifikasi dalam mata pelajaran jasmani diperlukan dengan tujuan agar (1) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran; (2) meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berprestasi; dan (3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Tujuan modifikasi permainan meliputi dapat; mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang menyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga. Adapun bentuk modifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaran filosofi (strategi dasar) bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh anak didik atau siswa. Pengurangan struktur permainan lebih ditekankan pada penguasaan filosofi bermain. Pengurangan struktur tersebut dapat dilakukan terhadap faktor-faktor: ukuran lapangan; bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan; jenis *skill* yang digunakan; aturan; jumlah pemain; organisasi pemain; dan tujuan permainan (Bahagia Yoyo dan Suherman Adang, 2000: 31-32).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan modifikasi permainan yaitu agar anak didik menikmati proses pengajaran dan merasa puas serta senang menerima pelajaran, serta agar materi yang ada di dalam kurikulum

dapat tersampaikan dan disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar dapat dilakukan secara intensif.

2.3.3 Jenis-Jenis Modifikasi Permainan

Modifikasi permainan meliputi : peralatan, ukuran bola, ukuran lapangan, ukuran sasaran dan jumlah pemain. Modifikasi permainan meliputi perubahan-perubahan dalam 1) jumlah pemain; 2) peralatan yang digunakan; 3) peraturan; 4) pencatatan skor; 5) keterampilan alternatif (Gabbard. dkk, 1987 dalam Asep Suharta, 2007).

Sementara Ateng (1992) dalam Samsudin (2008:77) berpendapat bahwa untuk modifikasi permainan dapat dilakukan dengan :

- 1) Kurangi jumlah pemain dalam setiap regu;
- 2) Ukuran lapangan diperkecil;
- 3) Waktu bermain diperpendek;
- 4) Sesuaikan tingkat kesulitan dengan karakteristik anak;
- 5) Sederhanakan alat yang digunakan
- 6) Ubahlah peraturan menjadi sederhana, sesuai dengan kebutuhan agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

Komponen-komponen penting olahraga yang dapat dimodifikasi menurut Aussie (1992) dalam Samsudin (2008: 77) meliputi: (1) ukuran, berat atau bentuk peralatan yang dipergunakan, (2) lapangan permainan, (3) waktu bermain atau lamanyapermainan, (4) peraturan permainan, dan (5) jumlah pemain. Berdasarkan pendapat tersebut maka modifikasi permainan dalam olahraga dapat dilakukan terhadap faktor-faktor berikut:

1) Ukuran, berat, bentuk peralatan yang digunakan

Guru dapat memodifikasi peralatan misalnya dengan cara memodifikasi berat ringannya., besar kecilnya, panjang pendeknya maupun menggantinya dengan peralatan lain sehingga dapat digunakan untuk berbagai bentuk kegiatan pendidikan jasmani.

2) Lapangan permainan

Ukuran lapangan permainan dan panjangnya waktu permainan harus disesuaikan dengan keadaan fisik anak-anak.

3) Waktu bermain atau lamanya permainan

Konsentrasi dan faktor kesenangan pada anak-anak biasanya relatif pendek, agar anak-anak dapat berkonsentrasi penuh waktu permainan harus diperpendek.

4) Peraturan permainan

Modifikasi terhadap peraturan pertandingan dapat mengembangkan keterampilan dan menimbulkan rasa senang.

5) Jumlah pemain

Modifikasi ini dapat dilakukan dengan mengurangi jumlah siswa yang bermain, misalnya belajar pas bawah sendiri, berpasangan, bertiga, berempat dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis modifikasi permainan terdiri dari ukuran lapangan, peralatan, dan peraturan permainan. Penerapan jenis modifikasi ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi peralatan atau sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Semua jenis modifikasi tersebut dapat diterapkan secara bersamaan sehingga dapat memperlancar pembelajaran.

2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Usia 6-11 tahun adalah periode dimana anak mulai memasuki Sekolah Dasar. Meskipun pertumbuhan fisik pada masa ini relatif lambat, terutama jika dibandingkan pada periode sebelumnya tetapi pertumbuhan terus berlangsung seiring dengan perkembangan sistem syaraf dan gerak. Pertumbuhan nampak pada tinggi badan dan berat badan. Pada anak laki-laki pertumbuhan melambat menginjak usia 8 tahun, sedangkan pada anak perempuan pertumbuhan tinggi badan justru mengalami peningkatan (Ali Maksum, 2008: 26).

