



**PENGEMBANGAN PERMAINAN FUTSAL MODIFIKASI UNTUK
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan**

Oleh

**Tri Ngudi Prasetyo
0602511055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2018**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “ Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA ” karya,

Nama : Tri Ngudi Prasetyo

NIM : 0602511055

Program Studi : Pendidikan Olahraga

telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, Tanggal 28 Agustus 2018.

Semarang, 28 Agustus 2018

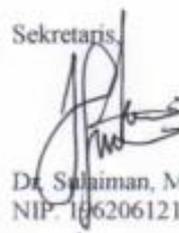
Panitia Ujian

Ketua,



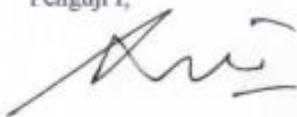
Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si.
NIP. 196105241986011001

Sekretaris,



Dr. Sulaiman, M.Pd.
NIP. 196206121989011001

Penguji I,



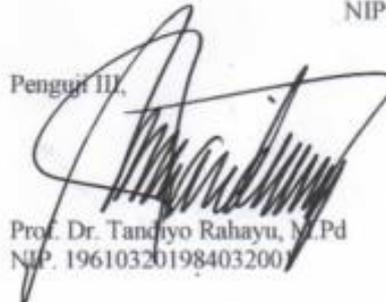
Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP. 196410231990021001

Penguji II,



Dr. Setya Rahayu, M.S.
NIP. 196111101986012001

Penguji III,



Prof. Dr. Tandiyono Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Tri Ngudi Prasetyo

NIM : 0602511055

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Agustus 2018

Yang Membuat Pernyataan

Tri Ngudi Prasetyo

NIM : 0602511055

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Permainan futsal modifikasi dapat menunjang kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar futsal pada proses pembelajaran penjasorkes di Sekolah Menengah Atas
2. Permainan futsal modifikasi dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga partisipasi maksimal dalam pengalaman belajar dapat tercapai.
3. Keterterimaan produk pengembangan permainan futsal modifikasi ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Atas

Persembahan:

Almamater program studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Prasetyo, Tri Ngudi. 2018. “Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA”. Tesis. Program Studi Pendidikan Olahraga. Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Prof. Dr. Tandiyono Rahayu, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Setya Rahayu, M.S.

Kata Kunci: Permainan Futsal, Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan futsal modifikasi untuk pembelajaran materi permainan futsal mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sekolah menengah atas (SMA).

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk model permainan futsal yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kebumen pada tanggal 4 April s/d 4 Mei 2014 dengan sampel populasi sebanyak 56 siswa yang berasal dari kelas XI IPA 1 dan XI IPS 1 . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian model Borg dan Gall dengan tahapan : 1) analisis produk yang akan dikembangkan, 2) pengembangan produk, 3) validasi ahli, 4) uji coba produk, 5) revisi produk.

Hasil penelitian berdasarkan analisis data diketahui bahwa rata-rata persentase hasil analisis data dari dua ahli penjas adalah 90,5 % dengan kategori sangat baik, rata-rata persentase dari hasil analisis data dari ahli Futsal adalah 88 % dengan kategori sangat baik, rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil analisis data uji coba skala kecil adalah 90,16% dengan kategori sangat baik, rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil analisis data uji coba skala besar adalah 90,46% dengan kategori sangat baik.

Simpulan dari hasil penelitian menyatakan bahwa permainan futsal modifikasi dapat dikembangkan sebagai model permainan futsal yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA dan efektif untuk diaplikasikan dalam pembelajaran permainan futsal.

ABSTRACT

Prasetyo, Tri Ngudi. 2018. "Development of Modified Futsal Games for Learning Physical Education Sports and Health at High School Students". Thesis. Physical Education Master Program. Postgraduate Program of State University of Semarang. Advisor: Prof. Dr. Tandiyorahayu, M.Pd. Second advisor: Dr. Setyarahayu, M.S.

Keywords: Futsal Games, Physical Education Learning.

The purpose of this study was to produce a product in the form of a modified futsal game model to learning material for futsal games in physical education subjects and the health at senior high school students (SMA).

This research categorized development research (Research and Development) to produce futsal game model products that are in accordance with the characteristics at senior high school students. This research was conducted at Kebumen 2 State Senior High School on April 4 to May 4, 2014 with a samples of 56 students from grade XI natural science 1 and grade XI sosial science 1. The method used in this study is the Borg and Gall model research with the stages: 1) product analysis to be developed, 2) product development, 3) expert validation, 4) product testing, 5) product revision.

The results of the study based on data analysis note that the average percentage of data analysis from two squares is 90.5% with very good categorization, the average percentage of data analysis from Futsal experts is 88% with very good categories, the average percentage obtained from the small trial data is 90.16% with very good categories, the average percentage obtained from the analysis the data of the big test is 90.46% with very good categories.

The conclusions of the results of the research that the game of modified futsal can be developed as a futsal game model that is in accordance with the characteristics at senior high school students and effective to be applied in learning futsal games

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyusunan Tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini
2. Direktur Pascasarjana Unnes yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Olahraga yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
5. Dr. Setya Rahayu, M.S, sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan yang mendalam serta selalu memberikan motivasi sampai dengan selesainya tesis ini.

6. Anang Suryana S.Pd., sebagai validator, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
7. Sudarto Hariyanto, S.Pd. M.M sebagai validator, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
8. Mulyadi S.Pd, sebagai validator, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
9. Seluruh dosen Pascasarjana UNNES khususnya dosen Program Studi Pendidikan Olahraga yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan.
10. Kepala SMA Negeri 2 Kebumen, rekan guru penjas, beserta siswa yang telah banyak berkontribusi dalam penelitian dalam rangka penulisan tesis.
11. Teman-teman mahasiswa, yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi sejak mengikuti studi sampai penyelesaian tesis ini.
12. Orang tua, Istri, anak, kakak beserta adik-adik atas doa serta dukungan dalam mendampingi sejak mulai studi hingga selesainya tesis ini.
13. Semua pihak yang telah membantu penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan baik dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran dan tentunya bermanfaat bagi semua. Amin.

Semarang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 7 |
| 1.3 Cakupan Masalah..... | 8 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 9 |
| 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 10 |
| 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR | 12 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 12 |
| 2.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan | 12 |
| 2.1.2 Hakikat Permainan Futsal | 17 |
| 2.1.2.1 Teknik Dasar bermain Futsal | 18 |

| | | |
|---------------------------------------|--|----|
| 2.1.2.2 | Peraturan Permainan Futsal | 22 |
| 2.1.3 | Karakteristik Siswa SMA | 29 |
| 2.1.4 | Pengembangan Materi Pembelajaran | 34 |
| 2.1.5 | Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi | 39 |
| 2.2 | Kajian Penelitian yang Relevan | 42 |
| 2.3 | Kerangka Berfikir | 43 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | | 47 |
| 3.1 | Model Pengembangan | 47 |
| 3.2 | Prosedur Pengembangan | 49 |
| 3.2.1 | Melakukan Analisis Produk yang akan Dikembangkan | 49 |
| 3.2.2 | Mengembangkan Produk Awal | 50 |
| 3.2.3 | Validasi Ahli | 51 |
| 3.2.4 | Uji Coba Lapangan | 52 |
| 3.2.5 | Revisi Produk | 53 |
| 3.3 | Uji Coba Produk | 54 |
| 3.3.1 | Desain Uji Coba | 54 |
| 3.3.2 | Subjek Uji Coba | 55 |
| 3.3.3 | Jenis Data | 55 |
| 3.3.4 | Populasi dan Sampel | 55 |
| 3.3.5 | Instrumen Pengumpulan Data | 56 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 66 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 66 |
| 4.1.1 | Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi | 66 |
| 4.1.2 | Data Analisis Pengembangan | 68 |
| 4.1.3 | Deskripsi Draft Produk Awal | 69 |
| 4.1.4 | Validasi Ahli | 71 |
| 4.1.5 | Data Uji Lapangan | 75 |
| 4.1.6 | Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar | 76 |
| 4.1.7 | Analisis Data | 77 |
| 4.1.8 | Analisis Hasil Uji Lapangan | 83 |

| | |
|-----------------------------------|----------------|
| 4.2 Pembahasan Produk Akhir | 91 |
| 4.3 Keterbatasan Penelitian | 99 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan | 100 |
| 5.2 Implikasi | 101 |
| 5.3 Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Teknik Dasar <i>Passing</i> dengan Kaki Bagian Dalam | 19 |
| 2.2 Teknik Dasar Kontrol Bola <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam | 20 |
| 2.3 Teknik Dasar <i>Shooting</i> <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam..... | 21 |
| 2.4 Lapangan Futsal | 22 |
| 2.5 Diagram Kerangka Berfikir | 46 |
| 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> .. | 48 |
| 3.2 Diagram Prosedur Pengembangan Permainan Futsal | 54 |
| 3.3 Bagan Uji Coba Produk | 55 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1.1. Rata-rata Perhitungan Denyut Nadi Siswa Kelas XI Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pembelajaran Futsal..... | 5 |
| 1.2. Intensitas Latihan Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Bagi Kelas XI SMA | 6 |
| 2.1 Permainan Futsal dan Modifikasi Permainan Futsal | 39 |
| 3.1 Kriteria Penilaian Pembelajaran Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi | 53 |
| 3.2 Kisi-kisi Wawancara Untuk Ahli dan Guru Penjasorkes | 58 |
| 3.3 Kisi-kisi Angket Pengembangan Model Permainan Futsal Modifikasi Sebagai Alternatif Pembelajaran Penjasorkes | 60 |
| 4.1 Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli | 72 |
| 4.2 Revisi Draf Sebelum Uji Skala Kecil | 73 |
| 4.3 Revisi Uji Coba Skala Kecil | 76 |
| 4.4 Revisi Uji Coba Skala Besar | 78 |
| 4.5 Data Hasil Evaluasi Ahli, Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas nasional, 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 (Depdiknas,2008:194). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Dalam proses pengajarannya, penjasorkes memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman dalam belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar ini diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik sekaligus pembentukan pola hidup sehat sepanjang hayat.