Ciri-ciri anak sekolah dasar menurut Akhmad Sudrajat (2008: 3) yaitu (1) adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi; (2) sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan tradisional; (3) adanya kecenderungan memuji diri sendiri; (4) membandingkan dirinya dengan anak yang lain; (5) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting; dan (6) pada masa ini anak menghendaki nilai rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Syamsu Yusuf (2008: 178) mengemukakan bahwa pada anak usia sekolah dasar anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti membaca, menulis dan menghitung. Usaha mengembangkan kemampuan anak, maka guru perlu memberikan kesempatan anak untuk mengajukan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini memberikan pemahaman tentang ciri atau karakteristik anak.

Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya (Sugiyanto, 2008: 4.3). Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian tubuh. Pada masa ini pertumbuhan fisik anak laki-laki dan perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan dan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pada masa anak SD terjadi perkembangan kemampuan fisik yang semakin jelas terutama dalam hal kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi. Pertumbuhan dan tingkat kematangan fisik dan fisiologis membawa dampak pada perkembangan kemampuan fisik. Karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung sehingga sangat cocok dengan adanya penerapan modifikasi permainan.

2.5 Model-Model Permainan Penjasorkes Pada Siswa SD

Sindhu Cindar Bumi (2010:69) menyatakan bahwa dalam permainan Penjasorkes di SD kelas 1 dapat berupa (1) permainan berjalan dan berlari seperti permainan kalajengking; (2) permainan berlari, melompat dan meloncat; (3) permainan memutar dan mengayun seperti mengoper bola dari depan, mengoper bola dari samping; (4) permainan menekuk tubuh seperti permainan kamu kursiku, permainan berdiri dan duduk bersama; (5) permainan melempar dan menangkap bola.

Model permainan Penjasorkes pada siswa SD kelas 1 menurut Wagino (2010:57) terdiri dari:

1) Permainan jalan, lari dan lompat

Model permainan ini dapat berupa permainan mencari pasangan dalam lingkaran, permainan hitam hijau dan permainan menjala ikan, lari menirukan gerakan binatang (menirukan kuda sedang berlari, lari menirukan gerakan kelinci, lari menirukan itik, lari menirukan burung terbang, menirukan katak melompat. Permainan lompat dan loncat dapat berupa melompat ke bak pasir, atau melompat melewati rintangan)

2) Permainan memutar, mengayun dan menekuk

Gerak memutar, mengayun dan menekuk bisa digunakan dalam beberapa permainan. Model permainan ini dapat berupa permainan lompat tali perorangan, lompat tali beregu, permainan engklek, permainan meloncat dan berputar.

3) Permainan menangkap bola

Benda apa saja pada dasarnya bisa ditangkap, misalnya bola atau bendera. Model permainan ini dapat berupa permainan lempar tangkap bola beregu, melompat dan menangkap sapu tangan.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dan digunakan sebagai sumber dalam penelitian ini adalah penelitian Sahid (2017), Laksmitaningrum (2017), Kusmiyati (2014), dan Indarto (2014).

Penelitian Sahid (2017) dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Konsep Diri Siswa”. Modifikasi permainan memiliki pengaruh dan pengaruh yang baik bagi pembelajaran pendidikan jasmani, karena penelitian ini merupakan penelitian skala kecil namun perkembangan siswa sudah terlihat cukup berkembang di

kalangan mereka seolah-olah siswa merasa sedikit diri dan tidak sama dengan orang lain atau bahkan teman sekitar. Dengan uji statistik para peneliti berhipotesis bahwa modifikasi game mempengaruhi pembentukan konsep diri siswa.

Laksmitaningrum (2017) dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri seKecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 84,22 % dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 15,78 %.

Penelitian Kusmiyati (2014) dengan judul “Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bolavoli Mini “Serpassring” Pembelajaran Penjasorkes Sd Kelas V”. Hasil penelitian ini berupa produk permainan bolavoli mini Serpassring yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran penjasorkes, berdasarkan uji skala besar menunjukkan: 1) hasil reliabilitas untuk respon guru Penjasorkes dikatakan reliabel karena r hitung $>$ r tabel 0,950 dengan taraf signifikan 5%. 2) Data responden siswa sebagai penguat dalam penilaian yang diambil dengan indikator kognitif sebesar 97,55%, psikomotor 95,52%, afektif 96,22%, 3) kenaikan jumlah denyut nadi pembelajaran 63,38%. Kesimpulan, bahwa pengembangan model modifikasi permainan bolavoli mini serpassring untuk pembelajaran penjasorkes di SD kelas V menghasilkan suatu produk yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