Ada beberapa dasar-dasar pemikiran yang dapat dipertimbangkan dalam meneliti aspek penting dari penjasorkes (Kemendikbud, Modul PKB KK D, 2017 :11), yaitu:

- a. **Kebugaran dan kesehatan**
Kebugaran jasmani dan kesehatan akan dicapai melalui program pendidikan jasmani yang terencana, teratur dan berkesinambungan.

- b. Keterampilan fisik
Keterampilan anak dalam asuhan permainan, senam, kegiatan bersama, dan lain-lain, merangsang perkembangan gerakan yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan.
- c. Terkuasainya prinsip-prinsip gerak
Pendidikan jasmani yang baik harus dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatan yang lebih tinggi.
- d. Kemampuan berfikir
Memang sulit diamati secara langsung bahwa kegiatan yang diikuti oleh anak dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Namun demikian dapat ditegaskan disini bahwa pendidikan jasmani yang efektif mampu merangsang kemampuan berpikir dan daya analisis anak ketika terlibat dalam kegiatan-kegiatan fisiknya. Pola-pola permainan yang memerlukan tugas-tugas tertentu akan menekankan pentingnya kemampuan nalar anak dalam hal membuat keputusan.
- e. Kepekaan rasa
Dalam hal olahraga, pendidikan jasmani menempati posisi yang sangat unik. Keegiatannya yang selalu melibatkan anak dalam kelompok kecil maupun besar merupakan wahana yang tepat untuk berkomunikasi dan bergaul dalam lingkungan sosial. Dalam kehidupan sosial, setiap individu akan belajar untuk bertanggung jawab melaksanakan perannya sebagai anggota masyarakat. Untuk dapat berperan aktif, anak pun menyadari bahwa ia dan kelompoknya harus menguasai beberapa keterampilan yang diperlukan. Sesungguhnya bahwa kegiatan pendidikan jasmani disebut sebagai ajang nyata untuk melatih keterampilan-keterampilan hidup, agar seseorang dapat hidup berguna dan tidak menyusahkan masyarakat. Keterampilan yang dipelajari bukan hanya keterampilan gerak dan fisik semata, melainkan terkait pula dengan keterampilan sosial, seperti berempati pada orang lain, menahan sabar, respek dan penghargaan pada orang lain, mempunyai motivasi yang tinggi, serta banyak lagi.
- f. Keterampilan sosial
Kecerdasan emosional atau keterampilan hidup bermasyarakat sangat mementingkan kemampuan pengendalian diri. Dengan kemampuan ini seseorang bisa berhasil mengatasi masalah dengan kerugian sekecil mungkin.
- g. Kepercayaan diri dan citra diri
Melalui pendidikan jasmani kepercayaan diri dan citra diri anak akan berkembang. Secara umum citra diri diartikan sebagai cara kita menilai diri kita sendiri. Citra diri ini merupakan dasar untuk perkembangan kepribadian anak.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu unsur mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan secara keseluruhan yaitu suatu upaya pengembangan kemampuan siswa melalui pemberian pembelajaran ketrampilan gerak untuk mencapai peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Ketiga unsur tersebut merupakan potensi yang dimiliki oleh siswa harus dikembangkan secara sistematis, kontinu, dalam proses yang telah direncanakan. Penjasorkes yang diajarkan di sekolah terdiri dari beberapa macam aktivitas dengan memaksimalkan keterlibatan komponen fisik seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan serta komponen fisik lainnya yang disusun dengan baik untuk memberikan manfaat yang sangat besar. Menurut ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes yang terdapat dalam standar isi terdapat beberapa aktivitas, meliputi; permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan pendidikan luar sekolah.

Dalam standar kompetensi pembelajaran penjasorkes, futsal merupakan salah satu bahan materi pelajaran yang termasuk dalam ruang lingkup permainan dan olahraga. Futsal yang menjadi salah satu permainan bola besar sekarang berkembang cukup pesat baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat secara luas. Permainan ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola dengan basket, di mana peraturan permainannya banyak mengadopsi dari kedua cabang olahraga tersebut. Banyaknya turnamen futsal baik umum maupun antar pelajar, merupakan salah satu bukti bahwa olahraga ini dapat diterima oleh semua kalangan.

Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Kebumen, melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Penjasorkes memasukan futsal sebagai salah satu materi permainan bola besar yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan selain olahraga ini menarik juga karena hampir semua sekolah menengah atas di Kabupaten Kebumen mempunyai lahan atau fasilitas yang dapat digunakan untuk bermain futsal. Karakter futsal yang dinamis, menarik dan penuh tantangan seharusnya dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga partisipasi maksimal siswa dapat tercapai dan salah satu tujuan penjasorkes yaitu kebugaran jasmani juga terwujud.

Kenyataan yang ada, dalam proses kegiatan belajar mengajar penjasorkes dengan materi permainan futsal belum dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari salah satu indikator untuk mengetahui partisipasi siswa dalam mengikuti materi pembelajaran futsal yaitu dengan cara menghitung denyut nadi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdasarkan survei awal perhitungan denyut nadi siswa ketika mengikuti pembelajaran futsal ditemukan rata-rata peningkatan denyut nadi siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut disajikan hasil rata-rata perhitungan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan futsal di tiga sekolah menengah atas:

Tabel 1.2 Rata-rata perhitungan denyut nadi siswa kelas XI sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan futsal.

| No | Sekolah | Jumlah siswa | Rata-rata DN per menit sebelum pembelajaran | Rata-rata DN per menit sesudah pembelajaran |
|-----------------------|---------------------|--------------|---|---|
| 1 | SMA N 1 Kebumen | 32 | 82 | 131 |
| 2 | SMA N 1 Pejagoan | 30 | 83 | 130 |
| 3 | SMA N 1 Karanganyar | 30 | 84 | 132 |
| Rata-rata denyut nadi | | | 83 | 131 |

(Sumber : Hasil suvei pada bulan Februari 2013)

Salah satu tujuan pembelajaran permainan futsal di Sekolah Menengah Atas adalah pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani. Menurut Djoko Pekik Irianto (2004: 23), bahwa takaran atau intensitas latihan untuk kebugaran adalah 60 % - 90% dari denyut nadi maksimal, dengan waktu latihan 20-60 menit. Denyut nadi maksimal diperoleh dari 220-umur. Untuk itu, intensitas latihan bagi siswa kelas XI dalam mengikuti pembelajaran futsal di Sekolah Menengah Atas adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3. Intensitas latihan dalam pembelajaran permainan futsal bagi kelas XI Sekolah menengah Atas.

| No | Sekolah | Rata-rata usia | Denyut nadi maksimal | Intensitas latihan yang dianjurkan |
|----|----------------|----------------|----------------------|------------------------------------|
| 1 | Siswa kelas XI | 17 | 203 | 122-183 (DN per menit) |

Berdasarkan rata-rata hasil perhitungan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan futsal, dapat disimpulkan bahwa: siswa kelas XI ketika mengikuti materi permainan futsal hanya mampu menaikkan 58% dari denyut nadi maksimal. Hasil rata-rata kenaikan denyut nadi kelas XI ketika mengikuti pembelajaran permainan futsal masih dibawah rentangan intensitas latihan yang disarankan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan futsal yang diberikan oleh guru kurang efektif dan kurang menumbuhkan siswa agar aktif untuk bergerak.

Lebih lanjut Gusril (2004:43) menyatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan masih dilakukan secara tradisional. Hal ini terjadi dalam bentuk: (1) pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang masih berpusat pada guru melalui instruksi, (2) latihan fisik yang dilakukan tidak pernah mempengaruhi inisiatif yang dimiliki oleh siswa. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang tradisional cenderung menggunakan pendekatan olahraga dalam pembelajarannya, dengan kata lain penggunaan pendekatan latihan fisik yang diadopsi dari olahraga murni tanpa mengadakan modifikasi baik ukuran lapangan, fasilitas dan aturan yang ada, termasuk dalam pembagian tim, siswa putra dikelompokkan dengan putra dan putri dikelompokkan dengan putri sehingga dapat menjadi hambatan sosialisasi antara siswa putra dan putri. Konsekuensi yang didapatkan atas permasalahan tersebut diatas, tentu membuat siswa yang kesulitan mengikuti materi futsal menjadi tidak bersemangat dan bahkan frustrasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Siswa yang

kesulitan mengikuti materi futsal ini menjadi malas untuk melakukan tugas gerak, hal ini tentu saja akan menghambat salah satu tujuan pembelajaran yaitu peningkatan kebugaran jasmani dan terkuasainya prinsip-prinsip gerak.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukan upaya yang nyata agar siswa antusias, senang, tidak bosan untuk mereka aktif bergerak sehingga dapat menunjang peningkatan keterampilan serta kebugaran jasmani siswa. Oleh karena itu diperlukan pengembangan model modifikasi pembelajaran materi permainan futsal yang sesuai bagi siswa Sekolah Menengah Atas (usia 16 – 18 tahun). Berangkat dari latar uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk mengadakan kajian penelitian dengan judul “Pengembangan permainan futsal modifikasi untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa SMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan permainan futsal modifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA?
- 1.2.2 Apakah permainan futsal modifikasi dapat menjadi media bersosialisasi antara siswa putra dan putri?
- 1.2.3 Apakah permainan futsal modifikasi dapat meningkatkan kemampuan bermain futsal siswa sekolah menengah atas?

- 1.2.4 Bagaimanakah keterterimaan produk pengembangan permainan futsal modifikasi ini ditinjau dari tiga unsur ranah penjasorkes (*kognitif, afektif, psikomotorik*)?
- 1.2.5 Apakah permainan futsal modifikasi dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga partisipasi maksimal dalam pengalaman belajar dapat tercapai?

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas cakupan permasalahan dalam penelitian ini adalah model pengembangan permainan futsal yang telah dimodifikasi untuk pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa SMA.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana bentuk permainan futsal yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar futsal pada proses pembelajaran penjasorkes di SMA?
- 1.4.2 Bagaimana permainan futsal modifikasi dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga partisipasi maksimal dalam pengalaman belajar dapat tercapai?
- 1.4.3 Bagaimana keterterimaan produk pengembangan permainan futsal ini ditinjau dari unsur ranah penjas (*kognitif, afektif dan psikomotorik*).

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan upaya pemecahan masalah yang diuraikan di atas, penelitian pengembangan modifikasi permainan futsal ini dilaksanakan dengan tujuan umum adalah menghasilkan suatu modifikasi permainan yang menyenangkan dan dapat dimainkan oleh semua siswa baik putra maupun putri. Untuk itu secara khusus tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.5.1 Menganalisis bentuk permainan futsal yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar futsal pada proses pembelajaran penjasorkes di SMA?
- 1.5.2 Menganalisis permainan futsal modifikasi dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga partisipasi maksimal dalam pengalaman belajar dapat tercapai?
- 1.5.3 Menganalisis keterterimaan produk pengembangan permainan futsal ini ditinjau dari unsur ranah penjas (*kognitif, afektif dan psikomotorik*).

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan permainan futsal modifikasi ini, diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat teoritis, sebagai bahan informasi dan referensi bagi lembaga pendidikan dan organisasi keguruan dalam memilih alternatif pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun produk yang dihasilkan

1.6.2 Manfaat praktis :

1.6.2.1 Bagi guru penjas, dapat menggunakan pengembangan modifikasi permainan futsal ini sebagai materi alternatif pembelajaran yang menyenangkan.

1.6.2.2 Bagi siswa, materi futsal modifikasi dapat menjadi media pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah berupa model modifikasi pembelajaran materi permainan futsal yang sesuai bagi siswa Sekolah Menengah Atas usia 16-18 tahun. Produk yang dihasilkan ini diharapkan :

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran permainan futsal yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran futsal, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.
- 2) Membantu guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi pembelajaran permainan futsal.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan permainan futsal modifikasi ini sangat penting diterapkan, karena dapat menjadi alternatif permainan yang menyenangkan dan dapat menjadi media sosialisasi antar siswa sekolah menengah atas. Dengan bentuk model pengembangan modifikasi permainan futsal dapat menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik antar siswa baik siswa putra dan putri sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Pengembangan dalam penelitian ini hanya terbatas pada siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Kebumen. Sample yang digunakan adalah SMA Negeri 2 Kebumen, kelas XI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistik* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Menurut Annarino et.al dalam Winarni Indah (2009: 1) menyatakan pendidikan jasmani yang baik harus mengembangkan empat aspek yaitu (1) aspek fisik, (2) psikomotor, (3) kognitif, (4) afektif. Husdarta dalam Paturusi (2012: 7) bahwa Penjasorkes adalah memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia dan sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan tubuh. Menurut Sharman dalam Yudiana (2011: 4) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan berupa aktivitas mencakup mekanisme gerak dari tubuh manusia yang menghasilkan pola tingkah laku individu.

Dalam konteks per definisi, pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama dimana jika disimpulkan bermakna jelas bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan

keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut dikembangkan, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut dikembangkan, baik langsung maupun secara tidak langsung.

Kurikulum pendidikan yang dikembangkan di sekolah saat ini, mendudukan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) sebagai salah satu kelompok bidang studi penting yang harus diajarkan sejak Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas atau sederajat. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Penjasorkes yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan yang tidak hanya pandai dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas dibidang ketrampilan, serta sehat jasmani dan rohani.

Cakupan untuk kelompok pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan di jenjang sekolah menengah atas menurut kerangka dasar kurikulum adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran

jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir 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 (Permendiknas No 22, 2006).

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup dan terus menerus, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dipilih yang dilakukan secara sistematis. Sehingga akan memberi pondasi yang mapan dalam perkembangan dan pertumbuhan siswa untuk menjalani kehidupan di masa datang. Dan juga akan memberikan pengalaman keterampilan gerak, kematangan sikap dan keterampilan bersosialisasi. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Permendiknas No 22, 2006).

Siswa pada dasarnya memiliki kecenderungan ingin selalu bergerak. Bergerak bagi siswa merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting, bahkan sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bergerak dan bermain. Berbagai bentuk dan corak gerakan yang diperoleh siswa merupakan dasar dalam pengetahuan

dan sikap, maupun keterampilan gerak (*psikomotor, afektif, dan kognitif*). Olehkarena itu sebaiknya siswa diberi kesempatan yang cukup untuk mencoba melakukan berbagai bentuk gerakan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan gerak.

Penjasorkes merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran dan penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Pangrazi (2004: 4) menyatakan bahwa penjasorkes adalah bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruahn yang memberikan sumbangan pertumbuhan dan perkembangan total pada setiap anak, terutama melalui latihan gerak.

Dasar dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan setiap hari adalah bergerak, yang dalam kontek pendidikan jasmani bergerak yang dilakukan adalah bergerak yang beraturan dan yang mempunyai tujuan. Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani, karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki (Depdiknas, 2004: 23).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di dalam Kurikulum 13 dalam pembelajarannya yang utama adalah untuk mengaktifkan gerak siswa, yang akhimya akan bermuara pada peningkatan kesegaran jasmani siswa. Kesegaran

jasmani yang dicapai seseorang akan memberikan kesempatan yang bersangkutan untuk melakukan berbagai aktivitas yang dapat menambah wawasan dan pengalaman guna untuk menemukan jati dirinya. Seperti yang tertuang dalam *SDI*, yaitu kemampuan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila (Depdiknas, 2004: 24).

Selanjutnya, pendidikan kesehatan dikaitkan dengan Penjasorkes pada hakekatnya merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Secara khusus, pendidikan kesehatan diorientasikan pada upaya penumbuhan kebiasaan dan perilaku hidup sehat. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Permendiknas No 22, 2006).

Kegiatan olahraga akan banyak memberi kontribusi perkembangan fisik maupun psikis pada siswa, karena dalam kegiatan olahraga selain teknik berolahraga yang diajarkan juga pembelajaran sikap secara individual maupun kelompok inklude di dalamnya, sehingga secara berlahan tapi pasti kegiatan olahraga dapat membantu siswa menemukan cara mengolah emosinya. Dalam Pengkajian *Sport Development Index (SDI)* ditulis "... menjadi lebih cerdas terampil pada aspek lain dari olahraga, akan lebih berperilaku baik sebagai pemimpin atau anggota tim" (Depdiknas, 2004: 31).

Fungsi dan peran utama pendidikan olahraga dalam konteks Penjasorkes adalah sebagai media sosialisasi keterampilan fisik dan psikologi siswa (memecahkan masalah, bermasyarakat, memimpin tim, melatih kelompoknya, mencatat nilai, menjadi official, wasit, atau berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah yang sifatnya ekstrakurikuler dan mengasah kemampuannya dalam mensosialisasikan nilai-nilai aktivitas jasmani itu sendiri untuk meningkatkan tidak hanya *performance skills (sport skill)*, tetapi juga menyediakan peluang sebagai peserta yang sportif (*a good sport participation*).

Penjasorkes yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan yang tidak hanya pandai dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas di bidang keterampilan, serta sehat jasmani dan rohani.

2.1.2 Hakikat Permainan Futsal

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Pengertian Permainan menurut beberapa ahli, menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

2.1.2.1 Teknik Dasar Bermain Futsal

Teknik dasar dalam permainan futsal tidak jauh berbeda dengan teknik dasar bermain sepakbola, menurut (Mielke) teknik dasar ini meliputi :

1) Mengoper bola (*passing*)

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. (Mielke. 2007 : 19). *Passing* merupakan teknik

terpenting dalam bermain futsal. Passing yang akurat dan cepat menjadi kunci sebuah tim menguasai bola. Ada beberapa teknik passing yang bisa digunakan, yaitu:

a. *Passing* memakai kaki bagian dalam

Teknik ini biasanya digunakan untuk passing jarak pendek dan medium. Satu kaki sebagai tumpuan diletakan persis sejajar disamping bola kemudian kaki lainnya dayunkan dari belakang hingga belajar hingga kaki bagian dalam mendorong bola.



Gambar 2.1. Teknik passing dengan kaki bagian dalam

b. *Passing* Memakai Kaki Bagian Luar

Teknik ini biasanya digunakan untuk umpan jarak jauh dan umpan terobosan. Kaki bagian luar atau biasanya disebut dengan bagian kura-kura digunakan untuk menendang bola. Sehingga passing yang dihasilkan akan lebih keras dan tajam.

c. *Chip Pass*

Chip pass atau umpan dengan melambungkan bola merupakan teknik yang lebih advance dibanding dengan kedua teknik *passing* di atas. Chip pass dilakukan dengan menendang bagian bawah bola. Ketinggian umpan bisa disesuaikan dengan kondisi saat di lapangan. Passing ini biasanya sulit diantisipasi oleh lawan.

2) Kontrol Bola

Kontrol bola merupakan teknik dasar yang tidak kalah penting dengan passing. Kontrol bola dilakukan untuk menerima passing dengan menggunakan bagian sol sepatu. Tujuannya agar bola tidak lepas dari penguasaan sehingga lawan sulit untuk merebut bola. Teknik kontrol bola biasanya dilanjutkan dengan menjalankan bola dengan sol sepatu tepat setelah bola diterima. Tujuannya agar pergerakan lebih efektif terutama dalam menguasai bola.



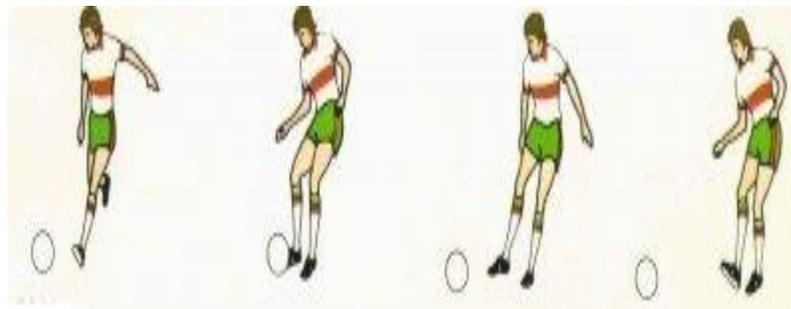
Gambar 2.2. Teknik dasar kontrol bola

3) Menggiring bola (*dribbling*)

Dribbling adalah keterampilan dasar dalam futsal karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. (Mielke. 2007: 1). Menggiring bola yaitu teknik untuk mendorong bola ke daerah lawan atau sampai ke daerah gawang yang bertujuan untuk menguasai bola dan permainan agar dapat menciptakan suatu kemenangan.

4) Menembak bola kearah gawang (*shooting*)

Shooting adalah suatu tendangan kearah gawang untuk mencetak gol yang dapat dilakukan dari berbagai posisi di lapangan. (Mielke. 2007 : 67).



Gambar 2.3. Teknik dasar *shooting*

Menembak bola ke gawang sangat penting, karena menembak bola tidak begitu saja mudah harus didasari dengan kesabaran dan tenang dalam permainan, dengan adanya ketenangan untuk melakukan shooting akan mendapatkan penempatan bola ke arah gawang dengan baik.

Jarak antar tiang ke tiang gawang 3 m dan jarak dari ujung bagian bawah tanah ke palang gawang adalah 2 m. Kedua tiang gawang dan palang gawang memiliki lebar dan dalam yang sama yakni 8 cm. Jaring dapat dibuat dari nilon yang diikat ke tiang gawang dan palang gawang dibagian belakang yang diberi beban.

2) Bola

Spesifikasi Bola harus :

- a. Berbentuk bulat.
- b. Terbuat dari kulit atau bahan lainnya.
- c. Minimum diameter keliling 62 cm dan maximum 64 cm.
- d. Berat bola pada saat pertandingan dimulai minimum 400 gram dan maximum 440 gram.
- e. Tekanannya sama dengan 0,4 – 0,6 atmosfir ($400 - 600 \text{ g/cm}^3$)

3) Jumlah Pemain

Dalam setiap pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari lima pemain, salah satu diantaranya adalah penjaga gawang. Prosedur Pergantian pemain dapat dilakukan sewaktu-waktu selama pertandingan berlangsung dengan mengikuti peraturan kompetisi resmi yang dikeluarkan oleh FIFA, konfederasi atau asosiasi. Jumlah pemain cadangan atau pemain pengganti maximum tujuh orang pemain. Jumlah pergantian pemain selama pertandingan berlangsung tidak dibatasi. Seorang pemain yang telah diganti dapat masuk kembali kedalam lapangan untuk menggantikan pemain lainnya.

4) Perlengkapan Pemain

Dasar perlengkapan yang diwajibkan dari seorang pemain adalah:

- a. Seragam atau kostum. Jika undergarments dikenakan, warna dari pelindung lengannya harus sama dengan warna dari pelindung lengan panjang kaos pertandingan.
- b. Celana pendek – apabila pemain memakai celana dalam stretch pants, warnanya harus sama dengan celana pendek utama.
- c. Kaos kaki.
- d. Pengaman kaki (*shinguards*).
- e. Sepatu dengan model yang diperkenankan untuk dipakai terbuat dari kain atau kulit lunak atau sepatu gimnastik dengan sol karet atau terbuat dari bahan yang sejenisnya. Penggunaan sepatu adalah wajib.
- f. Pemain tidak boleh mengenakan undergarment yang menunjukkan slogan atau iklan. Kewajiban dasar peralatan ialah tidak boleh mengandung unsur politik, agama, atau pernyataan seseorang,
- g. Seorang pemain yang memberikan slogan atau iklan di bajunya maka akan mendapat sanksi dari panitia. Tim pemain yang pada peralatan dasarnya mempunyai unsur politik, agama, atau slogan atau pernyataan seorang akan dikenakan sanksi oleh panitia pertandingan atau oleh FIFA
- h. Kaos harus mempunyai pelindung lengan

5) Wasit Utama dan Wasit Kedua

Setiap pertandingan dipimpin oleh dua orang wasit yang memiliki wewenang penuh untuk menegakkan Peraturan Permainan yang berhubungan dengan pertandingan dimana ia telah ditunjuk untuk memimpinnya, terhitung mulai dari saat ia masuk sampai dengan ia meninggalkan lapangan tersebut.

6) Pencatat Waktu dan Wasit Ketiga

Seorang pencatat waktu (*Timekeeper*) dan adanya wasit ketiga adalah penunjukan. Mereka duduk disisi luar pada pertengahan lapangan, disisi yang sama dengan daerah pergantian pemain. Seorang pencatat waktu dan wasit ketiga dilengkapi dengan jam/pencatat waktu yang sesuai serta peralatan yang diperlukan.

7) Lamanya Pertandingan

Pertandingan dilakukan dalam 2 periode yang masing – masing berdurasi 20 menit. Pencatatan waktu harus dilakukan oleh petugas pencatat waktu yang tugasnya telah dijabarkan pada peraturan 6. Waktu dari masing – masing tengah (babak) pertandingan dapat diperpanjang untuk tendangan pinalti atau untuk tendangan bebas langsung terhadap tim yang melakukan lebih dari 5 kali akumulasi pelanggaran.

8) Memulai dan Memulai Kembali Permainan

Pemilihan tempat diputuskan melalui lemparan koin. Tim yang menang pada lemparan koin memutuskan gawang yang ingin diserang pada babak pertama pertandingan tersebut. Tim lainnya melakukan tendangan pada babak pertama untuk memulai pertandingan. Tim yang memenangkan lemparan koin melakukan tendangan

pertama untuk mulai pertandingan dibabak kedua. Untuk memulai babak kedua , Kedua tim harus berpindah tempat (bench), dan menyerang dari arah yang berlawanan.

9) Bola Didalam dan Diluar Permainan

Bola diluar permainan, jika :

- a. Bola secara keseluruhan melewati garis samping dan garis gawang, apakah menggelinding atau melayang.
- b. Permainan telah dihentikan sementara oleh wasit.
- c. Bola menyentuh langit-langit.

10) Cara Mencetak Gol

Sebuah Gol dinyatakan syah ketika keseluruhan bagian dari bola melewati garis gawang antara kedua tiang gawang dan dibawah palang gawang, asalkan bola tersebut tidak dilemparkan, dibawa atau secara sengaja didorong oleh tangan seorang pemain dari tim penyerang, termasuk penjaga gawang.

11) Bentuk hukuman Pelanggaran dan Perbuatan Tidak Sopan

Pelanggaran dan perbuatan tidak sopan harus dihukum dengan sebuah tendangan bebas. Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan salah satu dari tujuh bentuk pelanggaran dibawah ini menurut pengamatan wasit dan itu merupakan tindakan yang kurang berhati-hati, kasar atau menggunakan tenaga yang berlebihan. Bentuk pelanggaran dan perbuatan tidak sopan diantaranya:

- a. langsung dilakukan dari tempat dimana terjadinya pelanggaran, kecuali tendangan bebas diberikan kepada tim didalam Menendang atau mencoba menendang lawan.
- b. Menjegal/mengait kaki atau mencoba menjegal kaki dari depan dengan seluncur (*sliding*) lawan.
- c. Menaiki lawan.
- d. Menabrak lawan
- e. Memukul/menampar atau mencoba memukul.menampar lawan.
- f. Mendorong lawan
- g. Menekel lawan
- h. Menarik lawan.
- i. Meludah pada lawan.
- j. Melakukan *sliding tackle* dalam rangka mencoba merebut bola ketika bola sedang dimainkan/dikuasai oleh lawan. Kecuali untuk penjaga gawang didaerah pinaltinya sendiri dan dengan syarat ia tidak bermain dengan hati-hati, kasar atau menggunakan kekuatan yang berlebihan.
- k. Memegang bola secara sengaja, kecuali dilakukan oleh penjaga gawang didaerah pinaltinya sendiri.

12) Tendangan Bebas

Tendangan bebas terdiri dari tendangan bebas langsung dan tidak langsung. Ketika tendangan bebas tersebut dilakukan bola harus diam dan tidak bergerak dan

penendang tidak boleh menyentuh bola kedua kalinya sebelum disentuh/tersentuh oleh pemain lainnya.

13) Pelanggaran yang Diakumulasi

Pelanggaran dapat diakumulasikan dalam sebuah permainan. Sanksi dari pelanggaran yang diakumulasi tersebut dilakukan dengan memberikan tendangan bebas langsung seperti disebutkan dalam Peraturan No.11. Pelanggaran yang diakumulasi merupakan lima (5) kesalahan yang telah dilakukan oleh masing-masing tim di setiap babak dan dicatat dalam ringkasan pertandingan.

14) Tendangan Pinalti

Tendangan pinalti diberikan terhadap tim yang melakukan pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung, di dalam daerah pinaltinya sendiri dan ketika bola dalam permainan.

15) Tendangan Kedalam

Tendangan kedalam adalah cara untuk memulai kembali permainan ketika bola yang dimainkan keluar melewati garis samping lapangan. Gol tidak dapat disahkan langsung dari tendangan kedalam sebelum bola dimainkan. Sebuah tendangan kedalam dilakukan:

- a. Jika keseluruhan bagian dari bola melewati garis samping, baik menggelinding di permukaan lapangan maupun melayang di udara atau menyentuh langit-langit.
- b. Di tempat persilangan garis samping lapangan.
- c. Kepada Tim lawan dari pemain yang terakhir kali menyentuh bola.

16) Pembersihan Gol (*gol clearance*)

Pembersih gol adalah cara untuk memulai permainan kembali ketika bola yang dimainkan keluar melewati garis gawang. Pembersihan gol dilakukan dengan cara dilempar oleh kiper untuk memulai kembali permainan. Gol tidak dapat dikatakan sah apabila saat pembersihan gol dilakukan melalui ditendang atau dilempar langsung dari gawang oleh kiper pada saat bola belum dimainkan. Pembersih gol diberikan jika keseluruhan bola telah disentuh terakhir kali oleh pemain dari tim lawan, telah melewati garis gawang, apakah menggelinding atau melayang di udara dan gol tidak tercetak sesuai Peraturan No. 10.

17) Tendangan Sudut

Tendangan sudut adalah cara untuk memulai permainan kembali. Gol dapat tercetak langsung dari tendangan sudut, tetapi hanya dilakukan terhadap tim lawan.

2.1.3 Karakteristik Siswa SMA

Usia peserta didik anak SMA secara umum berada pada rentang 15/16-18/19 tahun, yang kerap disebut sebagai usia remaja, *adolescent*, atau *storm and drunk*. Fase ini disebut Suryabrata (2002) sebagai masa merindu-puja yang ditandai dengan ciri-ciri berikut:

- 1) Anak merasa kesepian dan menderita. Dia menganggap tak ada orang yang mau mengerti, memahami, dirinya, dan menjelaskan hal-hal yang dirasakannya.

- 2) Reaksi pertama anak ialah protes terhadap sekitarnya, yang dirasakan tiba-tiba memusuhi, menerlantarkan, dan tidak mau mengerti.
- 3) Memerlukan teman yang dapat memahami, menolong, dan turut merasakan suka-duka yang dialaminya.
- 4) Mulai tumbuh dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja.
- 5) Anak mengalami goncangan batin. Dia tidak mau memakai lagi pedoman hidup masa kanak-kanaknya, tetapi ia juga belum mempunyai pedoman hidup yang baru.
- 6) Merasa tidak tenang, banyak kontradiksi dalam dirinya. Dia merasa mampu, tetapi tidak tahu bagaimana mewujudkannya.
- 7) Anak mulai mencari dan membangun pendirian atau pandangan hidupnya. Proses tersebut melewati tiga langkah, yaitu:
 - a. Karena belum memiliki pedoman, remaja memerlukan sesuatu yang dapat dianggap bernilai, pantas dihargai, dan dipanuti. Pada awalnya, sesuatu yang dipuja itu belum memiliki bentuk tertentu. Si remaja sendiri kerap hanya tahu bahwa dia menginginkan sesuatu, tetapi tidak tahu apa yang diinginkannya. Keadaan seperti ini biasanya melahirkan sajak-sajak alam.
 - b. Pada taraf kedua, objek pemujaan kian jelas, yaitu pribadi-pribadi yang mendukung personifikasi nilai-nilai tertentu yang diinginkan anak. Dalam pemujaan, anak laki-laki dan perempuan memiliki cara yang berbeda dalam mengkespresikannya. Pada masa ini tumbuh dengan subur rasa kebangsaan.

c. Pada taraf ketiga, si remaja telah dapat menghargai nilai-nilai lepas dari pendukung-nya, nilai sebagai hal yang abstrak, sehingga tibalah waktunya bagi si remaja untuk menentukan pilihan atau pendirian hidupnya. Penentuan ini biasanya berkali-kali melalui proses jatuh bangun, karena ia menguji nilai yang dipilihnya dalam kehidupan nyata, sampai diperoleh pandangan/pendirian yang tahan uji.

Dalam usia remaja anak akan cenderung untuk melakukan suatu tindakan yang belum pernah dia lakukan. Anak akan merasa bangga apabila dia mendapat perhatian dari orang lain atau lingkungannya. Hal yang sering dilakukan diluar batas kontrol anak akan menimbulkan hal yang negatif. Untuk mencegah dan supaya lebih mengontrol anak khususnya dalam dunia pendidikan, dapat dilakukan pencegahan dari pembiasaan dalam penanaman nilai karakter pada saat pembelajaran di sekolah. Pengembangan model permainan futsal dapat dijadikan satu alternatif untuk mendorong dan membantu menjaga tingkat kontrol anak. Dari penerapan pengembangan model permainan futsal diharapkan adanya sebuah Implikasi dari karakteristik peserta didik tersebut terhadap pendidikan, diantaranya:

- 1) Remaja memerlukan orang yang dapat membantunya mengatasi kesukaran yang dihadapi.
- 2) Pribadi pendidik (sebagai pendukung nilai) berpengaruh langsung terhadap perkembangan pendirian hidup remaja. Karena itu, segala sikap dan perilaku pendidik harus dapat dipertanggungjawabkan dari segi pendidikan.

3) Pendidik hendaknya:

- a. berdiri 'di samping' mereka, tidak di depannya melalui dikte dan instruksi;
- b. menunjukkan simpati bukan otoritas, sehingga dapat memperoleh kepercayaan dari remaja dan memberinya mereka bimbingan; serta
- c. menanamkan semangat patriotik dan semangat luhur lainnya karena ini memang masanya.

Pada dasarnya, keseluruhan ciri umum tersebut lebih bersifat konseptual. Kenyataan menunjukkan bahwa setiap anak baik yang berjenis kelamin sama ataupun berbeda, menghayati masa remajanya dengan cara yang tidak persis sama. Kajian terhadap perkembangan peserta didik usia PMU menunjukkan bahwa secara biologis, didaktis, dan psikologis, mereka berada dalam periode berikut (Hunkins, 1980; Hamachek, 1990; Santrock, 1994; Suryabrata, 2002; Sukmadinata, 2004; Desmita, 2005).

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

- 1) Secara fisik:
 - a. umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap;
 - b. individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi;
 - c. meningkatnya energi gerak pada setiap individu.
- 2) Secara mental:
 - a. individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka;

- b. keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk menjadi mandiri;
- c. dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa, sebagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan *mood* yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak;
- d. kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin; serta
- e. berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri.

Siswa SMA yang merupakan masa puber membutuhkan perhatian lebih agar bisa lebih dikontrol khususnya dalam perkembangannya. Dari beberapa karakteristik yang disampaikan bahwasannya anak SMA sangatlah rentan dengan hal-hal yang baru dan cenderung lebih suka untuk mencoba. Atas dasar ciri-ciri tersebut, maka kebutuhan siswa pada level SMA ialah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan tentang diri sendiri.
- 2) Pengetahuan dan pemahaman tentang sikap dan hubungan seksual.
- 3) Ketersediaan berbagai peluang yang memungkinkan individu untuk terlibat dalam tanggung jawab pengambilan keputusan dan memperoleh penerimaan dari lingkungan-nya. Peluang yang disediakan dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hubungan antar individu dengan orang dewasa lain, termasuk keluarga.

- 4) Perhatian yang berkelanjutan untuk memberikan peluang bagi individu berkembang sesuai dengan minat dan keterampilannya. Perhatian juga diberikan untuk mengembang-kan bakat dan keterampilan khusus siswa.
- 5) berbagai peluang itu di samping menyertai peluang-peluang itu untuk memahami diri mereka sendiri, juga untuk memahami perasaan, perilaku, dan pengetahuan orang lain.

2.1.4 Pengembangan Materi Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini, materi pembelajaran futsal dimodifikasi dalam pendidikan olahraga yang menekankan totalitas dalam pengalaman olahraga. Pembelajaran Penjasorkes dilaksanakan melalui modifikasi permainan futsal yang menekankan partisipasi dan pengalaman pada siswa. Menurut spesialis psikologi olahraga Mary Duquin yang dikutip Deryl Seidentop (1994: 15) menyatakan bahwa pengalaman olahraga seharusnya: 1) Menyenangkan dan nyaman bagi para partisipan. 2) Memberikan tujuan yang aman untuk mengembangkan keterampilan aktivitas. 3) Membantu perkembangan sensitivitas moral dan kepedulian. 4) Mewujudkan kesenangan dan keindahan keterampilan gerak. 5) Melatih semangat kreativitas, petualangan dan penemuan. 6) Menginspirasi sebuah perasaan dalam kelompok. Filosofi pengajaran dan pendidikan olahraga dipusatkan pada pengembangan kelompok belajar kecil, heterogen (yang disebut dengan tim), serta konsisten pada praktek pengajaran yang efektif, diacu sebagai model pembelajaran kontekstual, berpusat pada siswa (Deryl Seidentop, 1994: 15).

Kelas Penjasorkes dalam modifikasi permainan futsal dibagi dalam tim dan menjadi kelompok kecil dimana kepedulian dan dukungan dipelajari dan dipraktekkan. Permainan yang dimodifikasi menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk mempelajari teknik dan taktik. Tim belajar, mempraktikkan dan bertanding dalam permainan futsal secara bersama-sama. Modifikasi permainan futsal dengan pendekatan pendidikan olahraga merupakan strategi pengajaran yang dikembangkan untuk memungkinkan dalam Penjasorkes memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan autentik. Kompetisi adalah dasar bagi keberhasilan model ini karena memberikan informasi dan meningkatkan pembelajaran.

Pembelajaran permainan futsal di SMA, hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainannya harus dimodifikasi sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk menciptakan modifikasi permainan futsal, perlu memperhatikan pertimbangan yang ada. Memodifikasi sebuah permainan harus tidak merubah tantangan dalam permainan. Modifikasi permainan juga harus menyediakan kesempatan pada pemain untuk melakukan latihan teknik dan taktik. Modifikasi permainan juga mencakup perubahan-perubahan yang terkait dengan ukuran, berat peralatan yang digunakan, area bermain, lama permainan, peraturan yang digunakan, jumlah pemain dalam sebuah tim, ukuran gawang, tinggi sebuah net, perpindahan posisi pemain, atau cara mencetak gol/ angka, (Deryl Siedentop:1994: 59).

Menurut Deryl Siedentop (1994: 60-64), ada beberapa kunci atau strategi

untuk memodifikasi sebuah permainan yang menyenangkan dan berpetualang serta membuat anak menjadi sukses dalam mengikuti permainan, diantaranya:

- 1) Membuat cara untuk mencetak skor atau angka dengan mudah.

Siswa akan menyukai suatu bentuk permainan yang bertujuan untuk mencetak skor/ angka. Mencetak skor/ angka merupakan suatu cara untuk menggambarkan kesuksesan dalam sebuah permainan. Siswa akan merasa bosan dan frustrasi, apabila dalam melakukan sebuah permainan susah atau sulit mencetak skor/ angka. Sebagai contohnya, Siswa akan merasa bosan atau tidak senang, ketika bermain futsal jarang atau terlalu sulit untuk mencetak gol ke gawang. Oleh karena itu, permainan futsal bisa dimodifikasi dengan peraturan yang akan memberikan kemudahan terciptanya sebuah gol.

- 2) Meningkatkan kesempatan untuk latihan teknik dan taktik.

Salah satu kunci strategi dalam memodifikasi permainan adalah berusaha meningkatkan kesempatan latihan teknik dan taktik kepada siswa. Usaha ini, dalam permainan futsal salah satu caranya adalah dengan melakukan sentuhan dengan bola.

- 3) Merubah peraturan-peraturan dalam penskoran.

Modifikasi permainan dapat dilakukan dengan merubah peraturan cara penskoran. Hal ini sangat penting untuk dilakukan, karena sasaran atau tujuan dalam permainan adalah untuk menghasilkan skor yang lebih besar dari

lawan. Modifikasi penskoran bisa dilakukan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada sebuah perubahan guna merubah dan memperbaiki proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Deryl Siedentop (1994) menyatakan bahwa ada empat unsur yang perlu diperhatikan dalam memodifikasi olahraga dalam pembelajaran penjas, yaitu:

1) Modifikasi ukuran lapangan.

Modifikasi ukuran lapangan dan waktu bertujuan untuk mengurangi tuntutan kemampuan fisik siswa. Modifikasi untuk ukuran lapangan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan yang tersedia di sekolah.

2) Modifikasi peralatan.

Modifikasi peralatan mencakup peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dalam permainan futsal untuk siswa SMA, peralatan yang digunakan diupayakan untuk sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga membuat siswa merasa lebih senang melakukan dan menghindari kemungkinan terjadinya cedera.

3) Modifikasi lamanya permainan.

Modifikasi lamanya permainan bertujuan untuk memberikan konsentrasi yang penuh dan kesenangan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran

penjas. Waktu yang lama akan membuat bosan siswa untuk melakukan tugas gerakan. Penentuan waktu yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

4) Modifikasi peraturan

Modifikasi peraturan permainan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kesenangan dalam melakukan permainan tanpa merusak keaslian dari permainan tersebut. Peraturan yang dibuat dalam permainan yang dilakukan disepakati secara bersama atau guru yang menetapkan terlebih dahulu, kemudian diberitahukan kepada siswa.

Sebuah modifikasi pembelajaran dilakukan atas dasar dari pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan merubah dan menyesuaikan bentuk permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) ukuran lapangan, (2) bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (4) jenis *skill* yang digunakan, (5) aturan, (6) jumlah pemain, (7) organisasi permainan dan (8) tujuan permainan.

Permainan futsal dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan model pembelajaran materi futsal dalam bentuk modifikasi. Modifikasi tersebut dilakukan dalam hal: (1) perubahan jumlah pemain yang ikut, (2) perubahan

ukuran lapangan dan peralatan, (3) perubahan peraturan permainan, dan (4) Komposisi pemain dalam satu team terdiri putra dan putri (campuran). Untuk menciptakan bentuk modifikasi khususnya dalam permainan futsal, maka prinsip-prinsip modifikasi dapat disimpulkan Ide dalam lima hal: (1) prinsip modifikasi ukuran lapangan dan peralatan, (2) modifikasi jumlah pemain yang terlibat, (3) Komposisi pemain putra-putri dalam satu team, (4) modifikasi peraturan permainan dan (5) modifikasi lamanya permainan.

2.1.5 Pengembangan Permainan Futsal Modifikasi

Hasil pengembangan yang berupa produk modifikasi materi permainan “Futsal Pemain Campuran “ memiliki perbedaan dengan bentuk permainan Futsal yang sesungguhnya. Peraturan modifikasi ini bertujuan agar permainan menjadi menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan pada siswa putra dan putri untuk bermain bersama sesuai dengan peran masing-masing. Adapun peraturan dari salmix adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Permainan Futsal
Dan Modifikasi Permainan Futsal

| NO | Fakta | Kendala / kesulitan | Solusi/Modifikasi | Alasan dan tujuan modifikasi |
|-----------|---|--|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> Lapangan Bentuk lapangan persegi panjang dengan Panjang 38 s.d 42 meter dan lebar 18 s.d 25 meter Diameter lingkaran 3 m | <ul style="list-style-type: none"> Tidak semua sekolah memiliki lapangan yang cukup luas Lapangan yang ada | <ul style="list-style-type: none"> Lapangan Berbentuk persegi panjang dengan panjang minimal 32 meter dan lebar 16 meter Lapangan dapat | <ul style="list-style-type: none"> Melihat situasi keadaan sarana tidak semua sekolah memiliki lapangan yang cukup luas Tujuan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dan siswa lebih aktif bergerak |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> Lapangan terbuat dari bahan rubber, karet atau floor. | rata-rata terbuat dari floor atau rumput alami | memakai floor atau rumput | |
| 2 | Aturan FIFA | Kendala / kesulitan | Aturan Modifikasi | Tujuan |
| | a. Waktu permainan 2 x 20 menit bersih | a. Waktu tidak mencukupi untuk pembelajaran | a. Waktu Permainan 1x 15 menit kotor | <ul style="list-style-type: none"> Melihat kemampuan kondisi fisik anak SMA serta disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan agar tidak melampau batas waktu yang ada |
| | b. Menggunakan seragam benomor punggung | b. tidak tersedianya seragam khusus | b. Menggunakan seragam olahraga yang ada | <ul style="list-style-type: none"> Menyesuaikan dengan peraturan dan tata tertib sekolah |
| | c. Jumlah pemain 5 orang/tim | c. tidak seimbang antara jumlah siswa dengan alokasi waktu yang ada | c. Jumlah pemain 7 (2 penjag gawang dan 5 pemain) dan komposisi pemain menyesuaikan) | <ul style="list-style-type: none"> Menyesuaikan dengan jumlah siswa di kelas dan sebagai strategi untuk memodifikasi permainan olahraga agar lebih mudah di praktekan, menyenangkan, serta memungkinkan siswa lebih berhasil |
| | d. Satu tim putra atau tim putri | d. Kadang monoton / kurang memberikan tantangan sehingga tingkat partisipasi rendah | e. Satu tim terdiri dari putra atau putri | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan tantangan Lebih memberikan keakraban antara putra dan putri Melatih kreatifitas, disiplin dan tanggungjawab |
| | e. Gawang 1 terbuat dari besi dengan ukuran t: 2m dan l: 3 m | e. beresiko apabila ada pemain yang terbentur | f. Gawang terbuat dari pipa paralon dengan ukuran t : 0,5 m, dan l : 1 m | <ul style="list-style-type: none"> Tingkat keamanan lebih tinggi |
| | f. Gawang terpasang permanen | f. kurang menantang | g. Gawang tidak terpasang permanen dan dapat dipindahkan agar teman 1 tim lebih mudah mencetak gol | <ul style="list-style-type: none"> Permainan lebih menarik Merangsang kreatifitas siswa Memungkinkan lebih banyak terjadi gol |
| | g. Penjaga gawang 1 yang | g. kurang menantang | h. Penjaga gawang 2 yang bertugas | <ul style="list-style-type: none"> Memungkinkan lebih banyak terjadi gol |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | bertugas menahan serangan agar lawan tidak bisa mencetak gol | | mempermudah teman 1 tim untuk mencetak gol | <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi maksimal dalam permainan |
| | h. Jumlah wasit 4 orang | h.tidak tersedianya wasit | i. Jumlah wasit 1 orang | <ul style="list-style-type: none"> •Menyesuaikan dengan kondisi lapangan •Melatih peran siswa sebagai pengadil |
| | i. Gol : setiap gol bernilai 1 | i. kurang menantang | j. Gol : siswa putra mencetak gol bernilai 1, kalau putri mencetak gol bernilai 2. | <ul style="list-style-type: none"> • Untuk memberikan motivasi dan tantangan kepada semua siswa, agar dapat berpartisipasi maksimal dalam pembelajaran sesuai dengan peranya |
| | j. Penonton tidak terlibat langsung dalam permainan | j. kurang terlibat aktif | k. Penonton terlibat aktif dalam permainan, yaitu berdiri diatas garis lapangan sekaligus menjaga agar bola tidak keluar (sebagai dinding lapangan) | <ul style="list-style-type: none"> • Menghidupkan suasana • Menghindari agar permainan tidak sering terhenti • Meningkatkan partisipasi siswa |
| | k. Pemain bebas passing | k. kadang didominasi oleh pemain tertentu | l. Pemain putri bebas melakukan passing, sedangkan putra tidak diperbolehkan passing langsung ke putra tapi harus passing ke putri dulu. | <ul style="list-style-type: none"> •Agar permainan menjadi lebih menarik •Memberikan kesempatan yang sama utk bermain baik putra maupun putri •Meningkatan teknik siswa •Melatih kerjasama dan tanggungjawabkepada semua pemain |
| | l. ada akumulasi fould | l. membuat pemain tidak lepas dalam bermain | m.Tidak ada akumulasi fould | <ul style="list-style-type: none"> •Menyederhanakan peraturan agar memudahkan pemain dan wasit |

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Entris Sutrisno (2012) yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Bolatangan Untuk Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut membahas tentang perlunya dilakukan pengembangan permainan bolatangan sebagai proses pembelajaran penjasorkes yang dapat membangun rasa senang sesuai dengan sifat dan karakteristik siswa. Hasil penelitian ini adalah suatu produk model permainan bolatangan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan uji coba skala luas terhadap produk, penggunaan produk model permainan bolatangan bagi siswa dapat meningkatkan denyut nadi sebesar 66% dari 80 siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ath Thoriq Aviv (2013) yang berjudul “Pengembangan Permainan Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jamani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu model permainan tenis sebagai alat bantu bagi guru dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini menghasilkan model permainan tenis untuk pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMA dengan pengembangan sarana dan prasarana, peraturan dan teknik bermain.

Penelitian ketiga dilakukan oleh A. Dedi Kenedi (2013) yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Frisbee sebagai Alternatif Pembelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan mengetahui produk model permainan *frisbee* sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan serta menghasilkan keterterimaan produk permainan *frisbee*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model permainan *frisbee* memberikan respon motivasi dalam pembelajaran sebesar 82,67%, sedang efektivitas keterterimaan respon siswa sebesar 84,06 %. Secara keseluruhan penelitian antara termotivasinya siswa dan efektivitas keterterimaan permainan *frisbee* yang meliputi aspek Psikomotor, Kognitif, Afektif, Sarana dan Prasarana serta aspek Fisik sebesar 83,36%, yang berarti sangat positif keterterimaanya.

2.3 Kerangka Berfikir

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Seperti yang diutarakan Margono, (2005: 24) bahwa untuk menjamin agar proses pembelajaran menjadi efektif jalan yang dipandang cocok adalah melalui pendidikan olahraga dengan format modifikasi seperti : *low-organized games, lead*

up games dan *modified games* dengan pendekatan taktik (*tactical skill approach*) atau pendekatan pengajaran terbuka (*open skill*).

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang relevan adalah menggunakan pendekatan yang praktis dan taktis untuk mendorong siswa dalam memecahkan masalah taktik permainan. Masalah ini hendaknya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dan taktik permainan. Dengan demikian siswa semakin memahami keterkaitan antara teknik dan taktik, selain itu pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jaman ini yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Standar kompetensi permainan dalam pembelajaran penjasorkes tidak membedakan antara siswa putera dan puteri (perbedaan jenis kelamin), semua siswa dituntut untuk bergerak dan berperan aktif didalamnya.

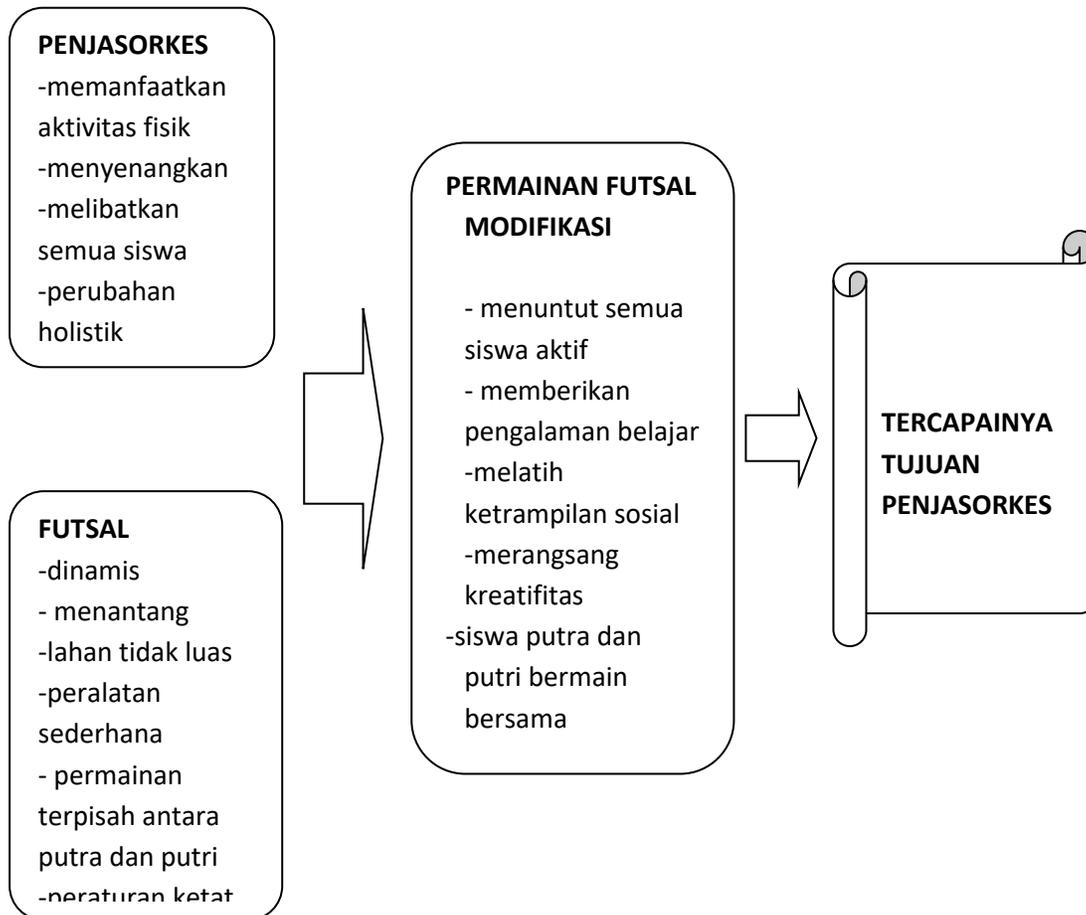
Futsal adalah permainan bola besar yang akhir-akhir ini berkembang cukup pesat. Permainan ini sekarang banyak dimainkan semua kalangan baik muda maupun tua, pelajar maupun masyarakat umum. Perkembangan permainan futsal yang begitu pesat menjadikan setiap orang dari semua kalangan ikut berpartisipasi aktif baik dalam sebagai pelaku ataupun sekedar penikmat. Dalam belakangan ini Bahkan dalam permainan futsal tidak hanya didominasi kalangan pria saja, banyak juga wanita yang sekarang bermain futsal baik hanya sekedar hoby maupun untuk

prestasi. Permainan futsal sekarang juga banyak dikembangkan melalui sekolah-sekolah hal ini sangat dimungkinkan karena beberapa alasan, diantaranya yaitu:

- 1) Futsal tidak membutuhkan lahan yang luas untuk bermain
- 2) Peralatan yang digunakan sangat sederhana.
- 3) Futsal adalah permainan bola besar yang sangat menarik, menyenangkan dan menantang sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam berolahraga.

Namun demikian peraturan permainan futsal yang rumit dan ketat sangat sulit dipahami siswa. Diperlukan kreatifitas guru agar permainan ini dapat dikembangkan di sekolah dan dapat diterima semua siswa baik putera maupun puteri. Salah satu cara agar permainan ini dapat dimainkan semua siswa sehingga diharapkan akan meningkatkan partisipasi siswa adalah dengan memodifikasi permainan.

Berdasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan futsal modifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa SMA sehingga salah satu tujuan penjasorkes yaitu kebugaran jasmani dapat tercapai.



Gambar 2.5 Diagram Kerangka Berfikir

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan dan analisis yang dilakukan dalam pengembangan modifikasi futsal pada siswa SMA, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran yang dimodifikasi dan dikembangkan, dapat meningkatkan pengetahuan tentang futsal dan dapat kebugaran jasmani siswa SMA serta dapat menumbuhkan semangat keaktifan siswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran penjas. Penelitian ini melalui tahap-tahap pengembangan modifikasi futsal pada siswa SMA yang pada tahap awalnya adalah mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam pembelajaran permainan futsal siswa SMA. Dari tahap tersebut didapatkan hasil bahwa :

- 5.1.1 Telah ditemukan bentuk permainan alternatif dari futsal yang dapat meningkatkan teknik dasar bermain futsal pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang bernama futsal modifikasi.
- 5.1.2 Meningkatkan kualitas pembelajaran permainan futsal yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran futsal, sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.
- 5.1.3 Keterterimaan produk pengembangan permainan futsal modifikasi ditinjau dari tiga unsur ranah penjas kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian ini ada beberapa hal yang dapat diambil manfaatnya sebagai dasar pengambilan keputusan, baik oleh calon peneliti di bidang olahraga maupun guru penjasorkes. Hasil penelitian ini, terutama memberikan implikasi pada sistem pembelajaran di Sekolah Menengah Atas yang meliputi pengembangan/modifikasi alat, bentuk peraturan dll. Implikasi dari penelitian ini yang tepat adalah dengan mensosialisasikan hasil penelitian melalui musyawarah guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk memperkenalkan modifikasi permainan futsal secara berkelanjutan dan memberikan motivasi pada guru untuk memasukan atau mempraktekkan modifikasi permainan futsal pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, temuan dan analisis dalam pengembangan modifikasi permainan futsal untuk siswa SMA, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan khususnya dalam pembelajaran penjasorkes, diantaranya:

5.3.1 Sebagai bahan informasi dan referensi bagi lembaga pendidikan dan organisasi keguruan dalam memilih alternatif pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun produk yang dihasilkan

- 5.3.2 Bagi guru penjas, dapat menggunakan pengembangan modifikasi permainan futsal ini sebagai materi alternatif pembelajaran yang menyenangkan
- 5.3.3 Bagi siswa, materi futsal modifikasi dapat menjadi media pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia Yoyo, dkk.2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Pengkajian Sport Development Index (SDI)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
- Depdiknas.2008. *Standar Isi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas.2006.*Metodik Pengajaran Penjas di Sekolah*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas.2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas
- Djamarah Syaiful Bahri,dkk.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwiyogo, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Dwiyogo, Wasis D. 2010. *Penelitian Keolahragaan*. Malang : UM PRESS.
- Federation International de Football Assosiation (FIFA).2014. *Lows of The Game*.
- Hadi, Sutrisno.2004. *Metodologi Research Jilid 2*.Yogyakarta: Andi Offset.
- Hariyanto.2010. *Metode Permainan dalam Pembelajaran*. <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>
- Indobeta. 2012. *Teknik Dasar Bermain Futsal*. <http://indobeta.com/teknik-dasar-bermain-futsal/9546/s>. (diunduh 26 Januari 2012)
- Irianto, Djoko Pekik. 2004. *Pedoman Praktis Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset
- John D. Tenang.2008. *Mahir Bermain Futsal*. Bandung: PT Mirzan Buana Kreativa.
- Justin Lhaksana.2006., *Futsal Coaching Klinik Kelme Futsalismo*. Jakarta: Difamata Sport EO.

- Koger, Robert. 2007. *Latihan Dasar Sepak Bola Remaja*. Jakarta : Macanan Jaya Cemerlang
- Luxbacher, Joseph A. 2004. *Sepak Bola*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung : PT Intan Sejati.
- Narti, Aulia. *Futsal*. Jakarta : PT Indah Jaya Adipratama.
- Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rizal, Fahmi. 2012. *Teknik Dasar Futsal*. <http://fahmi91rizal.wordpress.com/2012/11/02/teknik-dasar-futsal/#more-71>. (diunduh 15 Februari 2012)
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. PT. Fajar Putra Grafika
- Setyawan, Andri. 2010. *Teknik Permainan Futsal*. Jakarta : Sunda Kelapa Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* . Bandung : Alfabeta
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sunarno.2010. *Futsal*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Timokomit. 2010. *Dasar-Dasar Bermain Futsal*. <http://timokomit.wordpress.com/2010/12/27/dasar-dasar-bermain-futsal/>. (diunduh 26 Januari 2012)
- Winarni, Indah, Nunuk. 2009. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasketn(Eksperimen Pendekatan Teknik pada permainan Bola Basket pada Siswa SMP Negeri Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2008/2009*. Tesis. Surakarta: Program Studi Keolahragaan Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Yudha dan Husdarta. 2000. *Perkembangan Peserta Didik*. Depdikbud Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah
- Yudiana, Yuyun. 2011. *Pendalaman Pendidikan Jasmani*. Bandung: Tim Teaching FPOK UPI.