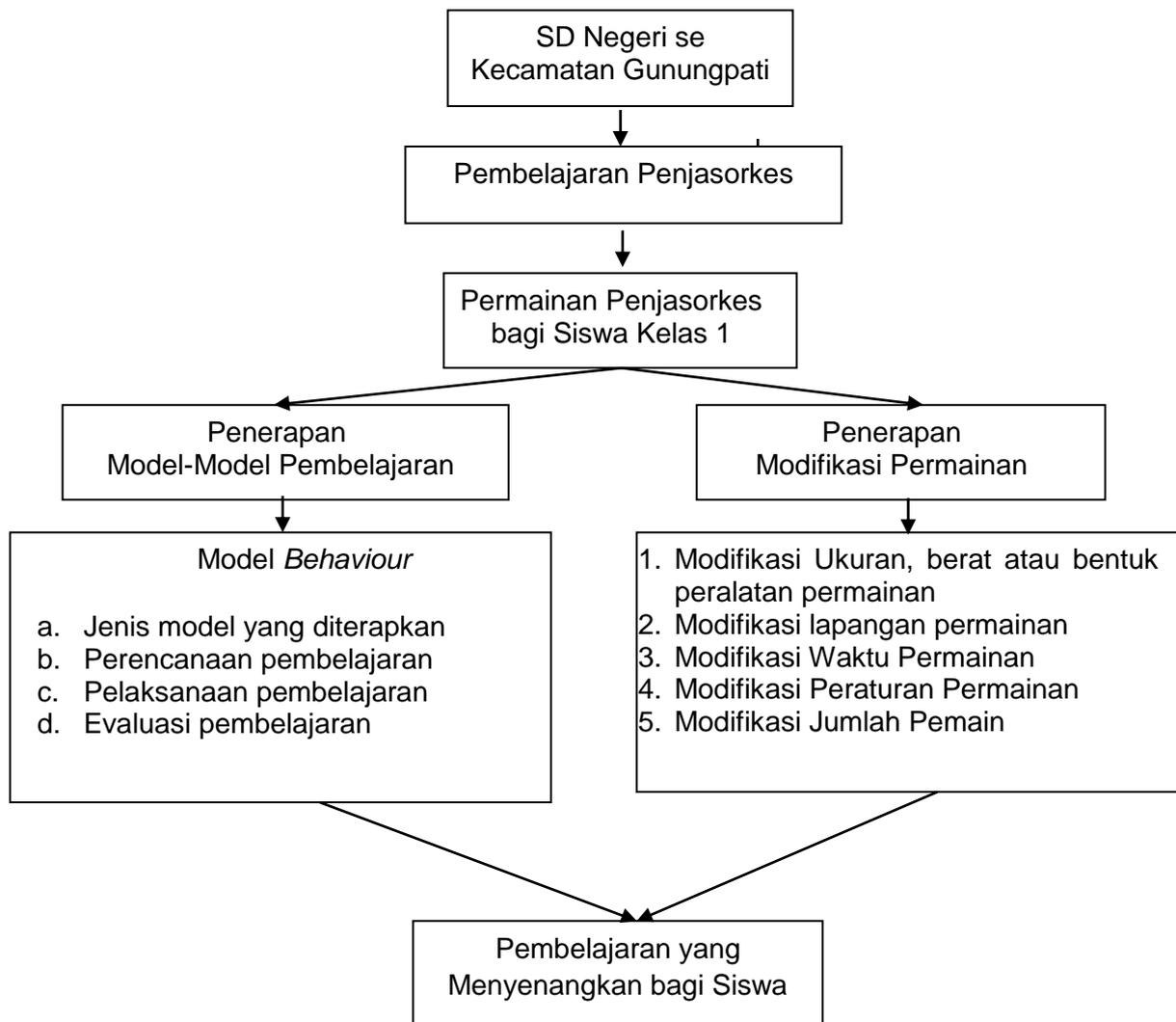
Penelitian Indarto (2014) dengan judul “Modifikasi Fasilitas *Sport Court* Multi Fungsi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar Di Kota Surakarta”. Hasil penelitian yaitu terpenuhinya Kebutuhan Gerak Dasar pada Anak Sekolah Dasar Dengan adanya pengembangan modifikasi fasilitas *sport court* multi fungsi ini dapat memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar terhadap gerak dasar. Model modifikasi fasilitas *sport court* multi fungsi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, di mana siswa sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun memiliki kebutuhan gerak, yaitu gerakan mencakup tiga kebutuhan, yaitu lokomotor, psikomotor, dan manipulatif. Pengembangan ini sangat efektif dalam pembelajaran penjas untuk Sekolah Dasar yaitu dapat memenuhi fasilitas penunjang pembelajaran penjas, yang meliputi fasilitas kegiatan atletik, fasilitas kegiatan senam dan fasilitas untuk pembelajaran permainan.

Penelitian Saryono (2008) dengan judul “Prinsip Dan Aplikasi Dalam Modifikasi Sarana Dan Prasarana Penjas”. Hasil penelitian bahwa kualitas pendidikan jasmani untuk sekolah dasar merupakan start awal puncak prestasi olahraga masa depan. Dengan membiarkan pendidikan jasmani di SD berjalan tanpa arah mengakibatkan trauma besar bagi anak untuk mengikuti dan menyenangkan aktivitas fisik, pendidikan jasmani maupun olahraga. Salah satu cara meningkatkan pendidikan jasmani adalah dengan memberikan suasana pembelajaran penjas yang terencana, bertujuan, aman, teratur, nyaman, dan yang terpenting menyenangkan anak. Salah satu usaha untuk mencapai kualitas penjas yang baik untuk SD adalah guru harus mampu menjadi programer yang baik. Jika terjadi kendala di sekolah maka hendaknya guru melakukan usaha kreatif dengan berbagai cara antara lain : 1) memodifikasi isi pembelajaran; 2)

memodifikasi bentuk permainan; 3) memodifikasi sarana dan prasarana pembelajaran; 4) memodifikasi situasi belajar.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian dari teori-teori yang melandasi dalam penelitian ini dan review atas penelitian terdahulu maka dapat dibuat kerangka pemikiran seperti pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan pada SD Negeri di Kecamatan Gunungpati berupa model pembelajaran kooperatif, inkuiri dan *direct learning* yang dalam penerapannya sama seperti proses pembelajaran pada umumnya sebagaimana ditentukan dalam kurikulum 2013 yaitu meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan model pembelajaran dilakukan dengan mencantumkan model pembelajaran sebagai metode dan strategi pembelajaran dalam perangkat pembelajaran (Silabus dan RPP). Pelaksanaan model pembelajaran dilakukan pada tahap pembukaan, inti dan penutupan pembelajaran. Sedangkan evaluasi model pembelajaran dilakukan melalui evaluasi lesan tiap pertemuan dan evaluasi praktik keterampilan gerak olahraga.
2. Penerapan modifikasi permainan pada pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dilakukan dengan memodifikasi peralatan, lapangan dan peraturan permainan. SD Pakintelan 02 telah menerapkan modifikasi peralatan, lapangan dan peraturan permainan sedangkan SD Sadeng 02, SD Gunungpati 03 dan SD Kalisegoro hanya melakukan modifikasi pada peralatan dan lapangan.

5.2 Saran-Saran

1. Kepada guru Penjas

Hendaknya guru penjasorkes mampu mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai kurikulum 2013.

Untuk guru SD Pakintelan 02 memiliki kelemahan yaitu model pembelajaran kooperatif dan inkuiri tidak bisa jika diterapkan di kelas rendah, sedangkan untuk SD Sadeng 02, SD Gunungpati 03 dan SD Kalisegoro bisa digunakan untuk semua siswa dikarenakan hanya menggunakan model pembelajaran direct learning (pembelajaran langsung)

2. Kepada Siswa

Hendaknya siswa berperan aktif pada setiap pembejaran penjas tidak hanya hal-hal yang bersifat praktik saja melainkan juga harus paham dengan materi olahraga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ali Maksum. 2008. *Psikologi Olahraga Teori Dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press
- Asep Suharta. 2007. Pendekatan Pembelajaran Bola Voli Mini. *Jurnaliptek Olahraga*. Vol.9, No.2, hal: 134-153.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Bahagia Yoyo Dan Suherman Adang. 2000. *Prinsip Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Edwin Ahmad Sahid. 2017. Pengaruh Modifikasi Permainan Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Pembentukan Konsep Diri Siswa. *Jurnal Sportive*, Vol 2 No 1. Hal: 1-10
- Ega Trisna Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Hamzah B Uno. 2012. *Profesi Kependidikan, Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusmiyati. 2014. Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bolavoli Mini "Serpasing" Pembelajaran Penjasorkes SD Kelas V". *Journal Of Physical Education And Sports*. Vol 3 No. 2: Hal: 73-77.
- Laksmitaningrum Ade Ayu. 2017. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal PGSD Penjaskes*. [Vol VI, No 5](#). Hal: 1-8
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Ngalim Purwanto, . 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pungki Indarto. 2014. Modifikasi Fasilitas *Sport Court* Multi Fungsi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar Di Kota Surakarta. *Jurnal Sport Science*. Vol 1, No 1, Hal: 1-36
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera
- Saryono. 2008. Prinsip Dan Aplikasi Dalam Modifikasi Sarana Dan Prasarana Penjas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 5, No 1, Hal: 32-39
- Shindu Cindar Bumi. 2010. *Senang Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Soepartono. 2000. *Sarana Dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Soetoto Pontjopoetro, dkk. 2002. *Permainan Anak Tradisional Dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan Dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjasorkes*. Jakarta: Depdikbud
- Syaiful Sagala. 2011. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Syamsu Yusuf. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja.
- Wagino. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SD/MI Kelas 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Winarno, M.E. 2001. *Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Yudha. M. Saputra. 2004. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikn Dan Kebudayaan.
- UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional