



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN
PAK BO TANG UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

SKRIPSI

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

Oleh

**Rafi Bagus Daffa
6102416031**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya:

Nama : Rafi Bagus Daffa

NIM : 6102416031

Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas

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

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

Semarang,
Yang menyatakan,



Rafi Bagus Daffa
6102416031

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang*
Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas

Disusun oleh :

Nama : Rafi Bagus Daffa

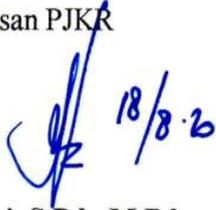
NIM : 6102416031

Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal..... oleh :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR



Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1970 0223 1995 12 2001

Pembimbing,



Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1975 0825 2008 12 1001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Rafi Bagus Daffa NIM 6102416031 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Judul Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari kamis, tanggal 17 September 2020.

Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 1961 0320 1984 03 2001

Sekretaris

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.
NIP. 1965 1020 1991 03 1002

Dewan Penguji

1. **Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.**
NIP. 1964 1023 1990 02 1001

(Penguji I)

2. **Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd.** (Penguji II)
NIP. 1988 0318 2014 04 1001

3. **Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.**
NIP. 1975 0825 2008 12 1001

(Penguji III)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri (QS Ar-Ra'd ayat: 11).
2. Keberhasilan akan terasa manis ketika kita pernah merasakan pahitnya kegagalan (Rafi Bagus Daffa).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, bapak Rohadi, S.Pd dan ibu Mahyumiati, Terima kasih atas segala semangat, dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasihatnya.
2. Kakak dan adik saya tersayang, Lafif Bagus Maulana dan Shynthia Rona Pitaloka.
3. Keluarga besar mbah Soewignyo dan mbah Buchori.

ABSTRAK

Rafi Bagus Daffa. 2020. **Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Pembelajaran Sepak Bola, Permainan *Pak Bo Tang*.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah kurang berkembangnya proses pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan sepak bola di sekolah. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan *Pak Bo Tang* untuk siswa sekolah dasar kelas atas? Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan model permainan *Pak Bo Tang* dalam pembelajaran sepak bola.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang mengacu dari Borg & Gall yaitu: (1) Analisa kebutuhan didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) Perencanaan untuk mengembangkan produk awal. (3) Pembuatan produk awal. (4) Uji coba kelompok kecil (10 siswa putra dan 10 siswa putri). (5) Revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. (6) Uji coba kelompok besar (20 siswa putra dan 20 siswa putri), (7) Produk akhir yang dihasilkan adalah model permainan *Pak Bo Tang* bagi siswa sekolah dasar kelas atas.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu 87,71% (baik), dan hasil rata-rata keseluruhan respon siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 88,67% (baik). Hasil uji coba kelompok besar diperoleh data evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu 93,9% (sangat baik), dan hasil rata-rata keseluruhan respon siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 94,75% (sangat baik).

Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan : (1) Model permainan *Pak Bo Tang* yang telah dihasilkan dalam penelitian ini layak dan dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar kelas atas. (2) Model permainan *Pak Bo Tang* dapat menjadi alternatif model pembelajaran penjasorkes yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar kelas atas.

ABSTRACT

Rafi Bagus Daffa. 2020. ***Pak Bo Tang : A Development Soccer Learning Model For 4th to 6th Grade Students Of Elementary School***. Essay. Majoring in Physical Education Health And Reaction S1, Faculty Of Sport Science. Semarang State University. Supervisor Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Keywords : Development, Soccer Learning, *Pak Bo Tang* Game

The background of this research is the lack of development in the learning process of big ball games, especially soccer games in schools. The problem in this research is how to develop a soccer learning model through *Pak Bo Tang* game for high school elementary school students? The purpose of this research is to produce a game model for *Pak Bo Tang* in learning soccer.

The research method used is development research which refers to Borg & Gall, namely: (1) Needs analysis is obtained from the results of gathering information, including field observations and literature reviews. (2) Planning to develop an initial product. (3) Initial product manufacture. (4) Small group trials (10 male students and 10 female students). (5) Product revision based on the results of the evaluation of physical education experts and learning experts. (6) Large group trials (20 male students and 20 female students), (7) The final product is *Pak Bo Tang* game model for upper grade elementary school students.

Based on the results of the small group trial, the evaluation data of physical education experts and learning experts was 87.71% (good), and the overall average result of student responses in the small group trial was 88.67% (good). The results of the large group trial showed that the evaluation data of physical education experts and learning experts was 93.9% (very good), and the average result of the overall response of students in the large group trial was obtained a percentage of 94.75% (very good).

Based on the results of the development of the learning model, it can be concluded that: (1) *Pak Bo Tang* game model that has been produced in this study is feasible and can be used for upper class elementary school students. (2) *Pak Bo Tang* game model can be an alternative model of effective and fun physical education learning for upper grade elementary school students

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas”**. Skripsi ini disusun dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan PJKR yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.
5. Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd. sebagai Ahli Penjas yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

6. Muhammad Solichin, S.Pd. guru penjasorkes di SD Negeri Jawisari sebagai Ahli Pembelajaran yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Dosen beserta Staff Tata Usaha Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya.
8. Seluruh warga SD Negeri Jawisari, SD Negeri 1 Tamanrejo dan SD Negeri 1 Purwogondo, yang telah membantu dalam proses pelaksanaan observasi dan penelitian.
9. Nabila Azahra Nura Lutfiani dan Muhammad Rifiansyah yang telah membantu pengambilan data dalam proses penelitian.
10. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Penulis

Rafi Bagus Daffa
6102416031

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	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 Perumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	6
1.4 Manfaat Pengembangan.....	6
1.5 Spesifikasi Produk	7
1.6 Pentingnya Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Pendidikan Jasmani.....	9
2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	11
2.1.1.2 Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	12
2.1.2 Gerak.....	16
2.1.2.1 Kemampuan Gerak Dasar	16
2.1.2.2 Belajar Gerak.....	17
2.1.3 Karakteristik Perkembangan Peserta Didik	19
2.1.3.1 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Besar	19
2.1.3.2 Perkembangan Gerak Anak SD.....	20
2.1.4 Pembelajaran	21
2.1.4.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	21
2.1.5 Pengertian Penelitian Pengembangan	22
2.1.6 Modifikasi Pengembangan Pembelajaran	23
2.1.7 Bermain	24
2.1.7.1 Teori Bermain.....	25
2.1.7.2 Tipe Bermain	25
2.1.7.3 Permainan dan Pendidikan Jasmani.....	26
2.1.7.4 Pengaruh Bermain dalam Pendidikan Jasmani	28
2.1.8 Karakteristik Permainan Sepak Bola	29
2.1.8.1 Pengertian Permainan Sepak Bola.....	29

2.1.8.2 Tujuan Permainan Sepak Bola	29
2.1.8.3 Analisis Pola Gerak Dominan dalam Permainan Sepak Bola.....	30
2.1.9 Teknik Dasar Bermain Sepak Bola.....	30
2.1.10 Karakteristik Permainan <i>Boi boian</i>	41
2.1.11 Karakteristik Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	41
2.2 Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	46
3.2 Prosedur Pengembangan	47
3.3 Uji Coba Produk.....	52
3.3.1 Desain Uji Coba.....	52
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	53
3.4 Rancangan Produk	54
3.5 Jenis Data	61
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	61
3.7 Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	68
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	80
4.3 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	87
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	96
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar	102
4.6 Prototipe Produk	109
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Prototipe Produk.....	120
5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SDN Jawisari	4
1.2	Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SDN 1 Tamanrejo ...	5
1.3	Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SDN 1 Purwogondo	5
3.1	Faktor, Indikator dan Jumlah Butir kuesioner Ahli	62
3.2	Butir Kuesioner Ahli	62
3.3	Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”	63
3.4	Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa	64
3.5	Butir Kuesioner Faktor Psikomotorik Siswa	64
3.6	Butir Kuesioner Faktor Kognitif Siswa	65
3.7	Butir Kuesioner Faktor Afektif Siswa	65
3.8	Klasifikasi Persentase	67
4.1	Hasil Penilaian Kualitas Permainan Uji Coba Kelompok Kecil	76
4.2	Hasil Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Kelompok Kecil	77
4.3	Revisi Permainan dari Ahli Penjas	87
4.4	Komentar dan Saran Umum dari Ahli Penjas	87
4.5	Revisi Permainan dari Ahli Pembelajaran	87
4.6	Komentar dan Saran Umum dari Ahli Pembelajaran	88
4.7	Revisi Permainan dari Peneliti	88
4.8	Hasil Kualitas Model Permainan Uji Coba Kelompok Besar	98
4.9	Hasil Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Kelompok Besar	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Menendang dengan Kaki Bagian Dalam.....	32
2.2 Menendang dengan Kaki Bagian Luar.....	33
2.3 Menendang dengan Punggung Kaki.....	34
2.4 Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Dalam.....	35
2.5 Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Luar.....	36
2.6 Menghentikan Bola dengan Punggung Kaki.....	37
2.7 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Dalam.....	38
2.8 Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Luar.....	39
2.9 Menggiring Bola dengan Punggung Kaki.....	40
2.10 Alur pemahaman kerangka berpikir.....	45
3.1 Langkah-langkah Pengembangan Menurut Borg & Gall dalam Punaji Setyosari.....	47
3.2 Langkah-langkah Pengembangan Model Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	48
3.3 Lapangan Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	55
3.4 Bola Plastik atau Alternatif lain.....	56
3.5 Kaleng Susu Bekas.....	56
3.6 Lakban.....	56
3.7 Serbuk Kapur.....	56
4.1 Lapangan Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	69
4.2 Bola Plastik atau Alternatif lain.....	70
4.3 Kaleng Susu Bekas.....	70
4.4 Lakban.....	71
4.5 Serbuk Kapur.....	71
4.6 Diagram Persentase Model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
4.7 Diagram Persentase Respon Produk atau Model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
4.8 Lapangan Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	90
4.9 Bola Plastik atau Alternatif lain.....	91
4.10 Kaleng Bekas.....	91
4.11 Serbuk Kapur.....	91
4.12 Diagram Persentase Model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Uji Coba Kelompok Besar.....	103
4.13 Diagram Persentase Respon Produk atau Model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Uji Coba Kelompok Besar.....	108
4.14 Lapangan Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	110
4.15 Bola Plastik atau Alternatif lain.....	111
4.16 Kaleng Bekas.....	111
4.17 Serbuk Kapur.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Topik dan Judul Skripsi	129
2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing	130
3. Surat Ijin Observasi Penelitian SDN Jawisari	131
4. Surat Ijin Observasi Penelitian SDN 1 Tamanrejo	132
5. Surat Ijin Observasi Penelitian SDN 1 Purwogondo	133
6. Surat Keterangan Observasi SDN Jawisari	134
7. Surat Keterangan Observasi SDN 1 Tamanrejo	135
8. Surat Keterangan Observasi SDN 1 Purwogondo	136
9. Surat Ijin Penelitian SDN Jawisari.....	137
10. Surat Keterangan Penelitian SDN Jawisari	138
11. Lembar Evaluasi Ahli.....	139
12. Lembar Kuesioner Siswa.....	143
13. Jadwal Penelitian Skala Kecil.....	147
14. Daftar Siswa kelas VI SDN Jawisari Skala Kecil.....	148
15. Jadwal Penelitian Skala Besar	149
16. Daftar Siswa kelas V dan VI SDN Jawisari Skala Besar	150
17. Jawaban Kuesioner Siswa Skala Kecil.....	152
18. Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar	155
19. Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Skala Kecil.....	159
20. Hasil Rekapitulasi Jawaban Kuesioner Skala Besar	162
21. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Skala Kecil.....	167
22. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Skala Besar	168
23. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	170
24. Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	175
25. Analisis Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Kecil.....	180
26. Analisis Hasil Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Besar	182
27. Dokumentasi Penjelasan Permainan <i>Pak Bo Tang</i>	184
28. Dokumentasi Pemanasan Sebelum Melakukan Permainan	184
29. Dokumentasi Uji Coba Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Siswa Putra.....	185
30. Dokumentasi Uji Coba Permainan <i>Pak Bo Tang</i> Siswa Putri	185
31. Dokumentasi Pengisian Koesioner.....	186

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2).

Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik, meningkatkan kemampuan berfikir, meningkatkan ketrampilan gerak dasar secara efektif, efisien, dan dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri serta demokratis melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah yaitu fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif pada setiap siswa.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia yaitu belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) telah menjadi dikemukakan dan di telaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani olahraga.

Melihat dari kebiasaan anak-anak usia SD, SMP bahkan SMA yang masih cenderung senang bermain, kurang berkembangnya proses pembelajaran di sekolah-sekolah salah satunya yaitu kurangnya penerapan model-model pembelajaran penjasorkes dalam bentuk permainan, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran.

Melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan perasaan yang senang, bersemangat dan tidak jenuh. Oleh karena itu guru penjas harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan bagi siswa dalam pembelajarannya. Untuk menciptakan permainan yang menarik, dapat dilakukan dengan cara memodifikasi peraturan dan alat, bahkan menggabungkan permainan olahraga yang sudah ada.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan termasuk dalam mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar (SD) sesuai dengan kurikulum yang ada. Dan juga dengan menggunakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan pembelajaran tersebut. Kompetensi Inti : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak. Kompetensi Dasar : Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*

Dalam pembelajaran penjasorkes sering ditemui permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pada proses dan hasil belajar siswa.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran sepak bola selama ini berorientasi pada pengajaran yang sifatnya mengarah pada pembelajaran dengan menggunakan aturan baku. Paradigma yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru penjasorkes. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar belum dikelola dengan tepat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun motorik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba melakukan observasi secara langsung pada tiga sekolah, yaitu SD Negeri Jawisari, SD Negeri 1 Tamanrejo, dan SD Negeri 1 Purwogondo untuk mengetahui sarana dan prasarana dalam pembelajaran sepak bola, mengetahui proses belajar mengajar penjasorkes khususnya pembelajaran sepak bola, serta permasalahan apa saja yang dihadapi saat pembelajaran sepak bola, dan dapat ditemukan beberapa data sebagai berikut:

- 1) Kurang berkembangnya pembelajaran permainan sepak bola di sekolah, sehingga diperlukan alternatif pengembangannya.
- 2) Sarana dan prasarana untuk permainan sepak bola masih terbatas baik dari segi kualitas maupun kuantitas, sehingga akan berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran.
- 3) Materi pembelajaran sepak bola belum dikemas ke dalam materi permainan-permainan yang dimodifikasi, sehingga banyak siswa yang terlihat bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

- 4) Guru lebih mementingkan materi yang berorientasi pada prestasi atau olahraga yang menjadi unggulan di sekolah tersebut.
- 5) Guru beranggapan bahwa siswa putri banyak mengalami hambatan dalam pembelajaran sepak bola, sehingga materi sepak bola menjadi jarang diajarkan di sekolah tersebut.
- 6) Permainan sepak bola masih kurang diminati oleh siswa putri.

Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya sebuah pengembangan model pembelajaran sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran bagi siswa yang harus dikembangkan dan dikemas dengan menarik untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, secara teoritis pengembangan model pembelajaran memang perlu dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan adanya modifikasi dan pengembangan permainan sepakbola ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti mata pelajaran penjasorkes di sekolah.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran. Berikut adalah sarana dan prasarana pembelajaran sepak bola yang ada di SD Negeri Jawisari, SD Negeri 1 Tamanrejo dan SD Negeri 1 Purwogondo.

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SD Negeri Jawisari

No	Sarana dan Prasarana	Pengadaan		Kategori			Jumlah
		Ada	Tidak	Sangat layak	Layak	Tidak Layak	
1	Lapangan	√			√		1
2	Bola Sepak	√				√	2
3	Gawang		√	-	-	-	0

4	Papan Skor		√	-	-	-	0
5	Tiang Bendera		√	-	-	-	0
6	Cone	√		√			25
7	Peluit	√			√		2
8	Stopwatch	√			√		1

Tabel 1.2 Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SD Negeri 1 Tamanrejo

No	Sarana dan Prasarana	Pengadaan		Kategori			Jumlah
		Ada	Tidak	Sangat layak	Layak	Tidak Layak	
1	Lapangan	√			√		1
2	Bola Sepak	√			√		2
3	Gawang		√	-	-	-	0
4	Papan Skor		√	-	-	-	0
5	Tiang Bendera		√	-	-	-	0
6	Cone	√		√			25
7	Peluit	√			√		1
8	Stopwatch	√			√		1

Tabel 1.3 Sarana dan Prasarana Pembelajaran Sepak Bola SD Negeri 1 Purwogondo

No	Sarana dan Prasarana	Pengadaan		Kategori			Jumlah
		Ada	Tidak	Sangat layak	Layak	Tidak Layak	
1	Lapangan	√			√		1
2	Bola Sepak	√			√		2
3	Gawang		√	-	-	-	0
4	Papan Skor		√	-	-	-	0
5	Tiang Bendera		√	-	-	-	0
6	Cone	√		√			20
7	Peluit	√			√		1
8	Stopwatch	√			√		1

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berkonsep pengembangan dari permainan yang sudah ada menjadi lebih baik di SD Negeri Jawisari dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas”. Pengembangan model permainan sepak bola ini diharapkan dapat digunakan dan

membantu guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran permainan sepak bola, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah: “Bagaimanakah Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola melalui permainan *Pak Bo Tang* untuk siswa sekolah dasar kelas atas.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan yang nyata bila kelak peneliti menjadi seorang guru atau sebagai seorang yang ahli dalam bidang olahraga.
- 2) Lebih mengerti jika dalam pembelajaran penjas itu dibutuhkan suatu pengembangan model permainan dalam pembelajaran.
- 3) Dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran pada masa yang akan datang.

1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- 2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi permainan olahraga sehingga siswa lebih aktif bergerak dan tidak merasa cepat bosan.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

1.4.3 Bagi Siswa

- 1) Memberikan pemahaman bagi siswa bahwa dalam proses pembelajaran penjasorkes tidak harus menggunakan aturan yang baku dalam suatu permainan, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar.
- 2) Dengan adanya pengembangan model permainan sepak bola, siswa dapat merasa lebih senang dan lebih menikmati suatu permainan sepak bola dengan cara yang baru.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah model permainan sepak bola berupa pembelajaran *control*, *passing* dan *dribbling* yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa SD, yaitu permainan *Pak Bo Tang* yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*) pada hasil penelitian yang efektif, efisien dan dapat meningkatkan

intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud serta dapat mengatasi kesulitan dalam mengajar sepak bola.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan *Pak Bo Tang* ini sangat penting dilakukan, mengingat pembelajaran permainan sepak bola yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan, ini dikarenakan pembelajaran permainan sepak bola yang diberikan belum dikemas dalam konsep modifikasi untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pembelajaran yang diberikan lebih cenderung materi yang sudah dikenal siswa pada sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan 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 kognitif, afektif, dan psikomotorik (Samsudin, 2008:2).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, 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, 2006: 204). Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat.

Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Rusli Luthan, 2000:15).

Pendidikan Jasmani menurut Adang Suherman (2000:17-22) dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

- 1) Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja; dan
- 2) Pandangan modern yang sering disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani dan penyelenggaraan harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan.

2.1.1.1 Tujuan pendidikan jasmani

Menurut Samsudin (2008:3) mengemukakan beberapa tujuan pendidikan jasmani diantaranya:

- 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, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani;
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta setrategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*);
- 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; dan
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.

Menurut Adang Suherman (2000:23), secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*);
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*);
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungan sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa; dan
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.1.1.2 Fungsi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Menurut Samsudin (2008:3-5), mengemukakan bahwa fungsi pendidikan jasmani dibagi menjadi enam aspek, yaitu:

- 1) Aspek organik
 - a. Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk perkembangan keterampilan;
 - b. Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot;

- c. Meningkatkan daya tahan, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama;
 - d. Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama; dan
 - e. Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.
- 2) Aspek neomuskuler
- a. Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot;
 - b. Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap atau mencongklang, bergulir dan menarik;
 - c. Mengembangkan keterampilan *non-locomotor*, seperti mengayun, mengelok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung;
 - d. Mengembangkan keterampilan dasar manipilatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, merubah arah, memvoli;
 - e. Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reksi, kelincahan;
 - f. Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, atletik, beladiri dan lainnya; dan
 - g. Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

- 3) Aspek perseptual
 - a. Mengembangkan kemampuan menerina dan membedakan isyarat;
 - b. Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali obyek yang didepan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri;
 - c. Mengembangkan koordinasi gerak visual yaitu, kemampuan mengkoordinasi pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh dan kaki;
 - d. Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis, dinamis) yaitu, kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis;
 - e. Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dengan menggunakan tangan dan kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang;
 - f. Mengembangkan lateralis (*laterality*) yaitu, kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri; dan
 - g. Mengembangkan image tubuh (*body image*) yaitu, kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.
- 4) Aspek kognitif
 - a. Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan;
 - b. Meningkatkan pengetahuan permainan, keselamatan dan etika;

- c. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisir;
 - d. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani;
 - e. Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, ruang, waktu, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dalam dirinya; dan
 - f. Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problema-problema perkembangan melalui gerak.
- 5) Aspek sosial
- a. Menyesuaikan diri dengan orang lain dan dimana berada;
 - b. Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok;
 - c. Belajar berkomunikasi dengan orang lain;
 - d. Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok;
 - e. Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat;
 - f. Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima dalam masyarakat;
 - g. Mengembangkan sifat-sifat yang positif;
 - h. Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif; dan
 - i. Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

- 6) Aspek emosional
 - a. Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani;
 - b. Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton;
 - c. Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat;
 - d. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas; dan
 - e. Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.2 Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor digunakan khusus pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah *motor* (gerak), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektronik dari pusat otot besar (Amung Ma'mun, 2000:20).

2.1.2.1 Kemampuan gerak dasar

Menurut Amung Ma'mun (2000:20-21) kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Kemampuan *Locomotor*

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, meluncur;

2) Kemampuan *Non-locomotor*

Kemampuan *non-locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non-locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain; dan

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- a. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang);
- b. Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet; dan
- c. Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.2.2 Belajar gerak

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman atau situasi belajar gerak pada manusia. Ada tiga tahapan belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahapan Verbal Kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap pada bentuk gerak baru pada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami apa, kapan dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan gerak pada tahapan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahapan gerak (Motorik)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan Otomatisasi

Pada tahapan ini, peserta didik banyak melakukan latihan secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah lebih menjadi terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Tujuan pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambar dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:57).

2.1.3 Karakteristik perkembangan peserta didik

Karakteristik anak yang terbagi dalam tiga tahap pertumbuhan dan perkembangan, dapat diketahui sifat khas anak-anak pada tiap tahap pertumbuhan dan perkembangan anak mengenai keadaan jasmani, psikis, dan sosial anak. Dari keadaan ini dapat diketahui oleh guru pendidikan jasmani tentang keadaan anak, kemampuan gerak anak, kesenangan anak yang juga akan menumbuhkan motif anak, yang sangat berguna dalam proses pembelajaran, dan apa yang dibutuhkan anak yang berkaitan dengan tujuan-tujuan yang harus dicapai. Dengan demikian guru pendidikan jasmani dapat menentukan metode dan bentuk penyajian yang tepat (Sukintaka, 2004:73).

2.1.3.1 Karakteristik perkembangan gerak anak besar (*after childhood*)

After childhood atau masa anak besar merupakan tahapan lebih lanjut dari periode perkembangan setelah anak kecil. Kemampuan fungsional tubuh sudah dapat dilihat pada masa anak-anak, khususnya pada masa anak besar yaitu pada rentangan umur 6-12 tahun. Pada periode ini kecenderungan anak untuk tumbuh ke tipe tubuh tertentu mulai terlihat. Setiap tipe tubuh memiliki karakteristik tertentu yang ada hubungannya dengan kemungkinan kesesuaian menekuni cabang olahraga tertentu (Sugiyanto, 2008:133).

Perkembangan fisik pada anak besar menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding masa sebelumnya dan juga masa sesudahnya. Kecenderungan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian-bagian tubuh. Kemampuan fisik mengalami perkembangan yang jelas terutama dalam hal kekuatan, fleksibilitas,

keseimbangan, dan koordinasi. Selain itu, perkembangan penguasaan gerak dasar juga mengalami peningkatan yang ditandai dengan peningkatan kualitas atau mengalami penyempurnaan (Sugiyanto, 2008:101).

2.1.3.2 Perkembangan gerak anak SD

Tahap perkembangan anak pada masa sekolah dasar masuk dalam pertumbuhan tahap III, yaitu dengan karakteristik:

- 1) Karakteristik Jasmani
 - a. Laki-laki ataupun putri ada pertumbuhan fisik;
 - b. Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik;
 - c. Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tidak terbatas;
 - d. Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan;
 - e. Mengalami pertumbuhan dan perkembangan;
 - f. Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik dari pada putri; dan
 - g. Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.
- 2) Karakteristik Psikis atau Mental
 - a. Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya;
 - b. Ingin menentukan pandangan hidupnya; dan
 - c. Selalu terlihat senang dan hidup tanpa beban.
- 3) Karakteristik Sosial
 - a. Ingin diakui oleh kelompoknya;
 - b. Mulai mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya; dan
 - c. Persekawanan yang makin berkembang.

Keterampilan gerak telah siap diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk bermain beregu, komando, tugas dan lomba.

Perlu diketahui, bahwa untuk keperluan fantasi dan imajinasinya, kecepatan tumbuh serta kematangan sejenisnya banyak dibutuhkan energi dalam jumlah besar, maka terjadilah kemerosotan jasmani atau psikis. Keadaan anak pada masa pertumbuhan dan kematangan terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini menyebabkan rasa tidak mampu, enggan bergerak dan mengelak terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, perlu dipikirkan pemberian jenis permainan yang rekreatif (Sukintaka, 2004:45).

2.1.4 Pembelajaran

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada sesuatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif (Sukintaka, 2004:70).

2.1.4.1 Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Materi mata pelajaran penjas yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri/senam; aktivitas ritmik; akuatik (aktivitas air); dan Pendidikan luar kelas (*out door*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi meningkatkan kualitas hidup seseorang (Samsudin, 2008:6).

2.1.5 Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu research (penelitian) dan development (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas (2008) metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk. Sedangkan menurut Anik Ghufro (2007: 2), penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali

dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D).

2.1.6 Modifikasi pengembangan pembelajaran

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pengembangan pembelajaran mencerminkan developmentally appropriate practice (DAP). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “body scaling” atau ukuran tubuh siswa, yang harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak biasa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman, 2000:1).

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Adang Suherman (2000:7-8), modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat menjadi beberapa klasifikasi seperti:

1) Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralat yang digunakan untuk melakukan skill itu. Misalnya: berat-ringan, besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan.

2) Penetapan Ruang Gerak dalam Berlatih

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata tugas ruang gerak siswa dalam pembelajaran. Misalnya: bermain lob diruang kecil ataupun besar, tinggi atau rendah.

3) Jumlah Siswa yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar. Misalnya: belajar servis sendiri, berpasangan.

4) Organisasi atau Formasi Belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi belajar tidak banyak menyita waktu, namun masih memperhatikan produktivitas belajar dan perkembangan siswa. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya menyita banyak waktu sehingga waktu aktif belajar berkurang. Formasi dalam pembelajaran sangat banyak ragamnya hanya tergantung dari kekreatifitasan seseorang guru dalam pembelajaran.

2.1.7 Bermain

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Diana (2010:2) Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri, serta bermain harus dilakukan dengan rasa senang.

2.1.7.1 Teori bermain

Menurut Diana (2010:93), berpendapat tentang beberapa teori bermain antara lain:

- 1) Teori relaksasi menyatakan bahwa kegiatan manusia yang mengharuskan kerja optimum, harus diusahakan relaksasi setelah kerja berat;
- 2) Teori kontak sosial menjelaskan bahwa seorang anak akan melakukan permainan masyarakat di sekitarnya.
- 3) Teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa tenaga manusia makin lama makin menumpuk, yang akan berakhir sampai titik yang mengharuskan tenaga dilepaskan;
- 4) Teori instink menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan periode perkembangan; dan
- 5) Teori rekapitulasi menyatakan bahwa orang bermain merupakan ulangan dari kehidupan nenek moyang;

2.1.7.2 Tipe bermain

Menurut Hurlock, Elizabeth B (2004:320), tipe bermain dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

- 1) Tipe bermain pasif

Seseorang yang memperoleh kesenangan dengan menonton pemain-pemain yang aktif bermain atau yang sedang melakukan permainan olahraga tetapi tidak terlibat atau tidak sering bergerak sebagai anggota tim yang aktif bermain. Kesenangan, ketenangan, dan lain-lain nilai akan dapat diperoleh dari kegiatan seperti ini.

2) Tipe bermain aktif

Dalam tipe bermain aktif meliputi gerakan fisik yang dilakukan oleh seseorang dan ikut sertanya dalam bermacam-macam kegiatan seperti senam, berenang, dan kejar-kejaran. Anak-anak akan mendapatkan keuntungan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional.

3) Tipe bermain intelektual

Bermain dengan tipe intelektual ini memerlukan pemikiran yang dalam serta konsentrasi yang terpusat, misalnya permainan catur. Akan tetapi hal ini bukan berarti bentuk bermain yang lainnya tidak memerlukan intelektual.

2.1.7.3 Permainan dan pendidikan jasmani

Permainan merupakan bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 2004:11-12).

Bermain mempunyai peranan dalam aspek jasmani pribadi manusia. Sasaran jasmani tersebut sebagai berikut:

1) Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi lebih baik. Disamping itu bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 2004:12).

2) Kemampuan gerak

Kemampuan gerak sering juga disebut gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak merupakan kemampuan seseorang melakukan tugas gerak yang spesifik yang agak luas terhadap keterampilan gerak (*motor skill*) yang banyak.

Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun gerak dasar itu adalah, kekuatan otot, kelentukan otot, dan daya tahan kardiovaskuler (Sukintaka, 2004:16).

3) Kesegaran jasmani

Anak yang bermain secara terus menerus, dalam jangka waktu yang lama, merupakan keadaan yang dapat diharapkan berkembang kesegaran jasmaninya. Sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang (Sukintaka, 2004:27).

4) Kesehatan

Dalam batasan kesegaran jasmani, dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain tidak menjadi sakit, yang berarti bahwa mereka bahkan menjadi baik. Kegiatan jasmani yang dilakukan anak dengan rasa senang ini, akan menjadikan anak lebih tahan dari beberapa penyakit (Sukintaka, 2004:27).

2.1.7.4 Pengaruh bermain dalam pendidikan jasmani

Menurut Hurlock, Elizabeth B (2004:323) pengaruh bermain dalam pendidikan dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Perkembangan Fisik

Setiap Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyalur tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2) Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3) Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4) Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

2.1.8 Karakteristik permainan sepak bola

2.1.8.1 Pengertian permainan sepak bola

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

2.1.8.2 Tujuan permainan sepak bola

Menurut Sucipto (2000:7), mengatakan bahwa tujuan permainan sepak bola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, lalu apabila terjadi skor sama maka permainan dinyatakan *seri/draw*.

2.1.8.3 Analisis pola gerak dominan dalam permainan sepak bola

Menurut Sucipto (2000:8-9), jika dilihat dari kemampuan dasar gerak seperti yang sudah dijelaskan, maka analisis gerak pada permainan sepakbola adalah sebagai berikut :

1) Lokomotor

Pada keterampilan bermain sepakbola terdapat banyak gerakan yang mampu dihasilkan oleh tubuh. Diantaranya adalah gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat/melompat, dan meluncur. Gerakan tersebut merupakan gerakan yang termasuk dalam gerakan *lokomotor*.

2) Nonlokomotor

Dalam bermain sepakbola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, dan meliuk. Gerakan-gerakan tersebut tergolong ke dalam rumpun gerak *nonlokomotor*.

3) Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam rumpun gerak *manipulatif* dalam permainan sepakbola, meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola bagi penjaga gawang atau lemparan ke dalam untuk memulai permainan setelah bola keluar lapangan.

2.1.9 Teknik dasar bermain sepak bola

Menurut Sucipto (2000:17-36), teknik dasar dalam permainan sepakbola terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1) Menendang (*Kicking*)

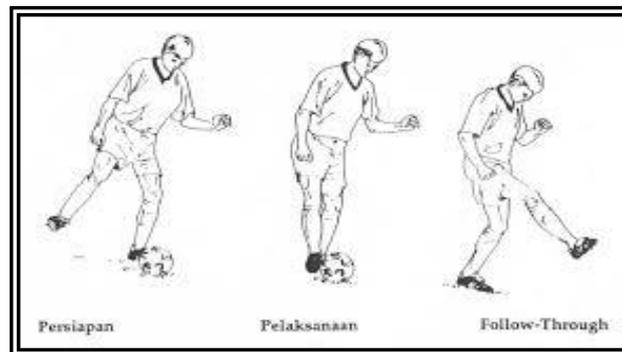
Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the gol*) dan menyapu untuk menggagalkan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

Dilihat dari perkenaan bagian kaki pada bola, menendang dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

a) Menendang dengan kaki bagian dalam

Tahapan gerak menendang dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- Badan menghadap sasaran di belakang bola;
- Kaki tumpu berada disamping bola ± 15 cm, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk;
- Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola;
- Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki dan tepat di tengah-tengah bola;
- Pergelangan kaki ditegangkan pada saat mengenai bola;
- Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap sasaran;
- Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola terhadap sasaran;
- Kedua lengan terbuka disamping badan; dan
- Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibelakang.



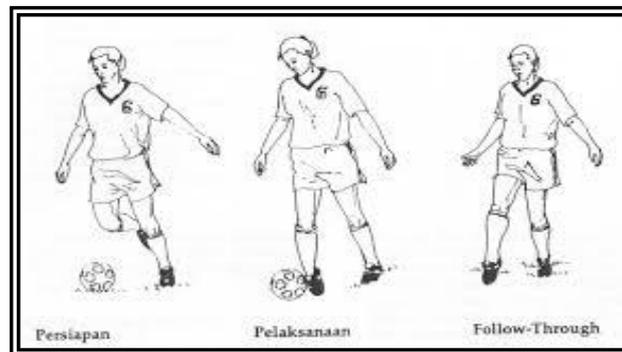
Gambar 2.1 Menendang dengan kaki bagian dalam

Sumber: Sucipto (2000:18)

b) Menendang dengan kaki bagian luar

Tahapan gerak menendang dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu di samping belakang bola ± 25 cm, ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit ditekuk;
- Kaki tendang brada di belakang bola, dngan ujung kaki menghadap ke dalam;
- Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola;
- Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki bagian luar dan tepat pada tengah-tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegangkan;
- Gerak lanjut kaki tendang diangkat serong $\pm 45^0$ menghadap sasaran;
- Pandangan ke bola dan mengikuti jalannya bola ke sasaran;
- Kedua lengan terbuka menjaga keseimbangan di samping badan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar dibelakang.



Gambar 2.2 Menendang dengan kaki bagian luar

Sumber: Sucipto (2000:19)

c) Menendang dengan punggung kaki

Tahapan gerak menendang dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- Badan di belakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit ditekuk;
- Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap ke depan/sasaran;
- Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola;
- Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola dan pada saat mengenai bola pergelangan kaki ditegangkan;
- Gerak lanjut kaki tendang diarahkan dan diangkat ke arah sasaran;
- Pandangan mengikuti jalannya bola dan ke sasaran; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Menendang dengan punggung kaki

Sumber: Sucipto (2000:20)

2) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk mengumpan. Menghentikan bola dengan cara yang salah akan mempersulit gerakan kombinasi selanjutnya, seperti mengumpan bola.

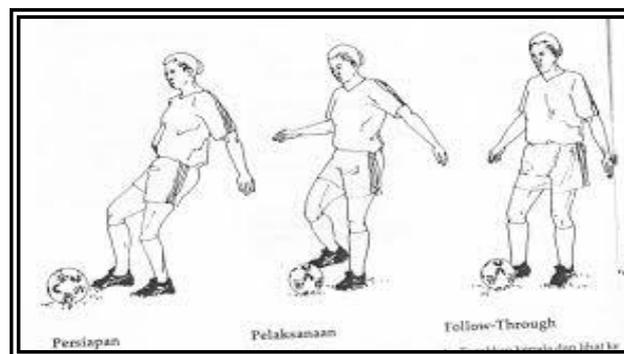
Dilihat dari perkenaan bagian kaki pada bola, menghentikan bola dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

a) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

Tahapan gerak menghentikan bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- Posisi badan segaris dengan datangnya bola;
- Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk;
- Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola;

- Bola menyentuh kaki persis dibagian dalam/mata kaki;
- Kaki penghenti mengikuti arah bola;
- Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan (terkuasai);
- Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti;
- Kedua lengan dibuka di samping badan menjaga keseimbangan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.4 Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam

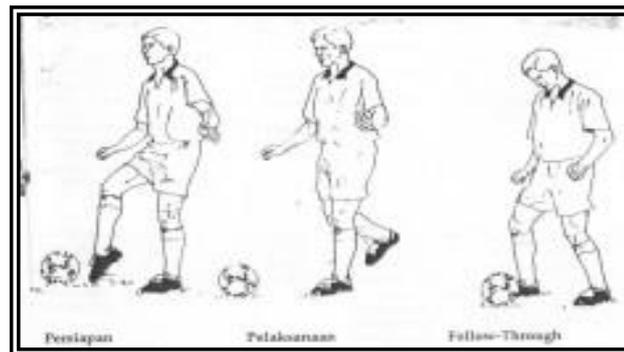
Sumber: Sucipto (2000:23)

b) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar

Tahapan gerak menghentikan bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- Posisi badan menghadap ke datangnya bola;
- Kaki tumpu berada di samping ± 30 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk;
- Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan kaki bagian luar dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola;
- Bola menyentuh kaki persis di permukaan kaki bagian luar;

- Pada saat kaki menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berada di bawah badan/terkuasai;
- Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.5 Menghentikan bola dengan kaki bagian luar

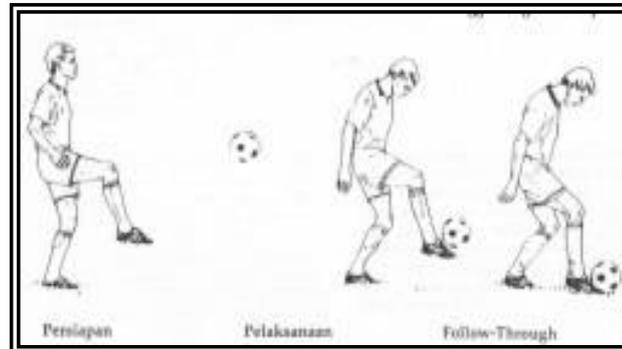
Sumber: Sucipto (2000:24)

c) Menghentikan bola dengan punggung kaki

Tahapan gerak menghentikan bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- Posisi badan menghadap datangnya bola;
- Kaki tumpu berada di samping ± 15 cm dari garis datangnya boladengan lutut sedikit ditekuk;
- Kaki penghenti diangkat sedikit dan dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola;
- Bola menyentuh kaki persis di puunggung kaki;
- Pada saat kaki menyentuh bola, kaki pennghent mengikuti arah bola sampai berhenti di bawah badan/terkuasai;
- Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan; dan

- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.6 Menghentikan bola dengan punggung kaki

Sumber: Sucipto (2000:25)

3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

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

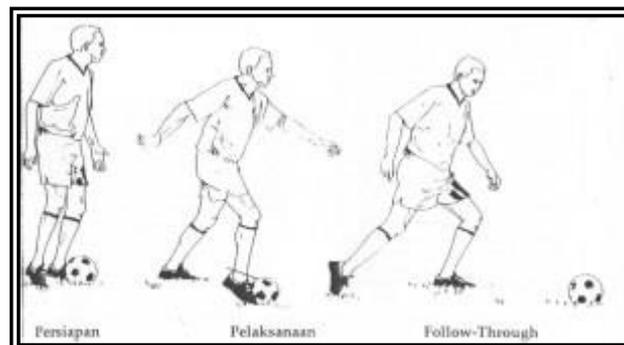
Dilihat dari perkenaan bagian kaki pada bola, menggiring bola dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

a) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam

Tahapan gerak menggiring bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- Posisi kaki mmenggiring bola samma dengan posisi menendang bola;
- Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik ke belakang hanya diayunkan ke depan;

- Diupayakan setiap melangkah, secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke depan;
- Bola bergulir harus selalu daket dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai;
- Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola;
- Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi lapangan;
- Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.7 Menggiring bola dengan kaki bagian dalam

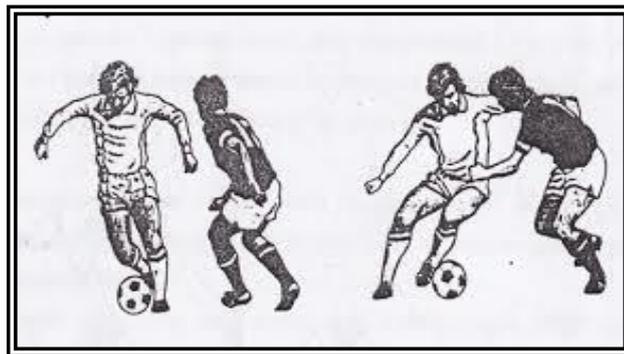
Sumber: Sucipto (2000:29)

b) Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Tahapan gerak menggiring bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki bagian luar;

- Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh/mendorong bola bergulir ke depan;
- Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola;
- Bola selalu dekat dengan kaki agar bola tetap dikuasai;
- Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah untuk menguasai bola;
- Pada saat kaki menyentuh bola pandangan ke arah bola, selanjutnya melihat situasi;
- Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.8 Menggiring bola dengan kaki bagian luar

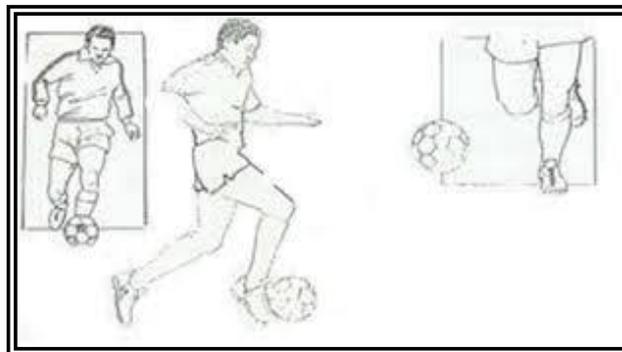
Sumber: Sucipto (2000:30)

c) Menggiring bola dengan punggung kaki

Tahapan gerak menggiring bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki;
- Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh/mendorong bola tanpa terlebih dahulu ditarik ke belakang dan di ayun ke depan;

- Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola;
- Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola tetap dikuasai;
- Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah menguasai bola;
- Pandangan melihat bola pada saat kaki menyentuh, kemudian lihat situasi dan kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan; dan
- Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.9 Menggiring bola dengan punggung kaki

Sumber: Sucipto (2000:31)

4) Menyundul bola (*Heading*)

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan (*passing*), mencetak *gol*, dan mematahkan serangan lawan/membuang bola.

5) Merampas Bola (*Tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*). Namun khusus untuk *sliding tackling*, pemain harus lebih berhati-hati dalam melakukannya agar tidak dianggap membahayakan.

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

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam bertujuan untuk memulai permainan kembali setelah bola keluar dari lapangan. Dalam permainan modern lemparan ke dalam dapat dijadikan umpan untuk menyerang dan menciptakan peluang menjadi sebuah *gol*.

2.1.10 Karakteristik permainan Boi boian

Permainan boi boian merupakan permainan dari Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Sebenarnya, permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Misal, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama Gaprek Kempung. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya boy-boyan, ada juga yang menyebutnya bebencaran. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut Gebokan, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola kertas yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara "*Gebok*". Jumlah anggota tiap kelompok minimal 2 orang, semakin banyak anak yang ikut bermain, maka bertambah seru permainannya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak pedesaan di waktu sore setelah salat asar, permainan tradisional boi-boian bukan permainan yang hanya dimainkan untuk anak laki-laki, anak perempuan pun bisa bermain boi boian, permainan ini sebagai hiburan di waktu kosong.

2.1.11 Karakteristik permainan Pak Bo Tang

Permainan *Pak Bo Tang* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 5 orang pemain. Dalam

permainan ini ada tim yang “main” dan ada tim yang “jaga”. Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng seperti menara untuk mendapatkan poin, dan menghindari bola agar tidak “mati”. Tim yang “jaga” bertugas mematikan lawan dengan cara menendang bola mengenai bagian kaki dari lawan, sampai semua tim lawan “mati” dan akan mendapatkan poin.

Permainan ini diawali dengan juggling yang diwakili oleh satu orang didalam tim, dan tim yang dapat melakukan juggling terbanyak dapat melakukan tendangan pada bola terlebih dahulu dengan menggunakan ujung kaki dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu agar kaleng tersebut rubuh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merubuhkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan 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 kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar, siswa diharapkan mampu mempraktikkan gerakan dasar dari permainan bola besar dengan pembelajaran yang dikembangkan dan dimodifikasi. Sehingga tujuan pendidikan jasmani yang

mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor dapat tercapai.

Berdasarkan karakteristik pada usia siswa Sekolah Dasar (SD), maka dalam membelajarkan suatu keterampilan olahraga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Pendekatan bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dengan bermain hasrat gerak anak terpenuhi, namun di dalamnya terkandung unsur pembelajaran.

Bermain merupakan dunia anak. Mereka haus akan gerak. Dengan bermain mereka menjadi tangkas. Bukan hanya itu, melalui bermain mereka dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Karena itu pula, keterampilan mereka menjadi berkembang. Mereka akan kuasai dengan baik aneka keterampilan dasar, seperti melompat, melempar, menggantung, berlari dan lain-lain.

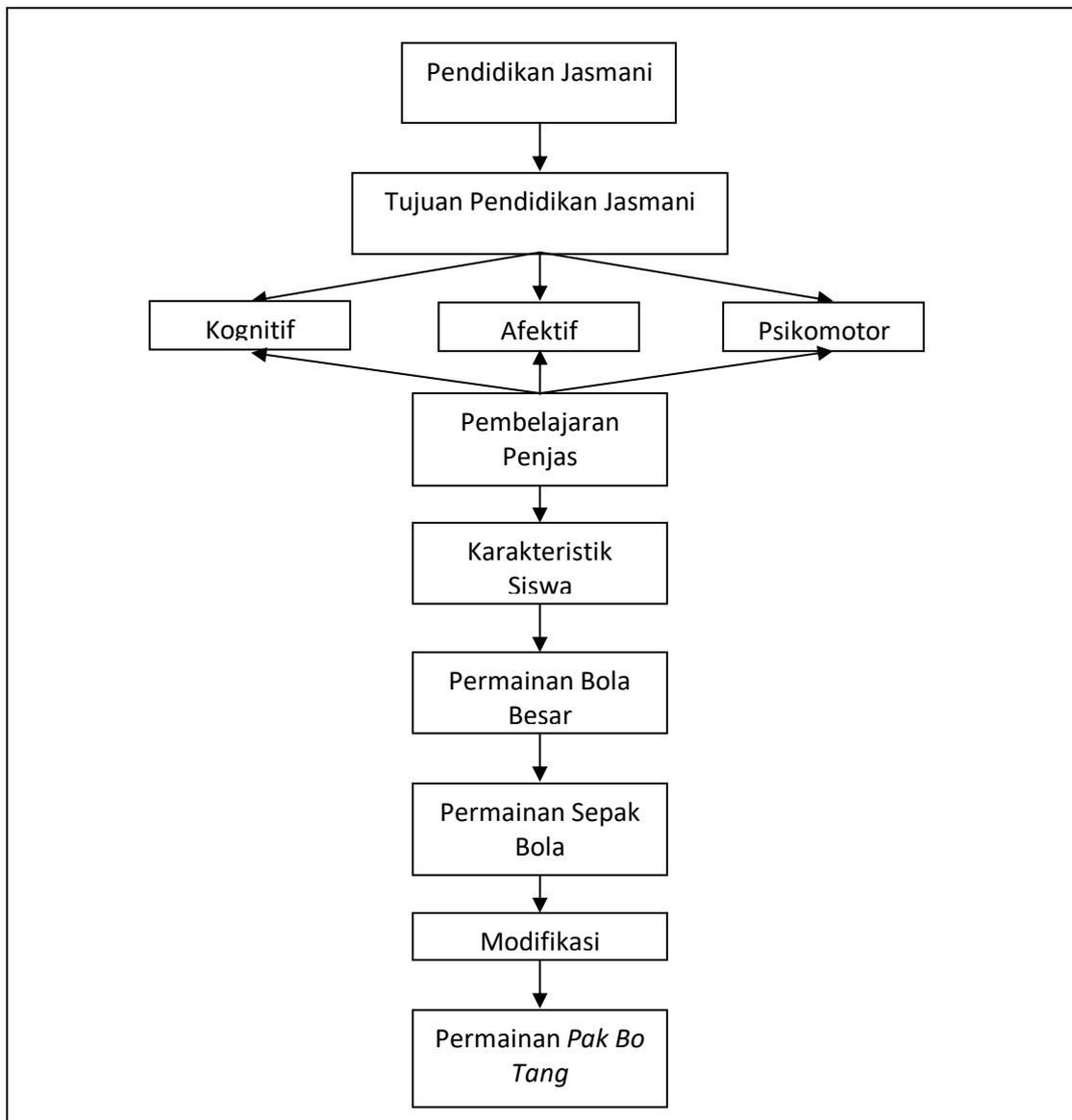
Keterampilan mereka bertambah kaya. Kelak kesemua inilah yang akan menjadi landasan kuat bagi keterampilan dalam hidup sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga.

Melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan perasaan yang senang, bersemangat dan tidak jenuh. Oleh karena itu guru penjas harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan bagi siswa dalam pembelajarannya. Untuk menciptakan permainan yang menarik, dapat dilakukan dengan cara memodifikasi peraturan, alat bahkan menggabungkan permainan olahraga yang sudah ada.

Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan bola besar khususnya sepak bola di sekolah masih menggunakan peraturan baku, dan belum menggunakan model pembelajaran melalui permainan yang menarik, sehingga

masih banyak dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan model pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Selain itu guru harus bisa lebih peka terhadap sarana dan prasarana yang kurang lengkap sehingga guru harus sebisa mungkin memodifikasi permainan agar proses belajar mengajar tetap berjalan.

Pengembangan model permainan *Pak Bo Tang* diharapkan mampu membuat anak menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan dan memberikan adanya minat belajar yang tinggi pada siswa ketika mengikuti pembelajaran sepak bola di sekolah.



Gambar 2.10 Alur pemahaman kerangka berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya adalah menghasilkan produk berupa permainan *Pak Bo Tang* dan menguji keefektifan produk tersebut untuk siswa SD.

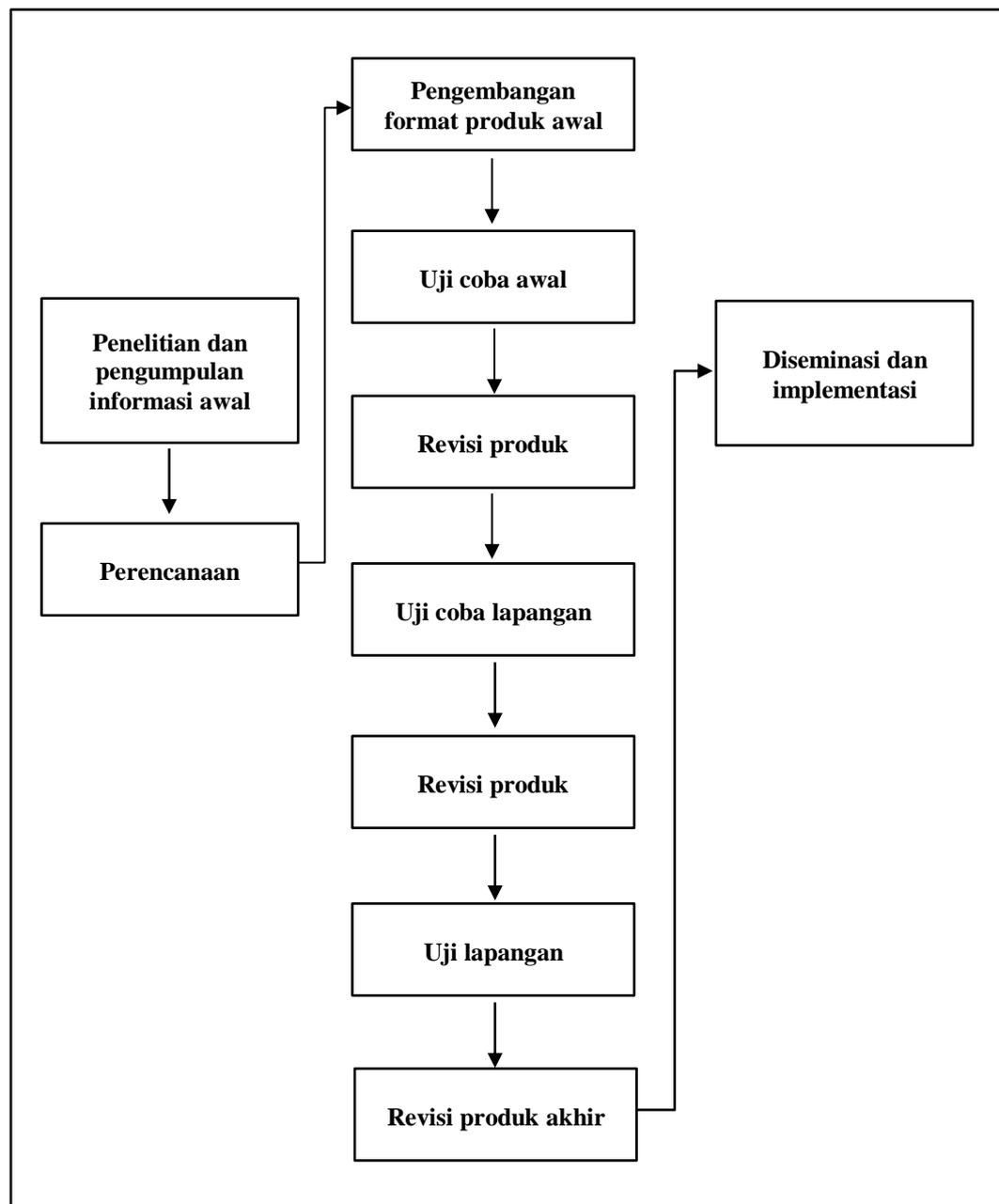
Menurut Suharsimi Arikunto (2006:7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian *developmental* adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan.

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul dan lain-lain (Sugiyono, 2008:407).

Peneliti mengembangkan permainan sepak bola pada permainan bola besar berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, sarana dan prasarana yang tersedia serta kondisi peserta didiknya. Produk penelitian ini berupa pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan *Pak Bo Tang* dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD kelas atas .

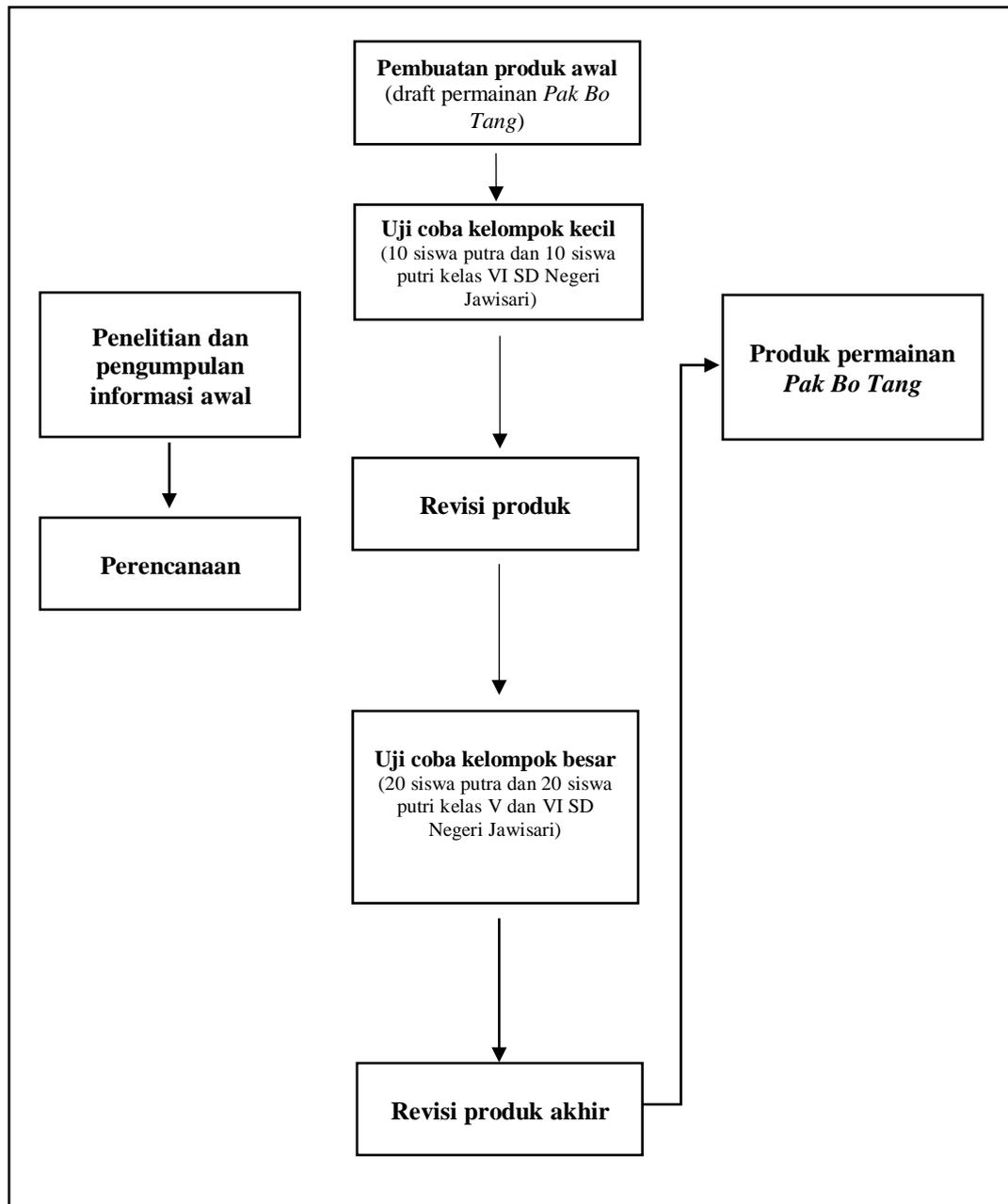
3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall dalam Punaji Setyosari (2010:228-230), langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan menurut *Borg & Gall* dalam Punaji Setyosari (2012:228)

Adapun pengembangan model permainan *Pak Bo Tang* adalah diadopsi dari langkah-langkah pengembangan menurut Borg & Gall dalam Punaji Setyosari (2012:228) diatas. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan permainan *Pak Bo Tang*:



Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan model permainan *Pak Bo Tang*

3.2.1 Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi lapangan, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk memperoleh informasi awal dalam penelitian ini. Kajian pustaka juga sangat diperlukan sebagai landasan dalam melakukan pengembangan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan model permainan *Pak Bo Tang* dalam pembelajaran sepak bola dibutuhkan atau tidak. Untuk mengumpulkan data pada langkah ini peneliti melakukan kajian pustaka dan observasi atau pengamatan langsung dilapangan. Kajian pustaka dilakukan dengan mencari, membaca beberapa karya ilmiah yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu peneliti melakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar yaitu SD Negeri Jawisari, SD Negeri 1 Tamanrejo, dan SD Negeri 1 Purwogondo. Teknik observasi menggunakan panduan observasi atau pengamatan mengenai sarana dan prasarana permainan sepak bola. Teknik wawancara menggunakan pedoman mengenai pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah tersebut.

3.2.2 Perencanaan

Perencanaan mencakup perumusan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga menentukan bahan produk, urutan uji coba, merancang produk yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan yang dilakukan.

3.2.3 Pembuatan produk awal model permainan *Pak Bo Tang*

Berdasarkan perencanaan tersebut, langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan *Pak Bo Tang*. Dalam hal ini, meliputi pengembangan format produk awal atau draft awal yang mencakup bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi.

Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan perencanaan yang sudah dilakukan. Selanjutnya produk awal permainan *Pak Bo Tang* diujicobakan pada siswa kelas VI SD Negeri Jawisari dan di evaluasi oleh ahli penjas (Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd) dan pembelajaran (Muhammad Solichin, S.Pd). Uji coba produk awal permainan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk awal saat digunakan oleh siswa sebelum digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

3.2.4 Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah pembuatan produk awal dan produk telah diperbaiki berdasarkan saran dari ahli, selanjutnya produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Subjek penelitian dalam uji coba kelompok kecil kedua yaitu 10 siswa putra dan 10 siswa putri kelas VI SD Negeri Jawisari. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk yang dikembangkan. Pengumpulan data dalam uji coba kelompok kecil menggunakan kuesioner untuk ahli berupa penilaian kualitas produk dan kuesioner respon produk untuk siswa.

3.2.5 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Revisi produk diperoleh dari hasil evaluasi ahli penjas (Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd) dan ahli pembelajaran penjasorkes (Muhammad Solichin, S.Pd) dengan menggunakan kuesioner, serta melihat kendala-kendala yang terjadi pada proses uji coba kelompok kecil. Setelah mendapat saran perbaikan dari ahli kemudian produk diperbaiki sesuai saran ahli dan kondisi dilapangan ketika uji coba kelompok kecil. Produk yang direvisi merupakan produk yang akan digunakan pada uji coba kelompok besar.

3.2.6 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba produk kelompok besar ini melibatkan 20 siswa putra dan 20 siswa putri kelas V dan VI SD Negeri Jawisari Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal. Pengumpulan data dalam uji coba kelompok besar menggunakan kuesioner untuk ahli berupa penilaian kualitas produk dan kuesioner respon produk untuk siswa. Hasil uji coba berupa saran perbaikan dari ahli kemudian menjadi bahan untuk revisi produk akhir.

3.2.7 Revisi produk akhir

Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar produk yang telah dilaksanakan. Revisi produk ini menjadi ukuran penetapan produk akhir.

3.2.8 Produk akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari serangkaian uji coba secara bertahap adalah berupa model permainan *Pak Bo Tang*.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi, dan kebermanfaatan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi kemanfaatan produk yang dikembangkan. Uji coba produk pengembangan melalui beberapa tahap, yaitu: 1) Uji coba kelompok kecil, 2) Uji coba kelompok besar.

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd) dan ahli pembelajaran (Muhammad Solichin, S.Pd). Variabel yang di evaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan, memainkan permainan, aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok kecil digunakan untuk mematangkan produk awal sebelum digunakan untuk uji coba kelompok besar. Dalam tahap ini uji coba dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Jawisari dengan subjek 10 siswa putra dan 10 siswa putri. Pengumpulan data dalam uji coba produk awal menggunakan

kuesioner untuk ahli penjas dan pembelajaran berupa penilaian kualitas produk.

Uji coba produk awal permainan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk awal saat digunakan oleh siswa sebelum digunakan untuk uji coba kelompok besar.

3.3.1.3 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba penguatan produk dilakukan pada subjek yang sama dengan uji coba kelompok kecil ditambah dengan 10 siswa putra dan 10 siswa putri lagi sebagai sampel dengan pengambilan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel, karena peneliti menginginkan produk yang lebih layak dan memadai. Uji coba kelompok besar ini melibatkan 20 siswa putra dan 20 siswa putri kelas V dan VI SD Negeri Jawisari, Kecamatan Limbangan, Kabupaten Kendal. Pengumpulan data dalam uji coba kelompok besar menggunakan kuesioner untuk ahli berupa penilaian kualitas produk dan kuesioner respon produk untuk siswa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

- 1) Satu orang ahli Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.
- 2) Satu orang guru pembelajaran Penjasorkes.
- 3) Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 10 siswa putra dan 10 siswa putri.
- 4) Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 20 siswa putra dan 20 siswa putri.

3.4 Rancangan Produk

3.4.1 Permainan *Pak Bo Tang*

Permainan *Pak Bo Tang* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 5 orang pemain. Dalam permainan ini ada tim yang “main” dan ada tim yang “jaga”. Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng seperti menara untuk mendapatkan poin, dan menghindari bola agar tidak “mati”. Tim yang “jaga” bertugas mematikan lawan dengan cara menendang bola mengenai bagian kaki dari lawan, sampai semua tim lawan “mati” dan akan mendapatkan poin.

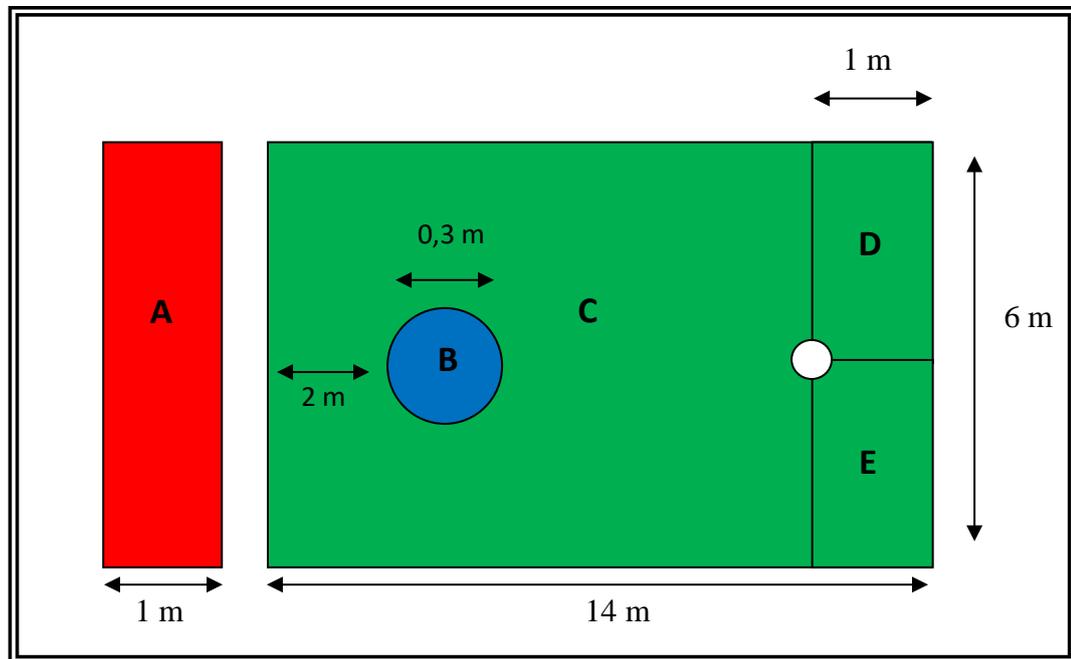
Permainan ini diawali dengan melakukan juggling terlebih dahulu, setiap kelompok diwakili oleh satu orang di timnya masing-masing untuk melakukan juggling, tim yang mendapatkan jumlah juggling terbanyak akan mendapatkan giliran untuk menendang bola, tendangan pada bola menggunakan ujung kaki dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu agar kaleng tersebut rubuh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merubuhkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

3.4.2 Sarana dan prasarana permainan *Pak Bo Tang*

1) Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah lapangan persegi panjang dengan ukuran 14 m x 6 m.

Skema Lapangan

Gambar 3.3 Lapangan Permainan *Pak Bo Tang*

Keterangan:

A : Tempat pemain yang sudah “mati”

B : Tempat berdirinya kaleng

C : Lapangan

D : Tempat pemain yang belum menendang bola

E : Tempat pemain yang sudah menendang bola

Lingkaran kecil putih : Tempat bola yang akan ditendang

2) Bola

Dalam permainan ini bola yang digunakan adalah bola plastik atau bola alternatif lain dengan ukuran standar, agar siswa tidak merasakan sakit saat menendang dan terkena bola.



Gambar 3.4 Bola Plastik atau Bola Alternatif lain

3) Kaleng Susu Bekas

Kaleng susu bekas digunakan sebagai alat untuk mencetak poin dengan menyusun kembali 10 buah kaleng bekas yang sudah rubuh menjadi seperti menara.



Gambar 3.5 Kaleng Susu Bekas

4) Lakban atau Serbuk Kapur

Lakban atau serbuk kapur digunakan untuk membuat garis batas lapangan.



Gambar 3.6 Lakban



Gambar 3.7 Serbuk Kapur

3.4.3 Peraturan Permainan

1) Permulaan Permainan

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola menggunakan ujung kaki dan diarahkan pada keleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu agar kaleng tersebut rubuh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merubuhkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

Untuk menentukan tim mana yang lebih dulu mendapat giliran menendang yaitu dengan melakukan adu suit satu lawan satu, masing-masing tim menunjuk satu orang pemain untuk melakukan suit, siapa yang memenangkan suit, tim itulah yang mendapat giliran pertama untuk menendang.

Tendangan untuk mengawali pertandingan ini dilakukan pemain secara berurutan dalam satu tim sampai pemain yang berhak menendang dalam tim tersebut habis, jika salah satu pemain dalam tim dapat menendang bola dan merubuhkan kaleng susu bekas yang disusun seperti menara, maka tim itulah yang mendapatkan giliran “main” dan tim lawan mendapat giliran “jaga”. Tetapi jika pemain dalam satu tim tersebut tidak ada yang bisa mengenai kaleng sampai semua pemain yang berhak menendang habis, maka tim lawan berhak mendapat giliran menendang, begitu seterusnya.

Setelah permainan berlangsung, tendangan awal ini akan dilakukan kembali ketika ada salah satu tim yang berhasil menyusun kaleng susu bekas kembali seperti menara, dan tim yang berhak melakukan tendangan awal adalah tim yang sebelumnya mendapat giliran “jaga”.

2) Lama Permainan

Lama permainan yang digunakan untuk bermain *Pak Bo Tang* yaitu hanya satu babak dengan waktu 20 menit.

3) Jumlah Pemain

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing timnya terdiri dari 5 orang pemain.

4) Peralatan Pemain

- a. Pemain memakai seragam olahraga;
- b. Pemain memakai sepatu olahraga (sejenis sepatu futsal) dan kaos kaki;
dan
- c. Pemain memakai rompi/kaos tim untuk membedakan kawan dan lawan.

5) Wasit

- a. Permainan *Pak Bo Tang* dipimpin oleh satu wasit;
- b. Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan;
- c. Wasit juga bertugas untuk mencatat poin dari masing-masing tim; dan
- d. Wasit berada diluar lapangan.

6) Tugas Masing-masing Tim

Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng kembali seperti menara kemudian bilang “Boi”, itu artinya menara sudah tersusun. Selain itu tim yang “main” juga berusaha untuk menghindari bola agar tidak “mati”. Seorang pemain dari tim yang “main” tidak boleh keluar dari lapangan, apabila keluar dari lapangan pemain tersebut akan “mati”.

Tim yang “jaga” bertugas untuk mematikan lawan dengan menendang bola kemudian bola tersebut mengenai bagian kaki dari lawan (dari bagian ujung kaki sampai paha) dengan menggunakan teknik *passing* pada sepak bola. Pemain yang “jaga” tidak boleh melakukan *dribble* bola di dalam lapangan, dengan kata lain, seorang pemain hanya berhak menyentuh bola 2 kali sentuh saja, yaitu *control* lalu *passing*. Kecuali jika pemain tersebut berada di luar lapangan, dia berhak melakukan *dribble* dengan bebas, dengan kata lain pemain yang “jaga” boleh keluar dari lapangan.

7) Banyaknya Poin

- a. Tim mendapat “satu poin” jika tim lawan sedang mendapat giliran untuk melakukan tendangan awal tetapi semua pemain dari tim lawan tidak dapat menendang bola dan mengenai kaleng yang telah disusun seperti menara, maka secara otomatis tim yang tadinya belum mendapat giliran melakukan tendangan awal akan mendapat giliran tersebut dan mendapatkan “satu poin”.
- b. Tim mendapat “dua poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “jaga” dan dapat mematikan semua tim lawan atau tim yang “main”, maka secara otomatis tim yang “jaga” itu langsung berganti menjadi tim yang “main” tanpa ada jeda, dan akan mendapatkan “dua poin”.
- c. Tim mendapat “tiga poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “main” dan dapat menyusun kaleng yang rubuh menjadi seperti menara kembali, maka tim tersebut akan mendapatkan “tiga poin”.

8) Pelanggaran

- a. Jika kaleng yang disusun terjatuh karena terkena bola atau terkena anggota tubuh dari tim yang “jaga”, maka permainan dihentikan sejenak dan kemudian disusun kembali sejumlah susunan kaleng sebelum terjatuh tadi. Kecuali jika kaleng yang disusun terjatuh karena angin atau kesalahan dari tim yang “main”, maka permainan tetap dilanjutkan;
- b. Jika bola yang ditendang tim yang “jaga” melambung dan mengenai anggota tubuh tim yang “main” sampai melebihi batas perkenaan kaki yang sudah ditentukan (dari ujung kaki sampai pangkal paha) maka itu dianggap pelanggaran, dan pemain tersebut akan mendapat kartu kuning;
- c. Jika salah seorang pemain dari tim yang “main” keluar dari lapangan pertandingan, maka pemain tersebut dianggap melakukan pelanggaran dan “mati”;
- d. Jika seorang pemain sengaja menghalang-halangi laju pemain lain dengan menarik baju dan memegang tangan atau anggota tubuh lainnya, maka pemain tersebut akan mendapatkan kartu kuning. Pelanggaran ini berlaku untuk tim yang “main” maupun yang “jaga”;
- e. Jika seorang pemain mendapatkan dua kali kartu kuning, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari pertandingan; dan
- f. Jika seorang pemain mendapatkan kartu merah karena pelanggaran keras yang terjadi seperti pada permainan sepak bola pada umumnya, maka pemain tersebut akan langsung dikeluarkan dari pertandingan.

9) Kemenangan

Tim yang menang adalah tim yang mendapat poin paling banyak setelah permainan selesai (selama 20 menit).

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan pakar pembelajaran penjasorkes SD secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk observasi, lembar evaluasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran sepakbola di SD Negeri Jawisari, Kecamatan Limbangan. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran. Koesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih koesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak, sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Koesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan koesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam permainan *Pak Bo Tang*.

Koesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam koesioner berupa kualitas

model permainan ketrampilan sepakbola. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentang evaluasi dimulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada koesioner ahli :

Tabel 3.1 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, keaktifan siswa dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

Tabel 3.2 Butir Kuesioner

No	Aspek yang dinilai	Skala Permainan					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						

5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
Afektif							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepak bola						
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan sepak bola						
Psikomotorik							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
12	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa						
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
15	Mendorong siswa aktif bergerak						

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

Tabel 3.4 Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktikkan variasi bermain dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> .	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan <i>Pak Bo Tang</i> .	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

Tabel 3.5 Butir Kuesioner Faktor Psikomotorik

No	Butir Kuesioner	Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>Pak Bo Tang</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?			
2	Apakah kamu bisa memainkan Model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			
3	Apakah kamu bisa melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?			
4	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> ?			
5	Apakah dalam model permainan sepak bola kamu mudah untuk melakukan teknik dasar permainan sepak bola?			
6	Apakah dalam pembelajaran <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?			
7	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk mendapatkan poin?			
8	Apakah cara bermain <i>Pak Bo Tang</i> lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?			
9	Apakah setelah bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu merasa bugar?			
10	Apakah kamu bisa melakukan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dengan			

	ukuran lapangan, jumlah pemain, dan cara mendapatkan poin yang berbeda?			
Jumlah Skor				

Tabel 3.6 Butir Kuesioner Faktor Kognitif

No	Butir Kuesioner	Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah kamu tahu cara bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			
2	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?			
3	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat mendorong siswa aktif bergerak?			
4	Apakah sebelum melakukan permainan <i>Pak Bo Tang</i> perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?			
5	Apakah dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i> memerlukan kerja sama dengan teman satu tim?			
6	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> setiap tim harus mematuhi peraturan permainan?			
7	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi permainan?			
8	Apakah dengan permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?			
9	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?			
10	Apakah kamu merasa nyaman ketika bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			
Jumlah Skor				

Tabel 3.7 Butir Kuesioner Faktor Afektif

No	Butir Kuesioner	Jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
1	Apakah kamu suka bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			

2	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> menarik bagi kamu?			
3	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain <i>Pak Bo Tang</i> ?			
4	Apakah kamu akan menaati peraturan permainan saat kamu melakukan permainan?			
5	Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam satu tim ketika bermain permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			
6	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim ketika kamu bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?			
7	Apakah dalam bermain <i>Pak Bo Tang</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?			
8	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan dari wasit?			
9	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?			
10	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> lagi?			
Jumlah Skor				

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah indeks persentase yaitu:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : nilai dalam %

n : nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai (Muhammad Ali, 1987 : 184).

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.4 akan disajikan klasifikasi presentase.

Tabel 3.8 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber : Gullford (dalam Martin Sudarmono, 2010 : 56)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan sepak bola yang sesuai dengan siswa SD. Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan sepak bola di SD.
- 2) Analisis karakteristik siswa SD.
- 3) Mengkaji literature tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan sepak bola.
- 4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model permainan sepak bola.
- 5) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelola pembelajaran.
- 6) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
- 7) Menyusun produk awal model permainan sepak bola.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan sepak bola yang sesuai bagi siswa SD. Berikut ini adalah draft produk awal permainan *Pak Bo Tang* yang sesuai bagi siswa SD sebelum di evaluasi oleh ahli penjas dan guru penjasorkes SD.

4.1.1 Draft Produk Awal

1) Pengertian Permainan *Pak Bo Tang*

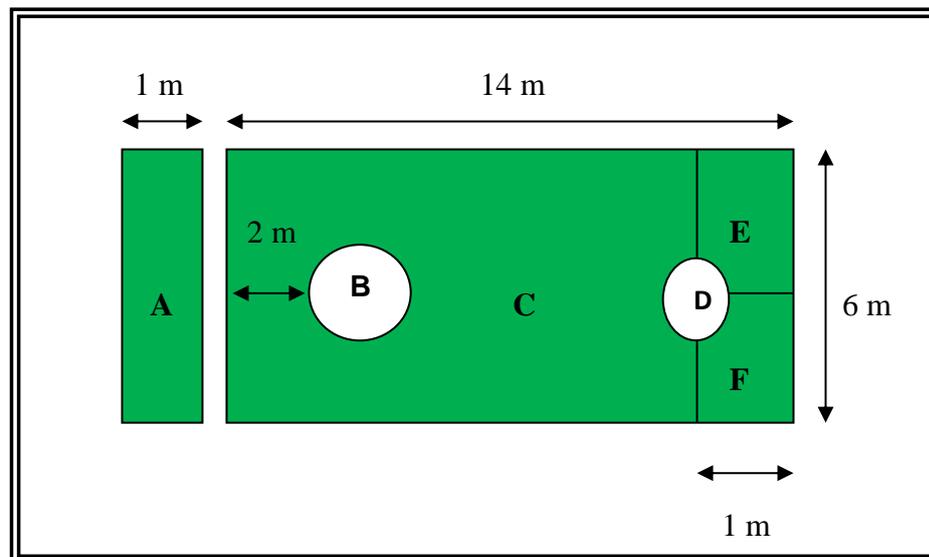
Permainan *Pak Bo Tang* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim

dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 5 orang pemain. Dalam permainan ini ada tim yang “main” dan ada tim yang “jaga”. Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng seperti menara untuk mendapatkan poin, dan menghindari bola agar tidak “mati”. Tim yang “jaga” bertugas mematikan lawan dengan cara menendang bola mengenai bagian kaki dari lawan, sampai semua tim lawan “mati” dan akan mendapatkan poin.

2) Fasilitas dan Alat

- **Lapangan**

Lapangan yang digunakan adalah lapangan persegi panjang dengan ukuran 14 m x 6 m.



Gambar 4.1 Lapangan Permainan *Pak Bo Tang*

Keterangan:

A : Tempat pemain yang sudah “mati”

B : Tempat untuk menyusun kaleng

C : Lapangan

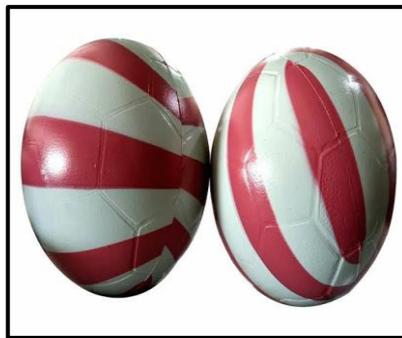
D : Tempat bola yang akan ditendang pada tendangan awal

E : Tempat pemain yang belum menendang bola

F : Tempat pemain yang sudah menendang bola

- **Bola**

Dalam permainan ini bola yang digunakan adalah bola plastik atau bola alternatif lain dengan ukuran standar, agar siswa tidak merasakan sakit saat menendang dan terkena bola.



Gambar 4.2 Bola Plastik atau Bola Alternatif lain

- **Kaleng susu bekas**

Kaleng susu bekas digunakan sebagai alat untuk mencetak poin dengan menyusun kembali 10 buah kaleng bekas yang sudah roboh menjadi seperti menara.



Gambar 4.3 Kaleng Susu Bekas

- **Serbuk kapur atau lakban**

Serbuk kapur atau lakban digunakan untuk membuat garis batas lapangan.



Gambar 4.4 Lakban



Gambar 4.5 Serbuk Kapur

3) Peraturan Permainan

- **Permulaan Permainan**

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola menggunakan ujung kaki dan diarahkan pada keleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu agar kaleng tersebut roboh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merobohkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

Untuk menentukan tim mana yang lebih dulu mendapat giliran menendang yaitu dengan melakukan adu *juggling* atau timang-timbang bola satu lawan satu, masing-masing tim menunjuk satu orang pemain yang dianggap paling mahir melakukan *juggling* untuk di adu, siapa yang mendapat hasil lebih banyak dalam melakukan *juggling*, tim itulah yang mendapat giliran pertama untuk menendang.

Tendangan untuk mengawali pertandingan ini dilakukan pemain secara berurutan dalam satu tim sampai pemain yang berhak menendang dalam tim tersebut habis, jika salah satu pemain dalam tim dapat menendang bola dan merobohkan kaleng susu bekas yang disusun seperti menara, maka tim itulah yang

mendapatkan giliran “main” dan tim lawan mendapat giliran “jaga”. Tetapi jika pemain dalam satu tim tersebut tidak ada yang bisa mengenai kaleng sampai semua pemain yang berhak menendang habis, maka tim lawan berhak mendapat giliran menendang, begitu seterusnya.

Setelah permainan berlangsung, tendangan awal ini akan dilakukan kembali ketika ada salah satu tim yang berhasil menyusun kaleng susu bekas kembali seperti menara, dan tim yang berhak melakukan tendangan awal adalah tim yang sebelumnya mendapat giliran “jaga”.

- **Lama Permainan**

Lama permainan yang digunakan untuk bermain *Pak Bo Tang* yaitu hanya satu babak dengan waktu 20 menit.

- **Jumlah Pemain**

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing timnya terdiri dari 5 orang pemain.

- **Peralatan Pemain**

- a. Pemain memakai seragam olahraga.
- b. Pemain memakai sepatu olahraga (sejenis sepatu futsal) dan kaos kaki.
- c. Pemain memakai rompi/kaos tim untuk membedakan kawan dan lawan.

- **Wasit**

- a. Permainan *Pak Bo Tang* dipimpin oleh satu wasit.
- b. Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- c. Wasit juga bertugas untuk mencatat poin dari masing-masing tim.

d. Wasit berada diluar lapangan.

- **Tugas Masing-masing Tim**

Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng kembali seperti menara kemudian bilang “Boi”, itu artinya menara sudah tersusun. Selain itu tim yang “main” juga berusaha untuk menghindari bola agar tidak “mati”. Seorang pemain dari tim yang “main” tidak boleh keluar dari lapangan, apabila keluar dari lapangan pemain tersebut akan “mati”.

Tim yang “jaga” bertugas untuk mematikan lawan dengan menendang bola kemudian bola tersebut mengenai bagian kaki dari lawan (dari bagian ujung kaki sampai paha) dengan menggunakan teknik *passing* pada sepak bola. Pemain yang “jaga” tidak boleh melakukan *dribble* bola di dalam lapangan, dengan kata lain, seorang pemain hanya berhak menyentuh bola 2 kali sentuh saja, yaitu *control* lalu *passing*. Kecuali jika pemain tersebut berada di luar lapangan, dia berhak melakukan *dribble* dengan bebas, dengan kata lain pemain yang “jaga” boleh keluar dari lapangan.

- **Banyaknya Poin**

Tim mendapat “satu poin” jika tim lawan sedang mendapat giliran untuk melakukan tendangan awal tetapi semua pemain dari tim lawan tidak dapat menendang bola dan mengenai kaleng yang telah disusun seperti menara, maka secara otomatis tim yang tadinya belum mendapat giliran melakukan tendangan awal akan mendapat giliran tersebut dan mendapatkan “satu poin”.

Tim mendapat “dua poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “jaga” dan dapat mematikan semua tim lawan atau tim yang “main”, maka secara otomatis tim

yang “jaga” itu langsung berganti menjadi tim yang “main” tanpa ada jeda, dan akan mendapatkan “dua poin”.

Tim mendapat “tiga poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “main” dan dapat menyusun kaleng yang roboh menjadi seperti menara kembali, maka tim tersebut akan mendapatkan “tiga poin”.

- **Pelanggaran**

- a. Jika kaleng yang disusun terjatuh karena terkena bola atau terkena anggota tubuh dari tim yang “jaga”, maka permainan dihentikan sejenak dan kaleng yang terjatuh disusun kembali sejumlah susunan kaleng sebelum terjatuh tadi. Kecuali jika kaleng yang disusun terjatuh karena angin atau kesalahan dari tim yang “main”, maka permainan tetap dilanjutkan.
- b. Jika bola yang ditendang tim yang “jaga” melambung dan mengenai anggota tubuh tim yang “main” sampai melebihi batas perkenaan kaki yang sudah ditentukan (dari ujung kaki sampai pangkal paha) maka itu dianggap pelanggaran, dan pemain tersebut akan mendapat kartu kuning.
- c. Jika salah seorang pemain dari tim yang “main” keluar dari lapangan pertandingan, maka pemain tersebut dianggap melakukan pelanggaran dan “mati”.
- d. Jika seorang pemain sengaja menghalang-halangi laju pemain lain dengan menarik baju dan memegang tangan atau anggota tubuh lainnya,

maka pemain tersebut akan mendapatkan kartu kuning. Pelanggaran ini berlaku untuk tim yang “main” maupun yang “jaga”.

- e. Jika seorang pemain mendapatkan dua kali kartu kuning, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari pertandingan.
- f. Jika seorang pemain mendapatkan kartu merah karena pelanggaran keras yang terjadi seperti pada permainan sepak bola pada umumnya, maka pemain tersebut akan langsung dikeluarkan dari pertandingan.

- **Kemenangan**

Tim yang menang adalah tim yang mendapat poin paling banyak setelah permainan selesai (selama 20 menit).

4.1.2 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok kecil yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2020 ini digunakan untuk mematangkan produk awal sebelum digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Dalam tahap ini produk permainan *Pak Bo Tang* diujicobakan pada siswa kelas VI SD Negeri Jawisari Kabupaten Kendal yang berjumlah 20 siswa (10 siswa putra dan 10 siswa putri). Uji coba produk kelompok kecil permainan *Pak Bo Tang* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk awal saat digunakan oleh siswa sebelum digunakan untuk uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari uji coba ini yaitu saran perbaikan dan masukan dari ahli penjas dan ahli pembelajaran atau guru penjasorkes SD Negeri Jawisari sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan untuk uji coba kelompok besar.

DAFTAR SISWA KELAS VI SDN JAWISARI

Skala Kecil

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS	USIA
1	Aditya Permana	L	VI	11
2	Ananda Dika Pratama	L	VI	11
3	Deny Dwi Jatmiko	L	VI	11
4	Enggar Pranata	L	VI	11
5	Fata Choerul Umam	L	VI	11
6	Galih Satria Tama	L	VI	11
7	Miftakhul Arzaq Revano	L	VI	11
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	L	VI	11
9	Muhammad Fahrizal Habibi	L	VI	11
10	Muhammad Taufiqurrohman	L	VI	11
11	Adilla Putri Maharani	P	VI	11
12	Anif Wijayatul Khoir	P	VI	11
13	Aritsha Intan Wahyuni	P	VI	11
14	Aufa Adibatul Ulya	P	VI	11
15	Chintya Aurelia Putri	P	VI	11
16	Desti Zakiah Rahma	P	VI	11
17	Dewi Luvita Sari	P	VI	11
18	Kaysya Iffatul Maula	P	VI	11
19	Khaylila Okta Melodya	P	VI	11
20	Lutfi Maulita Lestari	P	VI	11

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil, dengan penilaian kualitas model permainan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta penyebaran angket kuesioner respon siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Ahli		Jumlah	Persentase
	Penjas	Pembelajaran		
Kognitif	28	33	61	87,14%

Afektif	12	15	27	90%
Psikomotor	22	21	43	86%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data dari ahli penjas dan ahli pembelajaran dengan persentase untuk aspek kognitif sebesar 87,14%, aspek afektif sebesar 90% dan aspek psikomotor sebesar 86%. Rata-rata angket ahli dengan persentase sebesar 87,71%.

Peneliti memperkuat uji coba kelompok kecil dengan pengisian kuesioner respon siswa. Berdasarkan data dari kuesioner siswa, yang terdiri atas 30 pernyataan dapat diterangkan dalam tabel 4.2 dibawah ini. Dari 20 siswa dapat disimpulkan dalam presentase dan kriteria penilaian oleh peneliti. Berikut merupakan data hasil kuesioner respon siswa yang peneliti dapatkan pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	Persentase	Klasifikasi
Psikomotorik				
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>Pak Bo Tang</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	100%	Sangat Baik
2	Apakah kamu bisa memainkan Model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	95%	Sangat Baik
3	Apakah kamu bisa melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?	YA	75%	Baik
4	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> ?	YA	75%	Baik
5	Apakah dalam model permainan sepak bola kamu	YA	80%	Baik

	mudah untuk melakukan teknik dasar permainan sepak bola?			
6	Apakah dalam pembelajaran <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?	YA	10%	Tidak Baik
7	Apakah dalam model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk mendapatkan poin?	YA	35%	Kurang Baik
8	Apakah cara bermain <i>Pak Bo Tang</i> lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?	YA	80%	Baik
9	Apakah setelah bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu merasa bugar?	YA	90%	Baik
10	Apakah kamu bisa melakukan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dengan ukuran lapangan, jumlah pemain, dan cara mendapatkan poin yang berbeda?	YA	90%	Baik
Kognitif				
11	Apakah kamu tahu cara bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	YA	80%	Baik
13	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat mendorong siswa aktif bergerak?	YA	100%	Sangat Baik
14	Apakah dalam melakukan permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	70%	Cukup Baik
15	Apakah dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i> memerlukan kerja sama dengan teman satu tim?	YA	100%	Sangat Baik

16	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> setiap tim harus mematuhi peraturan permainan?	YA	100%	Sangat Baik
17	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi permainan?	YA	85%	Baik
18	Apakah dengan permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?	YA	100%	Sangat Baik
19	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	YA	100%	Sangat Baik
20	Apakah kamu merasa nyaman ketika bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
Afektif				
21	Apakah kamu suka bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
22	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> menarik bagi kamu?	YA	100%	Sangat Baik
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
24	Apakah kamu akan menaati peraturan permainan saat kamu melakukan permainan?	YA	100%	Sangat Baik
25	Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam satu tim ketika bermain permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
26	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim ketika kamu bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
27	Apakah dalam bermain <i>Pak Bo Tang</i> dibutuhkan	YA	100%	Sangat Baik

	kerjasama untuk memenangkan pertandingan?			
28	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan dari wasit?	TIDAK	95%	Sangat Baik
29	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	YA	100%	Sangat Baik
30	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> lagi?	YA	100%	Sangat Baik

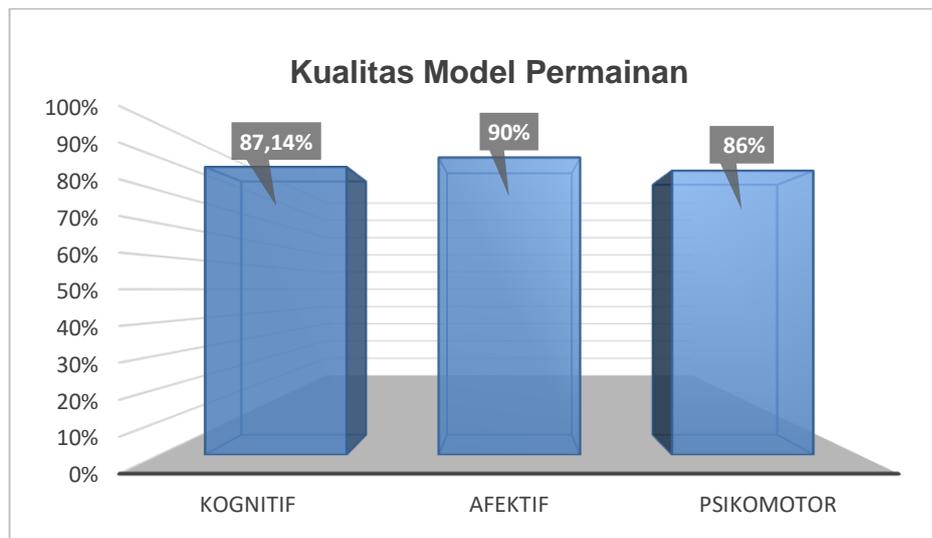
Berdasarkan data pada hasil kuesioner respon siswa terhadap model permainan *Pak Bo Tang* diperoleh persentase jawaban sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 88,67%.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui penilaian kualitas model permainan oleh ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kognitif dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 87,14%.
2. Aspek afektif dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 90%.
3. Aspek psikomotor dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 86%.

Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *Pak Bo Tang* dalam uji coba kelompok kecil:



Gambar 4.6 Diagram Persentase Model Permainan *Pak Bo Tang* Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diperoleh persentase aspek kognitif sebesar 87,14%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *Pak Bo Tang* sehingga siswa mampu melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Aspek afektif diperoleh jawaban sesuai sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, kejujuran, keberanian, disiplin, tanggung jawab dalam melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 86%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan keterampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Adapun untuk siswa yang belum terlalu bisa melakukan gerakan yang ada dalam permainan *Pak Bo Tang* perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan *Pak Bo Tang*.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner respon siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek mudah atau sulitnya melakukan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
2. Aspek bisa atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
3. Aspek bisa atau tidaknya bermain sepak bola, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
4. Aspek mudah atau sulitnya mematikan lawan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
5. Aspek mudah atau sulitnya melakukan teknik dasar sepak bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
6. Aspek mudah atau sulitnya menendang bola ke arah kaleng, didapat persentase 10%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria tidak baik (dibuang).
7. Aspek mudah atau sulitnya mendapatkan poin, didapat persentase 35%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria kurang baik (diperbaiki).

8. Aspek lebih mudah dari permainan sepak bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
9. Aspek kebugaran setelah melakukan permainan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
10. Aspek bisa atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
11. Aspek tahu atau tidaknya cara bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
12. Aspek tujuan untuk bergerak, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
13. Aspek mendorong siswa aktif bergerak, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
14. Aspek perlunya melakukan pemanasan terlebih dahulu, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik (digunakan bersyarat).

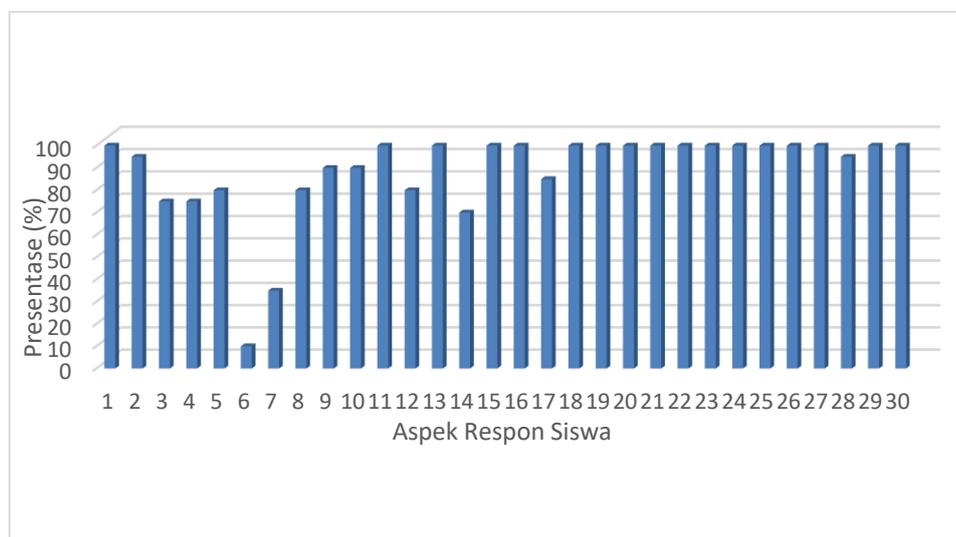
15. Aspek perlunya kerjasama dengan teman lain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
16. Aspek mematuhi peraturan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
17. Aspek wasit memberikan teguran, didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
18. Aspek kesehatan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
19. Aspek pembiasaan hidup sehat, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
20. Aspek nyaman ketika bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
21. Aspek senang atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
22. Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

23. Aspek keseriusan dalam bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
24. Aspek menaati peraturan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
25. Aspek menghargai kemampuan teman, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
26. Aspek bisa bekerjasama dengan teman, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
27. Aspek kerjasama untuk menang, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
28. Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
29. Aspek mengakui keunggulan tim lawan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

30. Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, didapat persentase 100%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

Penilaian mengenai produk atau model permainan *Pak Bo Tang* menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner respon siswa terhadap produk atau model permainan. Berikut gambaran grafik pada masing-masing aspek produk atau model permainan *Pak Bo Tang* dalam uji coba kelompok kecil :



Gambar 4.7 Diagram Persentase Respon Produk atau Model Permainan *Pak Bo Tang* Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 88,67%, termasuk dalam kriteria baik. Sehingga permainan *Pak Bo Tang* dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri Jawisari Kabupaten Kendal.

Secara keseluruhan, dari penilaian kualitas model permainan *Pak Bo Tang* dalam kategori baik yaitu sebesar 87,71%. Sedangkan respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* dalam kategori baik yaitu sebesar 88,67%, sehingga model

permainan *Pak Bo Tang* dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri Jawisari.

4.3 Revisi Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diuji cobakan ke dalam uji coba kelompok kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas, ahli pembelajaran dan temuan peneliti terhadap kendala dan permasalahan yang muncul pada saat uji coba kelompok kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut:

- 1) Revisi dari Ahli Penjas (Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd.)

Tabel 4.3 Revisi Permainan dari Ahli Penjas

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Juggling/timbang-timbang bola	Juggling masih belum ada di pembelajaran sekolah dasar	Juggling dihilangkan dan diganti dengan suit untuk memulai permainan

Tabel 4.4 Komentar dan Saran Umum dari Ahli Penjas

No	Komentar dan Saran
1	Judul produk permainan Pak Bo Tang dilengkapi makna kata (Pak Bo Tang).
2	Daftar isi ditambah dengan teknik dasar dan gambar teknik dasar
3	Daftar isi ditambah kaidah keselamatan
4	Tambahkan RPP pada draft produk permainan
5	Teknik ditendang dengan ujung kaki diganti dengan Teknik ditendang menggunakan kaki bagian dalam atau luar

- 2) Ahli Pembelajaran (Muhammad Solichin, S.Pd.)

Tabel 4.5 Revisi Permainan dari Ahli Pembelajaran

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
----	----------------------	-----------------	-----------------

1	Lapangan Permainan	Lapangan kurang luas untuk aktivitas gerak siswa dan diganti dengan lapangan rumput	Panjang dan lebar lapangan ditambah lagi serta dimainkan dilapangan sepak bola
2	Tendangan awal	Agar teknik dasar permainan sepak bola sering dipraktikkan dan siswa juga sering bergerak	Tendangan awal diawali dengan gerakan menggiring bola terlebih dahulu

Tabel 4.6 Komentar dan Saran Umum dari Ahli Pembelajaran

No	Komentar dan Saran
1	Siswa yang digunakan penelitian agar disiapkan kondisi fisiknya untuk menuju gerak/permainan
2	Kode isyarat dari wasit diperjelas
3	Peraturan permainan diperbaiki
4	Diberi hakim garis

3) Peneliti (Rafi Bagus Daffa)

Tabel 4.7 Revisi Permainan dari Peneliti

No	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Perbaikan
1	Kaleng Bekas	Kaleng mudah roboh tertiuip angin karena susunan kurang kokoh	Susunan kaleng diubah menjadi berbeda-beda ukurannya, dengan susunan paling bawah adalah kaleng dengan diameter paling panjang dan paling atas adalah kaleng yang berdiameter paling pendek sehingga susunan kaleng menjadi kuat
2	Jarak Tembak Tendangan Awal	Siswa putri kesulitan menendang bola mengenai kaleng dengan jarak yang sama dengan putra	Jarak tendang dibedakan antara siswa putra dan siswa putri, jarak tendang siswa putri diperdekat lagi

4.3.1 Draft Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

1) Pengertian Permainan

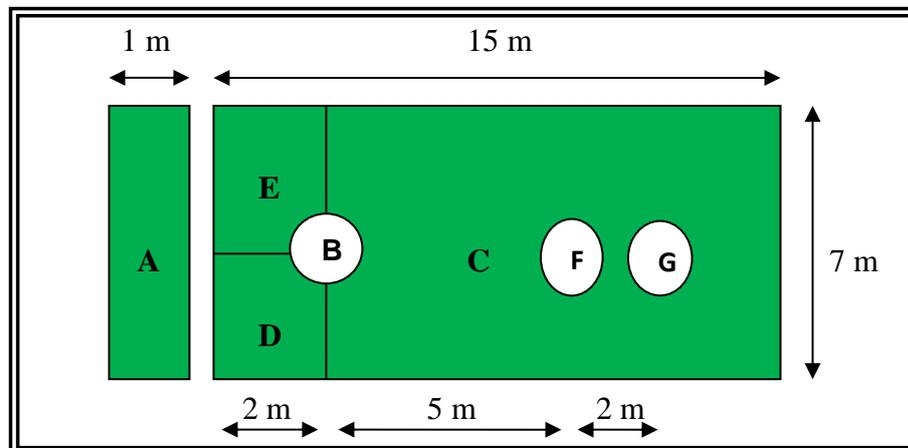
Permainan *Pak Bo Tang* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 5 orang pemain. Dalam permainan ini ada tim yang “main” dan ada tim yang “jaga”. Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng seperti menara untuk mendapatkan poin, dan menghindari bola agar tidak “mati”. Tim yang “jaga” bertugas mematikan lawan dengan cara menendang bola mengenai bagian kaki dari lawan, sampai semua tim lawan “mati” dan akan mendapatkan poin.

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu (putra 7 meter, putri 5 meter) agar kaleng tersebut roboh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merobohkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

2) Fasilitas dan Alat

- **Lapangan**

Lapangan yang digunakan adalah lapangan persegi panjang dengan ukuran 15 m x 7 m.



Gambar 4.8 Lapangan Permainan *Pak Bo Tang*

Keterangan:

A : Tempat pemain yang sudah “mati” dan tempat tim yang belum dapat giliran menendang saat dilakukannya tendangan awal

B : Tempat untuk menyusun kaleng

C : Lapangan

D : Tempat pemain yang belum menendang bola

E : Tempat pemain yang sudah menendang bola

F : Tempat menendang bola pada tendangan awal untuk putri

G : Tempat menendang bola pada tendangan awal untuk putra

- **Bola**

Dalam permainan ini bola yang digunakan adalah bola plastik atau bola alternatif lain dengan ukuran standar, agar siswa tidak merasakan sakit saat menendang dan terkena bola.



Gambar 4.9 Bola Plastik atau Bola Alternatif lain

- **Kaleng bekas**

Kaleng bekas yang digunakan adalah kaleng bekas berbentuk tabung dengan ukuran yang berbeda-beda seperti pada gambar dibawah, kaleng bekas digunakan sebagai alat untuk mencetak poin dengan menyusun kembali 10 buah kaleng bekas yang sudah robok menjadi seperti menara.



Gambar 4.10 Kaleng Bekas

- **Serbuk kapur atau lakban**

Serbuk kapur atau lakban digunakan untuk membuat garis batas lapangan.



Gambar 4.11 Serbuk Kapur

3) Peraturan Permainan

- **Permulaan Permainan**

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu (putra 7 meter, putri 5 meter) agar kaleng tersebut roboh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merobohkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”. Cara untuk melakukan tendangan awal ini yaitu (1) pemain yang akan menendang urutan pertama bersiap di dekat lingkaran kecil tempat untuk meletakkan bola, (2) pemain yang akan menendang urutan kedua melakukan *dribbling* dari “tempat pemain yang belum menendang bola” mendekati pemain yang akan menendang, (3) setelah melakukan *dribbling* ketika sudah dekat dengan pemain yang akan menendang bola, kemudian bola di *passing* kepada pemain tersebut, (4) Lalu pemain tersebut melakukan *control*, dengan menempatkan bola pada tempat yang sudah disediakan, (5) setelah itu pemain melakukan tendangan kearah kaleng, (6) jika bola mengenai kaleng, maka permainan langsung dimulai, jika bola tidak mengenai kaleng, maka pemain tersebut berlari menuju “tempat pemain yang sudah menendang bola”, (7) selanjutnya pemain urutan kedua bersiap di dekat lingkaran tempat untuk meletakkan bola yang akan ditendang dan bersiap menendang, begitu seterusnya.

Untuk menentukan tim mana yang lebih dulu mendapat giliran menendang yaitu dengan melakukan adu suit satu lawan satu, masing-masing tim menunjuk satu orang pemain untuk melakukan adu suit, siapa yang memenangkan suit, tim itulah yang mendapat giliran pertama untuk menendang.

Tendangan untuk mengawali pertandingan ini dilakukan pemain secara berurutan dalam satu tim sampai pemain yang berhak menendang dalam tim tersebut habis, jika salah satu pemain dalam tim dapat menendang bola dan merobohkan kaleng bekas yang disusun seperti menara, maka tim itulah yang mendapatkan giliran “main” dan tim lawan mendapat giliran “jaga”. Tetapi jika pemain dalam satu tim tersebut tidak ada yang bisa mengenai kaleng sampai semua pemain yang berhak menendang habis, maka tim lawan berhak mendapat giliran menendang, begitu seterusnya.

Setelah permainan berlangsung, tendangan awal ini akan dilakukan kembali ketika ada salah satu tim yang berhasil menyusun kaleng susu bekas kembali seperti menara, dan tim yang berhak melakukan tendangan awal adalah tim yang sebelumnya mendapat giliran “jaga”.

- **Lama Permainan**

Lama permainan yang digunakan untuk bermain *Pak Bo Tang* yaitu hanya satu babak dengan waktu 20 menit.

- **Jumlah Pemain**

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing timnya terdiri dari 5 orang pemain.

- **Peralatan Pemain**

- a. Pemain memakai seragam olahraga.
- b. Pemain memakai sepatu olahraga (sejenis sepatu futsal) dan kaos kaki.
- c. Pemain memakai rompi/kaos tim untuk membedakan kawan dan lawan.

- **Wasit**

- a. Permainan *Pak Bo Tang* dipimpin oleh satu wasit.
- b. Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- c. Wasit juga bertugas untuk mencatat poin dari masing-masing tim.
- d. Wasit berada diluar lapangan.

- **Hakim Garis**

- a. Hakim garis bertugas untuk membantu wasit.
- b. Hakim garis bertugas untuk mengawasi pemain yang “main” keluar garis.
- c. Hakim garis berada diluar lapangan.

- **Tugas Masing-masing Tim**

Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng kembali seperti menara kemudian bilang “Boi”, itu artinya menara sudah tersusun. Selain itu tim yang “main” juga berusaha untuk menghindari bola agar tidak “mati”. Seorang pemain dari tim yang “main” tidak boleh keluar dari lapangan, apabila keluar dari lapangan pemain tersebut akan “mati”.

Tim yang “jaga” bertugas untuk mematikan lawan dengan menendang bola kemudian bola tersebut mengenai bagian kaki dari lawan (dari bagian ujung kaki sampai paha) dengan menggunakan teknik *passing* pada sepak bola. Pemain yang “jaga” tidak boleh melakukan *dribble* bola di dalam lapangan, dengan kata lain, seorang pemain hanya berhak menyentuh bola 2 kali sentuh saja, yaitu *control* lalu *passing*. Kecuali jika pemain tersebut berada di luar lapangan, dia berhak

melakukan *dribble* dengan bebas, dengan kata lain pemain yang “jaga” boleh keluar dari lapangan.

- **Banyaknya Poin**

Tim mendapat “satu poin” jika tim lawan sedang mendapat giliran untuk melakukan tendangan awal tetapi semua pemain dari tim lawan tidak dapat menendang bola dan mengenai kaleng yang telah disusun seperti menara, maka secara otomatis tim yang tadinya belum mendapat giliran melakukan tendangan awal akan mendapat giliran tersebut dan mendapatkan “satu poin”.

Tim mendapat “dua poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “jaga” dan dapat mematikan semua tim lawan atau tim yang “main”, maka secara otomatis tim yang “jaga” itu langsung berganti menjadi tim yang “main” tanpa ada jeda, dan akan mendapatkan “dua poin”.

Tim mendapat “tiga poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “main” dan dapat menyusun kaleng yang roboh menjadi seperti menara kembali, maka tim tersebut akan mendapatkan “tiga poin”.

- **Pelanggaran**

- a. Jika kaleng yang disusun terjatuh karena terkena bola atau terkena anggota tubuh dari tim yang “jaga”, maka permainan dihentikan sejenak dan kaleng yang terjatuh disusun kembali sejumlah susunan kaleng sebelum terjatuh tadi. Kecuali jika kaleng yang disusun terjatuh karena angin atau kesalahan dari tim yang “main”, maka permainan tetap dilanjutkan.

- b. Jika bola yang ditendang tim yang “jaga” melambung dan mengenai anggota tubuh tim yang “main” sampai melebihi batas perkenaan kaki yang sudah ditentukan (dari ujung kaki sampai pangkal paha) maka itu dianggap pelanggaran, dan pemain tersebut akan mendapat kartu kuning.
- c. Jika salah seorang pemain dari tim yang “main” keluar dari lapangan pertandingan, maka pemain tersebut dianggap melakukan pelanggaran dan “mati”.
- d. Jika seorang pemain sengaja menghalang-halangi laju pemain lain dengan menarik baju dan memegang tangan atau anggota tubuh lainnya, maka pemain tersebut akan mendapatkan kartu kuning. Pelanggaran ini berlaku untuk tim yang “main” maupun yang “jaga”.
- e. Jika seorang pemain mendapatkan dua kali kartu kuning, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari pertandingan.
- f. Jika seorang pemain mendapatkan kartu merah karena pelanggaran keras yang terjadi seperti pada permainan sepak bola pada umumnya, maka pemain tersebut akan langsung dikeluarkan dari pertandingan.

- **Kemenangan**

Tim yang menang adalah tim yang mendapat poin paling banyak setelah permainan selesai (selama 20 menit).

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran serta uji coba

kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba kelompok besar. Tetapi sebelum melakukan uji coba kelompok besar, dilakukan terlebih dahulu sosialisasi permainan *Pak Bo Tang* pada tanggal 28 Juli 2020. Sosialisasi permainan *Pak Bo Tang* bertujuan agar siswa menguasai dan mengetahui bentuk permainan *Pak Bo Tang* baik dari segi peraturan atau cara bermain, sehingga pada saat uji coba kelompok besar siswa sudah memahami permainan yang akan diujicobakan.

Uji coba kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah produk permainan itu dapat digunakan oleh siswa kelas VI SD. Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 29 Juli 2020, produk diuji cobakan pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Jawisari yang berjumlah 40 siswa. Data uji coba kelompok besar dengan menggunakan penilaian kualitas model permainan oleh ahli dan kuesioner respon siswa.

DAFTAR SISWA KELAS V DAN VI SDN 1 JAWISARI

Skala Besar

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS	USIA
1	Aditya Permana	L	VI	11
2	Ananda Dika Pratama	L	VI	11
3	Deny Dwi Jatmiko	L	VI	11
4	Enggar Pranata	L	VI	11
5	Fata Choerul Umam	L	VI	11
6	Galih Satria Tama	L	VI	11
7	Miftakhul Arzaq Revano	L	VI	11
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	L	VI	11
9	Muhammad Fahrizal Habibi	L	VI	11
10	Muhammad Taufiqurrohman	L	VI	11
11	Adilla Putri Maharani	P	VI	11

12	Anif Wijayatul Khoir	P	VI	11
13	Aritsha Intan Wahyuni	P	VI	11
14	Aufa Adibatul Ulya	P	VI	11
15	Chintya Aurelia Putri	P	VI	11
16	Desti Zakiah Rahma	P	VI	11
17	Dewi Luvita Sari	P	VI	11
18	Kaysya Iffatul Maula	P	VI	11
19	Khaylila Okta Melodya	P	VI	11
20	Lutfi Maulita Lestari	P	VI	11
21	Muhammad Tri Surya Setya	L	VI	11
22	Muhammad Ulul Albab	L	VI	12
23	Muhammad Ajib Muammar	L	VI	12
24	Rakha Rijalul Afkar	L	VI	11
25	Riefky July Afriyanto	L	VI	12
26	Syahdan Dafatikhal Arzaq	L	VI	11
27	Nabila Khoirun Nisa	P	VI	11
28	Shafira Zarina Auliani	P	VI	11
29	Sheila Rizqi Khoirunnisa	P	VI	11
30	Syafaatun Millatina	P	VI	11
31	Windy Wahyu Wijayanti	P	VI	11
32	Zahra Asyifa Husna	P	VI	11
33	Fahreza Azizu Rahman	L	V	10
34	M Rizky Hidayallah	L	V	10
35	Aji Satriyo	L	V	10
36	Arya Lukman Saleh	L	V	10
37	Ardita Pangesti	P	V	10
38	Alaena Salamah	P	V	10
39	Azka Rafa Ufah	P	V	10
40	Isnailia Natsya	P	V	10

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba kelompok besar, dengan penilaian kualitas model permainan oleh ahli dan penyebaran angket kuesioner respon siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Kualitas Model Permainan Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Ahli		Jumlah	Persentase
	Penjas	Pembelajaran		
Kognitif	32	35	67	95,71%

Afektif	12	15	27	90%
Psikomotor	24	24	48	96%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data dari ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata untuk aspek kognitif sebesar 95,71%, aspek afektif sebesar 90% dan aspek psikomotor sebesar 96%. Rata-rata angket ahli dengan persentase sebesar 93,9%.

Peneliti memperkuat uji coba kelompok besar dengan pengisian kuesioner respon siswa. Berdasarkan data dari kuesioner siswa, yang terdiri atas 30 pernyataan dapat diterangkan dalam tabel 4.9 dibawah ini. Dari 40 siswa dapat disimpulkan dalam persentase dan kriteria penilaian oleh peneliti. Berikut merupakan data hasil kuesioner respon siswa yang peneliti dapatkan pada uji coba kelompok besar.

Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Siswa dalam Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	Persentase	Klasifikasi
Psikomotorik				
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>Pak Bo Tang</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	100%	Sangat Baik
2	Apakah kamu bisa memainkan Model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
3	Apakah kamu bisa melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?	YA	62,5%	Cukup Baik
4	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> ?	YA	87,5%	Baik

5	Apakah dalam model permainan sepak bola kamu mudah untuk melakukan teknik dasar permainan sepak bola?	YA	80%	Baik
6	Apakah dalam pembelajaran <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?	YA	70%	Cukup Baik
7	Apakah dalam model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk mendapatkan poin?	YA	72,5%	Baik
8	Apakah cara bermain <i>Pak Bo Tang</i> lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?	YA	95%	Baik
9	Apakah setelah bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu merasa bugar?	YA	100%	Sangat Baik
10	Apakah kamu bisa melakukan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dengan ukuran lapangan, jumlah pemain, dan cara mendapatkan poin yang berbeda?	YA	95%	Sangat Baik
Kognitif				
11	Apakah kamu tahu cara bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
12	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	YA	95%	Sangat Baik
13	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat mendorong siswa aktif bergerak?	YA	97,5%	Sangat Baik
14	Apakah dalam melakukan permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	100%	Sangat Baik
15	Apakah dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i> memerlukan	YA	100%	Sangat Baik

	kerja sama dengan teman satu tim?			
16	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> setiap tim harus mematuhi peraturan permainan?	YA	100%	Sangat Baik
17	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi permainan?	YA	97,5%	Sangat Baik
18	Apakah dengan permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?	YA	100%	Sangat Baik
19	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	YA	95%	Sangat Baik
20	Apakah kamu merasa nyaman ketika bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
Afektif				
21	Apakah kamu suka bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
22	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> menarik bagi kamu?	YA	100%	Sangat Baik
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
24	Apakah kamu akan menaati peraturan permainan saat kamu melakukan permainan?	YA	100%	Sangat Baik
25	Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam satu tim ketika bermain permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik
26	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim ketika kamu bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100%	Sangat Baik

27	Apakah dalam bermain <i>Pak Bo Tang</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	YA	95%	Sangat Baik
28	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan dari wasit?	TIDAK	100%	Sangat Baik
29	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	YA	95%	Sangat Baik
30	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> lagi?	YA	100%	Sangat Baik

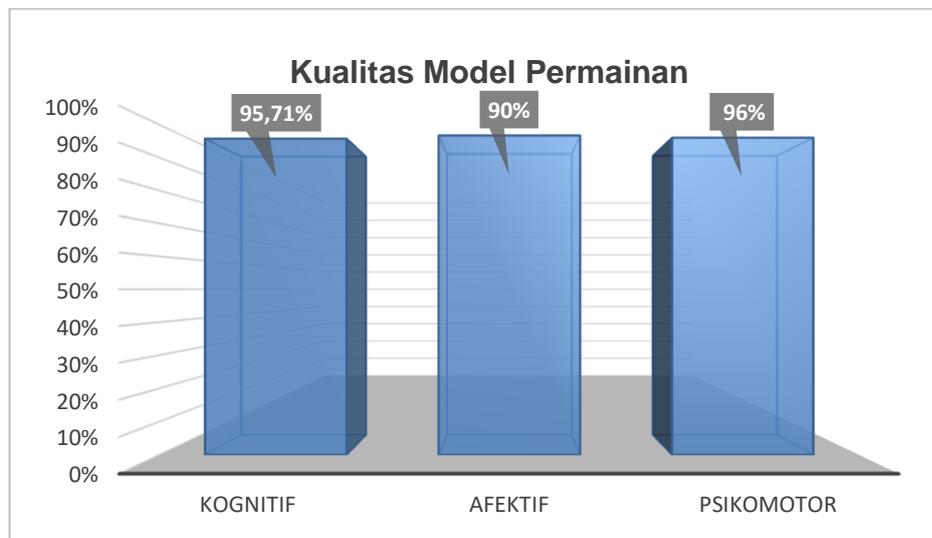
Berdasarkan data pada hasil kuesioner respon siswa terhadap model permainan *Pak Bo Tang* diperoleh persentase jawaban sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 94,75%.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui penilaian kualitas model permainan oleh ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kognitif dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 95,71%.
2. Aspek afektif dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 90%.
3. Aspek psikomotor dalam permainan *Pak Bo Tang* didapat persentase 96%.

Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *Pak Bo Tang* dalam uji coba kelompok besar:



Gambar 4.12 Diagram Persentase Model Permainan *Pak Bo Tang* Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diperoleh persentase aspek kognitif sebesar 95,71%, sehingga termasuk dalam kriteria **sangat baik**. Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *Pak Bo Tang* sehingga siswa mampu melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Aspek afektif diperoleh jawaban sesuai sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kriteria **baik**. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, kejujuran, keberanian, disiplin, tanggung jawab dalam melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 96%, sehingga termasuk dalam kriteria **sangat baik**. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan keterampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *Pak Bo Tang*. Adapun untuk siswa yang belum terlalu bisa melakukan gerakan yang ada dipertandingan *Pak Bo Tang* perlu adanya penyesuaian dalam melakukan permainan *Pak Bo Tang*.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang diperoleh melalui kuesioner respon siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek mudah atau sulitnya melakukan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
2. Aspek bisa atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat sangat baik (digunakan).
3. Aspek bisa atau tidaknya bermain sepak bola, didapat persentase 62,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik (digunakan bersyarat).
4. Aspek mudah atau sulitnya mematikan lawan, didapat persentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
5. Aspek mudah atau sulitnya melakukan teknik dasar sepak bola, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
6. Aspek mudah atau sulitnya menendang bola ke arah kaleng, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup baik (digunakan bersyarat).
7. Aspek mudah atau sulitnya mendapatkan poin, didapat persentase 72,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).

8. Aspek lebih mudah dari permainan sepak bola, didapat persentase 95%.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
9. Aspek kebugaran setelah melakukan permainan, didapat persentase 100%.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
10. Aspek bisa atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 95%.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
11. Aspek tahu atau tidaknya cara bermain, didapat persentase 100%.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
12. Aspek tujuan untuk bergerak, didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
13. Aspek mendorong siswa aktif bergerak, didapat persentase 97,5%.
Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
14. Aspek perlunya melakukan pemanasan terlebih dahulu, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

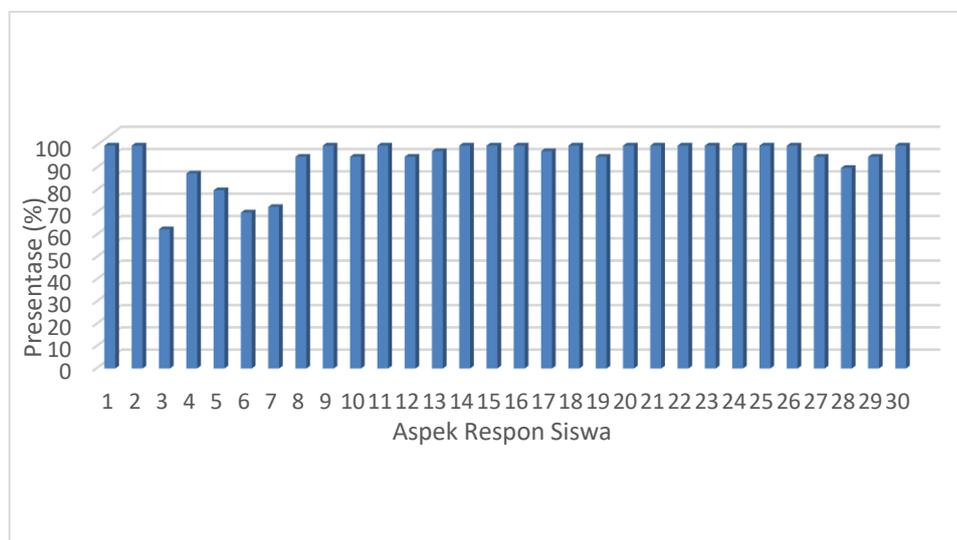
15. Aspek perlunya kerjasama dengan teman lain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
16. Aspek mematuhi peraturan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
17. Aspek wasit memberikan teguran, didapat persentase 97,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
18. Aspek kesehatan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
19. Aspek pembiasaan hidup sehat, didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
20. Aspek nyaman ketika bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
21. Aspek senang atau tidaknya melakukan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
22. Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

23. Aspek keseriusan dalam bermain, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
24. Aspek menaati peraturan permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
25. Aspek menghargai kemampuan teman, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
26. Aspek bisa bekerjasama dengan teman, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
27. Aspek kerjasama untuk menang, didapat persentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).
28. Aspek boleh atau tidaknya menentang keputusan wasit, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria baik (digunakan).
29. Aspek mengakui keunggulan tim lawan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

30. Aspek bersedia atau tidaknya bermain lagi, didapat persentase 100%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat baik (digunakan).

Penilaian mengenai produk atau model permainan *Pak Bo Tang* menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner respon siswa terhadap produk atau model permainan. Berikut gambaran grafik pada masing-masing aspek produk atau model permainan *Pak Bo Tang* dalam uji coba kelompok besar:



Gambar 4.13 Diagram Persentase Respon Produk atau Model Permainan *Pak Bo Tang* Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 94,75%, termasuk dalam kriteria sangat baik. Sehingga permainan *Pak Bo Tang* dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SDN Jawisari Kabupaten Kendal.

Secara keseluruhan, dari penilaian kualitas model permainan *Pak Bo Tang* dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 93,9%. Sedangkan respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 94,75%, sehingga

model permainan *Pak Bo Tang* dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SD Negeri Jawisari.

4.6 Prototipe Produk

4.6.1 Pengertian Permainan

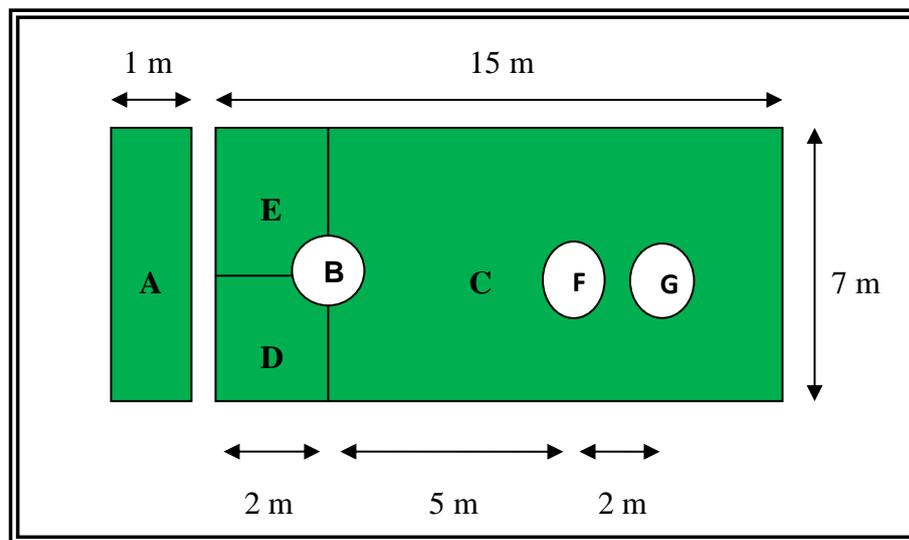
Permainan *Pak Bo Tang* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 5 orang pemain. Dalam permainan ini ada tim yang “main” dan ada tim yang “jaga”. Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng seperti menara untuk mendapatkan poin, dan menghindari bola agar tidak “mati”. Tim yang “jaga” bertugas mematikan lawan dengan cara menendang bola mengenai bagian kaki dari lawan, sampai semua tim lawan “mati” dan akan mendapatkan poin.

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu (putra 7 meter, putri 5 meter) agar kaleng tersebut roboh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merobohkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”.

4.6.2 Fasilitas dan Alat

- **Lapangan**

Lapangan yang digunakan adalah lapangan persegi panjang dengan ukuran 15 m x 7 m.



Gambar 4.14 Lapangan Permainan *Pak Bo Tang*

Keterangan:

A : Tempat pemain yang sudah “mati” dan tempat tim yang belum dapat giliran menendang saat dilakukannya tendangan awal

B : Tempat untuk menyusun kaleng

C : Lapangan

D : Tempat pemain yang belum menendang bola

E : Tempat pemain yang sudah menendang bola

F : Tempat menendang bola pada tendangan awal untuk putri

G : Tempat menendang bola pada tendangan awal untuk putra

- **Bola**

Dalam permainan ini bola yang digunakan adalah bola plastik atau bola alternatif lain, agar siswa tidak merasakan sakit saat menendang dan terkena bola.



Gambar 4.15 Bola Plastik atau Bola Alternatif lain

- **Kaleng bekas**

Kaleng bekas yang digunakan adalah kaleng bekas berbentuk tabung dengan ukuran yang berbeda-beda seperti pada gambar dibawah, kaleng bekas digunakan sebagai alat untuk mencetak poin dengan menyusun kembali 10 buah kaleng bekas yang sudah roboh menjadi seperti menara.



Gambar 4.16 Kaleng Bekas

- **Serbuk kapur atau lakban**

Serbuk kapur atau lakban digunakan untuk membuat garis batas lapangan.



Gambar 4.17 Serbuk Kapur

4.6.3 Peraturan Permainan

- **Permulaan Permainan**

Permainan ini diawali dengan melakukan tendangan pada bola dan diarahkan pada kaleng yang tersusun seperti menara dengan jarak tertentu (putra 7 meter, putri 5 meter) agar kaleng tersebut roboh dengan tujuan untuk menentukan tim mana yang akan dapat giliran “main” atau “jaga”, tim yang dapat merobohkan kaleng tersebut akan mendapatkan giliran “main”. Cara untuk melakukan tendangan awal ini yaitu (1) pemain yang akan menendang urutan pertama bersiap di dekat lingkaran kecil tempat untuk meletakkan bola, (2) pemain yang akan menendang urutan kedua melakukan *dribbling* dari “tempat pemain yang belum menendang bola” mendekati pemain yang akan menendang, (3) setelah melakukan *dribbling* ketika sudah dekat dengan pemain yang akan menendang bola, kemudian bola di *passing* kepada pemain tersebut, (4) Lalu pemain tersebut melakukan *control*, dengan menempatkan bola pada tempat yang sudah disediakan, (5) setelah itu pemain melakukan tendangan kearah kaleng, (6) jika bola mengenai kaleng, maka permainan langsung dimulai, jika bola tidak mengenai kaleng, maka pemain tersebut berlari menuju “tempat pemain yang sudah menendang bola”, (7) selanjutnya pemain urutan kedua bersiap di dekat lingkaran tempat untuk meletakkan bola yang akan ditendang dan bersiap menendang, begitu seterusnya.

Untuk menentukan tim mana yang lebih dulu mendapat giliran menendang yaitu dengan melakukan adu suit satu lawan satu, masing-masing tim menunjuk satu orang pemain untuk melakukan suit, siapa yang memenangkan suit, tim itulah yang mendapat giliran pertama untuk menendang.

Tendangan untuk mengawali pertandingan ini dilakukan pemain secara berurutan dalam satu tim sampai pemain yang berhak menendang dalam tim tersebut habis, jika salah satu pemain dalam tim dapat menendang bola dan merobohkan kaleng bekas yang disusun seperti menara, maka tim itulah yang mendapatkan giliran “main” dan tim lawan mendapat giliran “jaga”. Tetapi jika pemain dalam satu tim tersebut tidak ada yang bisa mengenai kaleng sampai semua pemain yang berhak menendang habis, maka tim lawan berhak mendapat giliran menendang, begitu seterusnya.

Setelah permainan berlangsung, tendangan awal ini akan dilakukan kembali ketika ada salah satu tim yang berhasil menyusun kaleng susu bekas kembali seperti menara, dan tim yang berhak melakukan tendangan awal adalah tim yang sebelumnya mendapat giliran “jaga”.

- **Lama Permainan**

Lama permainan yang digunakan untuk bermain *Pak Bo Tang* yaitu hanya satu babak dengan waktu 20 menit.

- **Jumlah Pemain**

Permainan ini dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing timnya terdiri dari 5 rang pemain.

- **Peralatan Pemain**

- a. Pemain memakai seragam olahraga.
- b. Pemain memakai sepatu olahraga (sejenis sepatu futsal) dan kaos kaki.
- c. Pemain memakai rompi/kaos tim untuk membedakan kawan dan lawan.

- **Wasit**

- Permainan *Pak Bo Tang* dipimpin oleh satu wasit.
- Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- Wasit juga bertugas untuk mencatat poin dari masing-masing tim.
- Wasit berada diluar lapangan.

- **Hakim Garis**

- Hakim garis bertugas untuk membantu wasit.
- Hakim garis bertugas untuk mengawasi pemain yang “main” keluar garis.
- Hakim garis berada diluar lapangan.

- **Tugas Masing-masing Tim**

Tim yang “main” bertugas untuk menyusun kaleng kembali seperti menara kemudian bilang “Boi”, itu artinya menara sudah tersusun. Selain itu tim yang “main” juga berusaha untuk menghindari bola agar tidak “mati”. Seorang pemain dari tim yang “main” tidak boleh keluar dari lapangan, apabila keluar dari lapangan pemain tersebut akan “mati”.

Tim yang “jaga” bertugas untuk mematikan lawan dengan menendang bola kemudian bola tersebut mengenai bagian kaki dari lawan (dari bagian ujung kaki sampai paha) dengan menggunakan teknik *passing* pada sepak bola. Pemain yang “jaga” tidak boleh melakukan *dribble* bola di dalam lapangan, dengan kata lain, seorang pemain hanya berhak menyentuh bola 2 kali sentuh saja, yaitu *control* lalu *passing*. Kecuali jika pemain tersebut berada di luar lapangan, dia berhak

melakukan *dribble* dengan bebas, dengan kata lain pemain yang “jaga” boleh keluar dari lapangan.

- **Banyaknya Poin**

Tim mendapat “satu poin” jika tim lawan sedang mendapat giliran untuk melakukan tendangan awal tetapi semua pemain dari tim lawan tidak dapat menendang bola dan mengenai kaleng yang telah disusun seperti menara, maka secara otomatis tim yang tadinya belum mendapat giliran melakukan tendangan awal akan mendapat giliran tersebut dan mendapatkan “satu poin”.

Tim mendapat “dua poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “jaga” dan dapat mematikan semua tim lawan atau tim yang “main”, maka secara otomatis tim yang “jaga” itu langsung berganti menjadi tim yang “main” tanpa ada jeda, dan akan mendapatkan “dua poin”.

Tim mendapat “tiga poin” jika tim tersebut sedang dalam posisi “main” dan dapat menyusun kaleng yang roboh menjadi seperti menara kembali, maka tim tersebut akan mendapatkan “tiga poin”.

- **Pelanggaran**

- a. Jika kaleng yang disusun terjatuh karena terkena bola atau terkena anggota tubuh dari tim yang “jaga”, maka permainan dihentikan sejenak dan kaleng yang terjatuh disusun kembali sejumlah susunan kaleng sebelum terjatuh tadi. Kecuali jika kaleng yang disusun terjatuh karena angin atau kesalahan dari tim yang “main”, maka permainan tetap dilanjutkan.

- b. Jika bola yang ditendang tim yang “jaga” melambung dan mengenai anggota tubuh tim yang “main” sampai melebihi batas perkenaan kaki yang sudah ditentukan (dari ujung kaki sampai pangkal paha) maka itu dianggap pelanggaran, dan pemain tersebut akan mendapat kartu kuning.
- c. Jika salah seorang pemain dari tim yang “main” keluar dari lapangan pertandingan, maka pemain tersebut dianggap melakukan pelanggaran dan “mati”.
- d. Jika seorang pemain sengaja menghalang-halangi laju pemain lain dengan menarik baju dan memegang tangan atau anggota tubuh lainnya, maka pemain tersebut akan mendapatkan kartu kuning. Pelanggaran ini berlaku untuk tim yang “main” maupun yang “jaga”.
- e. Jika seorang pemain mendapatkan dua kali kartu kuning, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari pertandingan.
- f. Jika seorang pemain mendapatkan kartu merah karena pelanggaran keras yang terjadi seperti pada permainan sepak bola pada umumnya, maka pemain tersebut akan langsung dikeluarkan dari pertandingan.

- **Kemenangan**

Tim yang menang adalah tim yang mendapat poin paling banyak setelah permainan selesai (selama 20 menit).

4.6.4 Kelemahan Produk

Setelah produk melewati serangkaian uji coba secara bertahap, produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti

menjadikan kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Kelemahan produk permainan *Pak Bo Tang* yaitu kaleng akan roboh ketika ada angin kencang sehingga permainan harus dihentikan sejenak.

4.6.5 Kelebihan Produk

Disamping produk mempunyai kelemahan, produk model permainan *Pak Bo Tang* juga mempunyai kelebihan. Kelebihan produk permainan *Pak Bo Tang* antara lain:

- 1) Model permainan *Pak Bo Tang* ini menarik bagi siswa karena merupakan permainan baru dan belum pernah dimainkan.
- 2) Perlengkapan permainan *Pak Bo Tang* mudah di dapat.
- 3) Model pengembangan permainan *Pak Bo Tang* dapat dijadikan alternatif guru penjasorkes untuk proses pembelajaran di Sekolah Dasar dalam permainan sepak bola.

4.6.6 Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa produk permainan *Pak Bo Tang* layak dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran permainan bola besar bagi siswa kelas sekolah dasar kelas atas. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi oleh para ahli dan respon siswa terhadap produk permainan *Pak Bo Tang* dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran pada uji coba kelompok kecil produk permainan yang diujicobakan pada siswa

kelas VI SD Negeri Jawisari, didapat rata-rata persentase 87,71%. Dari persentase keseluruhan didapatkan rincian dari aspek kognitif 87,14% yang telah memenuhi kriteria baik, pada aspek afektif mendapatkan 90% mendapatkan kriteria baik, dan aspek psikomotor mendapatkan 86% dengan kriteria baik. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka produk permainan *Pak Bo Tang* ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga produk permainan ini dapat digunakan untuk uji coba kelompok besar.

Hasil analisis data uji coba kelompok besar dari ahli penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata persentase 93,9%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka produk permainan *Pak Bo Tang* telah memenuhi kriteria **sangat baik**. Dari persentase keseluruhan didapatkan rincian dari aspek kognitif 95,71% yang telah memenuhi kriteria sangat baik, pada aspek afektif mendapatkan 90% mendapatkan kriteria baik, dan aspek psikomotor mendapatkan 96% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan model permainan *Pak Bo Tang* dapat diterima dengan sangat baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model permainan ini layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas atas SDN Jawisari.

Hasil analisis data dari respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* uji kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88,67%, Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Pak Bo Tang* ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang menjadikan model permainan ini dapat diterima siswa kelas VI adalah sebagian besar siswa senang melakukan permainan *Pak Bo Tang*, permainan *Pak Bo Tang* mudah untuk dimainkan, dari segi pemahaman peraturan permainan dan peralatan permainan mudah untuk digunakan

siswa kelas VI, karena disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa kelas VI. Sehingga dari hasil uji coba kelompok kecil model permainan *Pak Bo Tang* ini dapat digunakan bagi siswa kelas VI SD Negeri Jawisari.

Hasil analisis data dari respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang* uji coba kelompok besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada model permainan *Pak Bo Tang* ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**. Faktor yang menjadikan model permainan *Pak Bo Tang* ini dapat digunakan siswa kelas V dan VI adalah dari semua aspek respon siswa yang dijawab sebagian besar siswa senang melakukan permainan *Pak Bo Tang*, permainan *Pak Bo Tang* mudah untuk dimainkan, dari segi pemahaman peraturan permainan dan peralatan permainan mudah untuk digunakan siswa kelas V dan VI, karena disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa. Dengan demikian model permainan ini dapat digunakan bagi siswa kelas V dan VI SD Negeri Jawisari.

4.6.7 Keterbatasan Penelitian

Dalam sebuah penelitian pasti terdapat keterbatasan maupun kelemahan begitu dengan penelitian ini juga terdapat beberapa keterbatasan yaitu waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Pak Bo Tang* yang berdasarkan data saat uji coba produk kelompok kecil (10 siswa putra dan 10 siswa putri) pada siswa kelas VI SD Negeri Jawisari dan uji coba kelompok besar (20 siswa putra dan 20 siswa putri) pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Jawisari.

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

- 1) Produk model permainan *Pak Bo Tang* diuji cobakan pada uji coba produk kelompok kecil sebagai uji coba produk awal sebelum diuji cobakan pada uji coba kelompok besar. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli dan respon siswa terhadap produk permainan *Pak Bo Tang* maka produk permainan ini telah memenuhi kriteria **baik** sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan **layak** dan memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk siswa kelas VI SD Negeri Jawisari.
- 2) Setelah produk model permainan *Pak Bo Tang* diujicobakan pada uji coba kelompok kecil, kemudian diujicobakan pada uji coba kelompok besar. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli dan respon siswa yang ada maka produk permainan *Pak Bo Tang* ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**

sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan **layak**. Sehingga dapat di simpulkan bahwa permainan *Pak Bo Tang* layak digunakan sebagai produk modifikasi permainan bola besar pada siswa kelas V dan VI SDN Jawisari.

- 3) Faktor yang menjadikan model permainan *Pak Bo Tang* dapat diterima sebagai modifikasi permainan bola besar dilihat dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Disimpulkan berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa terhadap produk permainan pada semua tahap penelitian, berada pada kriteria **sangat baik**. Baik dalam peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan respon siswa terhadap permainan *Pak Bo Tang*. Produk permainan *Pak Bo Tang* ini layak dijadikan sebagai alternatif permainan bola besar bagi siswa kelas atas SDN Jawisari dan semoga bisa dikembangkan lagi di SD lain di Kecamatan Limbangan.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disimpulkan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk permainan *Pak Bo Tang* adalah:

- 1) Model pengembangan permainan *Pak Bo Tang* merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran permainan bola besar dalam bentuk permainan *Pak Bo Tang* untuk siswa SD.
- 2) Bagi guru penjasorkers di SD, diharapkan dapat menggunakan model pengembangan permainan *Pak Bo Tang* karena permainan ini sangat disenangi siswa dan dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti

pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola besar.

- 3) Permainan *Pak Bo Tang* diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran penjasorkes.
- 4) Bagi peserta didik, kebingungan dan kesalahan dalam menerapkan permainan *Pak Bo Tang* dalam pembelajaran khususnya bagi para pemula diharapkan tidak mengurangi motivasi dalam belajar.
- 5) Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dekdikbud
- Amung Ma'mun, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Hurlock, Elizabeth B. 2004. *Developmental Psychology*. Jakarta: Erlangga
- Martin, Sudarmono. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan SepakBola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010. Skripsi, Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas
- Rusli Lutan. 2000. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: Litera
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyanto.2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik (22nd)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta,cv
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukintaka. 2004. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud

- Adi Permono, I., & Hartiawan, U. (2013). Model Pengembangan Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring Pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Leksono. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(5).
- Andrian, B. B., & Yuwono, C. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola dengan Permainan “Balangka”. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(10).
- Ammar, S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Menendang Bola Melalui Permainan Sepi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang Tahun 2013. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(6).
- Anisah, H. (2015). Model Pengembangan Permainan Jumpgoso Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Tahun 2013/2014. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(6).
- Ardiyanto, H., & Fajaruddin, S. (2019). Tinjauan atas artikel penelitian dan pengembangan pendidikan di Jurnal Keolahragaan. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 83-93.
- Arif, M. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Passing Pada Permainan Sepak Bola Melalui Permainan Gawang Beralih Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Candirejo 01 Kab. Batang Tahun 2013. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(9).
- Astuti, N. S. W. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bolgrang Siswa Kelas V SDN Gedong 03 UPTD Pendidikan Kecamatan Banyubiru Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(1), 10-16.
- Astuti, Y., & Mardius, A. (2017). Pengembangan permainan kolaboratif dalam pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar untuk optimalisasi pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 79-86.
- Atradinal, A., Syahputra, R., Oktarifaldi, O., Mardela, R., Putri, L. P., Oktavianus, I., & Bakhtiar, S. (2020). Dissemination and Training of Identification and Development of Sport Talent for Physical Education Teachers and Sports Trainers in the Province of West Sumatra. *Jurnal Humanities Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 112-125.
- Belhaj, M. M. S., & Hidayah, T. (2015). Pengembangan Model Permainan Sepakbola Empat Gawang Dalam Pembelajaran Pendidikan

Jasmani. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(2).

Bhakti, R. Y., & Yuwono, C. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Colorful Balls Run Untuk Reaksi Gerak Pada Anak Tunagarhita. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 5(1), 18-23.

Deviantony, F., Lestari, P., Anggalia, N., & Handayani, W. (2020). LEGO Sebagai Permainan Tradisional Berbasis Kelompok Pada Anak Domino (Disorder Of Gaming And Internet Addiction): A Systematic Review. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1).

Donny Setiawan, S. (2018). Plagiasi Hubungan Antara Motivasi Latihan Dan Kemampuan Menendang Bola Dalam Permainan Sepakbola Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Pakusari. *Bravo's Jurnal*, 5(4).

Esa, A. K. (2013). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepak Bola Mini Melalui Permainan Bola Holahop Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Bojongsbata Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(10).

Fahrizal, H. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Pokok Bahasan Aktivitas Pengembangan Di Kelas X SMA Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah*, 3(1).

Fatoni, N. (2014). Upaya Peningkatan Pembelajaran Sepak Bola Menggunakan Modifikasi Permainan Gol Injak Kelas V Semester II SD Negeri 3 Langenharjo Kec. Kendal Kab. Kendal Tahun 2013. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(9).

Febrianto, F. (2017). Analisis Teknik Dasar Permainan Sepakbola Klub Sinar Harapan Tulangan Sidoarjo pada Liga 3 Regional Jatim. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 2(1).

Heriyanto, T., & Akhiruyanto, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Dalam Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bola Inovatif. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(11).

In'aam, M., Wahadi, W., & Budianto, K. S. (2015). Pengaruh Latihan Dribble Menggunakan Satu Kaki Dominan Dan Dua Kaki Bergantian Terhadap Kecepatan Dribbling. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 4(2).

Jurgensen, S. C. I. (2017). *The Government Intervention Towards Indonesia's Football Association (Pssi): The Impact Of Indonesia's Participation In International Football Competition (2015-2016)* (Doctoral dissertation, President University).

- Lestariyanto, D. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Permainan Lompat Bambu Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Wulung Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(12).
- Ma'amun, A., & Setiawan, I. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan BOI. *Active : Journal of Physhical Education, Sport, Health, and Recreation*, 4(10)
- Munendra, A. W., & Lumintuarso, R. (2015). Pengembangan model pembelajaran lempar lembing untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 127-138.
- Ngolo, H., & Abdul, M. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola di SMP Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur. *Jp. jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 2(1), 30-41.
- Nurmas, Y. R. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Komgirbol (Kompetisi Giring Bola) Di Kelas V Sd Salaman Mloyo Semarang. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1).
- Nururi, A. N., & Sulaiman, S. (2015). Permainan Sepak Bola (Dora) Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas VI SD Negeri Palebon 02 Kec. Pedurungan Kota Semarang Tahun 2013. *Active: Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation*, 4(7).
- Putri, S. A. R. (2017). Peranan Motivasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 2(1), 119-129.
- Rangga, G. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Sepak Bola Melalui Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Penjasorkes. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 5(3), 158-164.
- Rizky, L., & Setiawan, I. (2013). Pengembangan Pembelajaran Lempar Lembing Menggunakan Media Roket Pada Siswa Kelas IX SMP N 2 Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(7).
- Rosianah, D. R., & Setiawan, I. (2013). Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar. *ACTIVE : Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(3).

- Rosyandika, R. S. (2013). Pengembangan Model Permainan Soccer Raket Dalam Pembelajaran Sepak Bola Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 01 Tempelrejo Kecamatan Mondokan Kabupaten Sragen. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(9).
- Santosa, G. A. (2017). China's Soft Power: The Making Of Football Superpower ('Soft Power'cina: Menuju Kekuatan Adidaya Dalam Sepakbola). *Jurnal Pertahanan & Bela Negara*, 7(1), 73-90.
- Santoso, E. W. (2014). Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Prodi PGPJSD Universitas Negeri Semarang Terhadap Prestasi Sepakbola Timnas Indonesia Dari Tingkatan Junior Sampai Senior. *Jurnal Unnes*.
- Sermaxhaj, S., Popovic, S., Bjelica, D., Gardasevic, J., & Arifi, F. (2017). Effect of recuperation with static stretching in isokinetic force of young football players. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(3), 1948-1953.
- Setiawan, I., Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas Pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1).
- Sinurat, R., & Rahayu, R. (2019). Analisis Pembangunan Olahraga Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau Ditinjau Dari Sport Development Indeks (SDI). *Penjaskesrek Journal*, 6(2), 182-192.
- Solikh, A. (2013). *Penerapan Permainan Sepak Bola Mini dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SDN 1 Purwogondo Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Sujana, D. (2018). The Influence of Infrastructure Management on Sports Development at State Polytechnics in Bandung. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(1), 23-32.
- Supriadi, A. (2015). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Keterampilan Menggiirng Bola Pada Permainan Sepakbola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(1), 1-14.
- Suryansah, S., Dinata, K., & Daniyantara, D. (2019). Model Pengembangan Permainan Peresean Dalam Meningkatkan Minat Olahraga Tradisional Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Praya Timur. *Jp. jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 3(1), 27-42.
- Sutoro, S., & Kurdi, K. (2020). Development of Learning Model "Chair Grounds Ring" Made from Environmentally Friendly Raw Materials. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 9(1), 42-47.

- Tarigan, B. S., Sugiyanto, S., & Purnama, S. K. (2018). Result of Government Public Policies Related to Development of Sports in the Metro City Based on the Sport Development Index. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(5), 49-57.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2).
- Wijaya, W. H., & Soegiyanto, K. S. (2015). Permainan Bokingan Untuk Pembelajaran Permainan Bola Besar Penjasorkes Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(1).
- Yoland, S., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Latihan Model Shadow Untuk Meningkatkan Keterampilan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Stamina*, 2(7), 1-11.

Lampiran 1



Formulir Usulan Topik Skripsi
 FM-1-AKD-24/rev.00
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : RAFI BAGUS DAFFA
 NIM : 6102416031
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani)
 Topik : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan PAK BO TANG (Sepak Boi Klontangan) ~~Pada Siswa Kelas V SD Negeri Jawisari Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal Tahun 2020~~

* *pengembangan Model pembelajaran sepak bola melalui PAK BO TANG di siswa SD*
 * *pengembangan submateri minimal 3 submateri uji coba.*

Menyetujui
Ketua Jurusan

Dr. Rumini, M. Pd.
NIP. 197002231995122001

Semarang, 19 Desember 2019
Yang mengajukan,


 RAFI BAGUS DAFFA
NIM. 6102416031





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 JURUSAN PJKR
 Gedung F1 Lantai 2 FIK Kampus Unnes Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telp/Faks.024-8508007 Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Kepada Yth:
Bapak/Ibu Dosen Pembimbing : *PANG SETIAWAN*

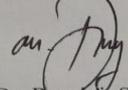
Dengan Hormat,
Bahwa mahasiswa yang tertera di bawah ini adalah bimbingan bapak/ibu, untuk itu mohon diberi arahan Topik Skripsi agar menjadi judul yang sesuai dengan arahan pembimbing.

Nama Mahasiswa	<i>RAFI BAGUS DAFFA</i>
NIM	<i>6102416031</i>
Semester & Angkatan Tahun	<i>7 / 2016</i>
Email / No. HP	

Semarang, *19/12/2019*
Ketua Jurusan PJKR

Catatan

- *mohon di bisa membimbing misal yg bersangkutan*
- *perhatikan objek uji coba jangan sampai seperti PTK.*


 Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 2

 UNNES			
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Nomor: 6086/UN37.1.6/PT/2020			
Tentang PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP TAHUN AKADEMIK 2019/2020			
Menimbang	: Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.		
Mengingat	: 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78) 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES; 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;		
Menimbang	: Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 6 Juli 2020		
MEMUTUSKAN			
Menetapkan	:		
PERTAMA	: Menunjuk dan menugaskan kepada: Nama : Ipang Setiawan, S. Pd., M. Pd. NIP : 197508252008121001 Pangkat/Golongan : Penata - III/c Jabatan Akademik : Lektor Sebagai Pembimbing Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir : Nama : RAFI BAGUS DAFFA NIM : 6102416031 Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Topik : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar		
KEDUA	: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%; vertical-align: top;"> Tembusan 1. Wakil Dekan Bidang Akademik 2. Ketua Jurusan 3. Petinggal </td> <td style="width: 60%; text-align: right; vertical-align: top;"> DITETAPKAN DI : SEMARANG PADA TANGGAL : 8 Juli 2020 DEKAN  Prof. Dr. Tandiy Rahayu, M.Pd. NIP 196103201984032001 </td> </tr> </table>		Tembusan 1. Wakil Dekan Bidang Akademik 2. Ketua Jurusan 3. Petinggal	DITETAPKAN DI : SEMARANG PADA TANGGAL : 8 Juli 2020 DEKAN  Prof. Dr. Tandiy Rahayu, M.Pd. NIP 196103201984032001
Tembusan 1. Wakil Dekan Bidang Akademik 2. Ketua Jurusan 3. Petinggal	DITETAPKAN DI : SEMARANG PADA TANGGAL : 8 Juli 2020 DEKAN  Prof. Dr. Tandiy Rahayu, M.Pd. NIP 196103201984032001		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%; text-align: center;">  6102416031 : FM-03-AKD-24/Rev. 00 :.... </td> <td style="width: 70%;"></td> </tr> </table>		 6102416031: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....	
 6102416031: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....			

Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/6091/UN37.1.6/LT/2020 08 Juli 2020
 Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SD Negeri Jawisari
 Jl. Air Panas Gonoharjo No. 25 Desa Jawisari, Kec. Limbangan, Kab. Kendal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Topik observasi : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 8 Juli s.d 8 Agustus 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FIK
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Dr. Mahahul Azam, M. Kes.
 NIP 197511192001121001

Tembusan:
 Dekan FIK,
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 298 400 210 3

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-07-08 11:51:33)

Lampiran 4



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/6442/UN37.1.6/LT/2020 15 Juli 2020
 Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SD Negeri 1 Tamanrejo
 Jl. Kisobowono No. 2 Tamanrejo, Kec. Limbangan, Kab. Kendal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Topik observasi : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 15 Juli s.d 15 Agustus 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FIK
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Dr. Mahahul Azam, M. Kes.
 NIP 197511192001121001

Tembusan:
 Dekan FIK,
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 801 777 369 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-07-15 12:36:21)

Lampiran 5



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/6443/UN37.1.6/LT/2020 15 Juli 2020
 Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SD Negeri 1 Purwogondo
 Jl. Poting Purwogondo, Kec. Limbangan, Kab. Kendal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Topik observasi : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 15 Juli s.d 15 Agustus 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FIK
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Dr. Mahahul Azam, M. Kes.
 NIP 197511192001121001

Tembusan:
 Dekan FIK,
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 976 173 596 3

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-07-15 12:38:11)

Lampiran 6



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JAWISARI
 Jl. Air Panas Gonoharjo No. 25 Limbangan, Kendal 51381

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/099/VII/SD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) Jawisari, Kabupaten Kendal

Nama : Rohadi S.Pd
 NIP : 1967 0412 1999 03 1001
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina-IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Semester : VIII
 Jurusan/Prodi : PJKR/ PGPJSD

Telah melakukan tugas Observasi untuk Memenuhi Tugas Penulisan Skripsi di SD Negeri Jawisari pada hari Kamis Tanggal 09 Juli 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Limbangan, 13 Juli 2020
 Kepala Sekolah

Rohadi S.Pd.
 NIP. 1967 0412 1999 03 1001

Lampiran 7



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TAMANREJO
 Jl. Kisobuwono No. 02 Tamanrejo Limbangan, Kendal 51381

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/098/VII/SD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) 1 Tamanrejo, Kabupaten Kendal

Nama : Rohadi S.Pd
 NIP : 1967 0412 1999 03 1001
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina-IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Semester : VIII
 Jurusan/Prodi : PJKR/ PGPJSD

Telah melakukan tugas Observasi untuk Memenuhi Tugas Penulisan Skripsi di SD Negeri 1 Tamanrejo pada hari Senin Tanggal 20 Juli 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Limbangan, 22 Juli 2020
 Kepala Sekolah



Rohadi S.Pd.
 NIP. 1967 0412 1999 03 1001

Lampiran 8



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PURWOGONDO
 Jl. Poting Purwogondo Boja, Kendal 51381

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/073/VII/SD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) 1 Purwogondo,
Kabupaten Kendal

Nama : Muji Lestari, S.Pd.
 NIP : 1962 0818 1983 04 2003
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina-IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Semester : VIII
 Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD

Telah melakukan tugas Observasi untuk Memenuhi Tugas Penulisan Skripsi di SD
Negeri 1 Purwogondo pada hari Senin Tanggal 27 Juli 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Boja, 29 Juli 2020

Kepala Sekolah



Muji Lestari, S.Pd.

NIP: 1962 0818 1983 04 2003

Lampiran 9



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/6195/UN37.1.6/LT/2020 10 Juli 2020
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Jawisari
 Jl. Air Panas Gonoharjo No. 25 Desa Jawisari, Kec. Limbangan, Kab. Kendal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru
 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan
 Pak Bo Tang Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 10 Juli s.d 10 Agustus 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



a.n. Dekan FIK
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Dr. Mahalul Azam, M. Kes.
 NIP 197511192001121001

Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 820 915 168 4

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-07-10 11:40:47)

Lampiran 10



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JAWISARI
 Jl. Air Panas Gonoharjo No. 25 Limbangan, Kendal 52381

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/ 099/VII/SD/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar (SD) Jawisari, Kabupaten Kendal

Nama : Rohadi S.Pd
 NIP : 1967 0412 1999 03 1001
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina-IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Rafi Bagus Daffa
 NIM : 6102416031
 Semester : VIII
 Jurusan/Prodi : PJKR/ PGPJSD

Nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri Jawisari untuk mencari data yang berkaitan dengan judul skripsi "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN *PAK BO TANG* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS" pada tanggal 20 Juli s.d 29 Juli 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Limbangan, 30 Juli 2020
 Kepala Sekolah

Rohadi S.Pd.
 NIP. 1967 0412 1999 03 1001



Lampiran 11

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI
PERMAINAN *PAK BO TANG* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan *Pak Bo Tang*

Sasaran Program : Siswa kelas atas SD Negeri Jawisari

Evaluator :

Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap pengembangan model permainan *Pak Bo Tang* yang efektif dan efisien untuk proses pengembangan penjasorkes yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kognitif							
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa						
5	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa						
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
7	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
Afektif							
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi						

	dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i>						
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar						
Psikomotor							
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa						
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
15	Mendorong siswa aktif bergerak						

B. Saran untuk perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk :

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan permainan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

--	--	--	--

C. Komentar dan saran umum

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi
- Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan / uji coba skala besar

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

Semarang,

Evaluator,

.....

Lampiran 12

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI
PERMAINAN *PAK BO TANG* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang (x) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama sekolah :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis kelamin :

Nama orang tua

a. Ayah :

b. Ibu :

Alamat rumah (RT/RW) :

.....

.....

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu model permainan *Pak Bo Tang* merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu bisa memainkan Model permainan *Pak Bo Tang*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu bisa melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah dalam model permainan Pak Bo Tang, kamu mudah melakukan *dribbling, passing* dan *control*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah dalam model permainan Sepak Bola kamu mudah untuk melakukan teknik dasar permainan Sepak Bola?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam pembelajaran *Pak Bo Tang* kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah dalam model Permainan *Pak Bo Tang* kamu mudah untuk mendapatkan poin?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah cara bermain *Pak Bo Tang* lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah setelah bermain model Permainan *Pak Bo Tang* kamu merasa bugar?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 13

JADWAL PENELITIAN SKALA KECIL

Penelitian skripsi yang berjudul : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola
Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa
Sekolah Dasar

Dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 25 Juli 2020

Subjek dalam penelitian skala kecil ini adalah kelas VI (enam) SD Negeri Jawisari
yang berjumlah 20 siswa siswi.

Peneliti



Rafi Bagus Daffa

6102416031

Lampiran 14

DAFTAR SISWA KELAS VI SDN JAWISARI**Skala Kecil**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS	USIA
1	Aditya Permana	L	VI	11
2	Ananda Dika Pratama	L	VI	11
3	Deny Dwi Jatmiko	L	VI	11
4	Enggar Pranata	L	VI	11
5	Fata Choerul Umam	L	VI	11
6	Galih Satria Tama	L	VI	11
7	Miftakhul Arzaq Revano	L	VI	11
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	L	VI	11
9	Muhammad Fahrizal Habibi	L	VI	11
10	Muhammad Taufiqurrohman	L	VI	11
11	Adilla Putri Maharani	P	VI	11
12	Anif Wijayatul Khoir	P	VI	11
13	Aritsha Intan Wahyuni	P	VI	11
14	Aufa Adibatul Ulya	P	VI	11
15	Chintya Aurelia Putri	P	VI	11
16	Desti Zakiah Rahma	P	VI	11
17	Dewi Luvita Sari	P	VI	11
18	Kaysya Iffatul Maula	P	VI	11
19	Khaylila Okta Melodya	P	VI	11
20	Lutfi Maulita Lestari	P	VI	11

Lampiran 15

JADWAL PENELITIAN SKALA BESAR

Penelitian skripsi yang berjudul : Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola
Melalui Permainan *Pak Bo Tang* Untuk Siswa
Sekolah Dasar

Dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Rabu/ 29 Juli 2020

Subjek dalam penelitian skala kecil ini adalah kelas V dan VI SD Negeri Jawisari
yang berjumlah 40 siswa siswi.

Peneliti



Rafi Bagus Daffa
6102416031

Lampiran 16

DAFTAR SISWA KELAS V DAN VI SDN 1 JAWISARI**Skala Besar**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS	USIA
1	Aditya Permana	L	VI	11
2	Ananda Dika Pratama	L	VI	11
3	Deny Dwi Jatmiko	L	VI	11
4	Enggar Pranata	L	VI	11
5	Fata Choerul Umam	L	VI	11
6	Galih Satria Tama	L	VI	11
7	Miftakhul Arzaq Revano	L	VI	11
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	L	VI	11
9	Muhammad Fahrizal Habibi	L	VI	11
10	Muhammad Taufiqurrohman	L	VI	11
11	Adilla Putri Maharani	P	VI	11
12	Anif Wijayatul Khoir	P	VI	11
13	Aritsha Intan Wahyuni	P	VI	11
14	Aufa Adibatul Ulya	P	VI	11
15	Chintya Aurelia Putri	P	VI	11
16	Desti Zakiah Rahma	P	VI	11
17	Dewi Luvita Sari	P	VI	11
18	Kaysya Iffatul Maula	P	VI	11
19	Khaylila Okta Melodya	P	VI	11
20	Lutfi Maulita Lestari	P	VI	11
21	Muhammad Tri Surya Setya	L	VI	11
22	Muhammad Ulul Albab	L	VI	12
23	Muhammad Ajib Muammar	L	VI	12
24	Rakha Rijalul Afkar	L	VI	11
25	Riefky July Afriyanto	L	VI	12
26	Syahdan Dafatikhal Arzaq	L	VI	11
27	Nabila Khoirun Nisa	P	VI	11
28	Shafira Zarina Auliani	P	VI	11
29	Sheila Rizqi Khoirunnisa	P	VI	11
30	Syafaatun Millatina	P	VI	11
31	Windy Wahyu Wijayanti	P	VI	11

32	Zahra Asyifa Husna	P	VI	11
33	Fahreza Azizu Rahman	L	V	10
34	M Rizky Hidayallah	L	V	10
35	Aji Satriyo	L	V	10
36	Arya Lukman Saleh	L	V	10
37	Ardita Pangesti	P	V	10
38	Alaena Salamah	P	V	10
39	Azka Rafa Ufah	P	V	10
40	Isnailia Natsya	P	V	10

3	Deny Dwi Jatmiko	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
4	Enggar Pranata	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Fata Choerul Umam	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Galih Satria Tama	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Miftakhul Arzaq Revano	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Muhammad Fahrizal Habibi	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Muhammad Taufiqurrohman	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Adilla Putri Maharani	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
12	Anif Wijayatul Khoir	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Aritsha Intan Wahyuni	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
14	Aufa Adibatul Ulya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Chintya Aurelia Putri	A	B	A	B	A	A	B	A	A	A
16	Desti Zakiah Rahma	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A
17	Dewi Luvita Sari	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
18	Kaysya Iffatul Maula	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
19	Khaylila Okta Melodya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	Lutfi Maulita Lestari	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF SKALA KECIL

PADA SISWA KELAS VI SDN JAWISARI

NO	NAMA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Aditya Permana	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
2	Ananda Dika Pratama	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
3	Deny Dwi Jatmiko	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
4	Enggar Pranata	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
5	Fata Choerul Umam	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
6	Galih Satria Tama	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
7	Miftakhul Arzaq Revano	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
9	Muhammad Fahrizal Habibi	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A

Lampiran 19

**HASIL REKAPITULASI JAWABAN KUESIONER ASPEK
PSIKOMOTORIK
SKALA KECIL**

NO	NAMA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aditya Permana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	Ananda Dika P	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
3	Deny Dwi Jatmiko	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7
4	Enggar Pranata	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
5	Fata Choerul U	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
6	Galih Satria Tama	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
7	Miftakhul Arzaq Revano	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
9	Muhammad Fahrizal Habibi	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
10	Muhammad Taufiqurrohman	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
11	Adilla Putri M	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6
12	Anif Wijayatul K	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Aritsha Intan W	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
14	Aufa Adibatul U	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
15	Chintya Aurelia P	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6
16	Desti Zakiah R	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
17	Dewi Luvita Sari	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
18	Kaysya Iffatul M	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4
19	Khaylila Okta Melodya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
20	Lutfi Maulita L	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	6
JUMLAH		20	19	15	15	16	2	7	16	18	18	146
PERSENTASE		100	95	75	75	80	10	35	80	90	90	73

HASIL REKAPITULASI JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
SKALA KECIL

NO	NAMA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aditya Permana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Ananda Dika P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Deny Dwi Jatmiko	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
4	Enggar Pranata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Fata Choerul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Galih Satria Tama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Miftakhul Arzaq Revano	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Muhammad Fahrizal Habibi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Muhammad Taufiqurrohman	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Adilla Putri M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
12	Anif Wijayatul K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Aritsha Intan W	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
14	Aufa Adibatul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Chintya Aurelia P	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
16	Desti Zakiah R	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
17	Dewi Luvita Sari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
18	Kaysya Iffatul M	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
19	Khaylila Okta Melodya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Lutfi Maulita L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		20	16	20	14	20	20	17	20	20	20	187
PERSENTASE		100	80	100	70	100	100	85	100	100	100	93,5

HASIL REKAPITULASI JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF

SKALA KECIL

NO	NAMA	BUTIR SOAL										TTL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aditya Permana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Ananda Dika P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Deny Dwi Jatmiko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Enggar Pranata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Fata Choerul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Galih Satria Tama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Miftakhul Arzaq Revano	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Muhammad Fahrizal Habibi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Muhammad Taufiqurrohman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Adilla Putri M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Anif Wijayatul K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Aritsha Intan W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Aufa Adibatul U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Chintya Aurelia P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
16	Desti Zakiah R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Dewi Luvita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Kaysya Iffatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Khaylila Okta Melodya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Lutfi Maulita L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		20	20	20	20	20	20	20	19	20	20	199
PERSENTASE		100	100	100	100	100	100	100	95	100	100	99,5

26	Syahdan D. A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	Nabila K. N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Shafira Z. A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Sheila Rizqi K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Syafaatun M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	Windy W. Wijayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Zahra Asyifa H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Fahreza A. R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	M Rizky H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	Aji Satriyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
36	Arya Lukman S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37	Ardita Pangesti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
38	Alaena S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39	Azka Rafa U	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
40	Isnailia Natsya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		40	40	40	40	40	40	40	38	40	40	398
PERSENTASE		100	100	100	100	100	100	100	95	100	100	99,5

Lampiran 21

REKAPITULASI HASIL KUESIONER SKALA KECIL

NO	NAMA	SKOR ASPEK			TOTAL
		PSIKOMOTOR	KOGNITIF	AFEKTIF	
1	Aditya Permana	9	9	10	28
2	Ananda Dika Pratama	8	10	10	28
3	Deny Dwi Jatmiko	7	9	10	26
4	Enggar Pranata	8	10	10	28
5	Fata Choerul Umam	7	10	10	27
6	Galih Satria Tama	7	10	10	27
7	Miftakhul Arzaq Revano	7	10	10	27
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	6	10	10	26
9	Muhammad Fahrizal Habibi	8	10	10	28
10	Muhammad Taufiqurrohman	8	9	10	27
11	Adilla Putri Maharani	6	9	10	25
12	Anif Wijayatul Khoir	9	10	10	29
13	Aritsha Intan Wahyuni	8	9	10	27
14	Aufa Adibatul Ulya	9	10	10	29
15	Chintya Aurelia Putri	6	7	9	22
16	Desti Zakiah Rahma	7	8	10	25
17	Dewi Luvita Sari	7	9	10	26
18	Kaysya Iffatul Maula	4	9	10	23
19	Khaylila Okta Melodya	9	10	10	29
20	Lutfi Maulita Lestari	6	9	10	25
JUMLAH		146	187	199	532
PERSENTASE		73	93,5	99,5	88,67

Lampiran 22

REKAPITULASI HASIL KUESIONER SKALA BESAR

NO	NAMA	SKOR ASPEK			TOTAL
		PSIKOMOTOR	KOGNITIF	AFEKTIF	
1	Aditya Permana	9	10	10	29
2	Ananda Dika Pratama	8	10	9	28
3	Deny Dwi Jatmiko	10	9	10	29
4	Enggar Pranata	9	10	10	29
5	Fata Choerul Umam	8	10	9	27
6	Galih Satria Tama	10	10	10	30
7	Miftakhul Arzaq Revano	10	10	10	30
8	Muhammad Rifqi Naufan A.L	10	10	10	30
9	Muhammad Fahrizal Habibi	10	10	10	30
10	Muhammad Taufiqurrohman	10	10	10	30
11	Adilla Putri Maharani	8	10	10	28
12	Anif Wijayatul Khoir	8	10	10	28
13	Aritsha Intan Wahyuni	8	10	10	28
14	Aufa Adibatul Ulya	8	10	10	28
15	Chintya Aurelia Putri	8	10	10	28
16	Desti Zakiah Rahma	10	10	10	30
17	Dewi Luvita Sari	8	9	10	27
18	Kaysya Iffatul Maula	7	9	10	26
19	Khaylila Okta Melodya	9	10	10	29
20	Lutfi Maulita Lestari	7	10	10	27
21	Muhammad Tri Surya Setya	10	10	10	30
22	Muhammad Ulul Albab	9	10	10	29
23	Muhammad Ajib Muammar	10	10	10	30
24	Rakha Rijalul Afkar	8	10	10	28
25	Riefky July Afriyanto	10	10	10	30
26	Syahdan Dafatikhal Arzaq	10	10	10	30
27	Nabila Khoirun Nisa	10	10	10	30
28	Shafira Zarina Auliani	8	10	10	28

29	Sheila Rizqi Khoirunnisa	10	9	10	29
30	Syafaatun Millatina	9	9	10	28
31	Windy Wahyu Wijayanti	7	9	10	26
32	Zahra Asyifa Husna	8	10	10	28
33	Fahreza Azizu Rahman	7	10	10	27
34	M Rizky Hidayallah	10	10	10	30
35	Aji Satriyo	6	10	10	26
36	Arya Lukman Saleh	7	10	10	27
37	Ardita Pangesti	7	10	10	27
38	Alaena Salamah	7	10	10	27
39	Azka Rafa Ufah	10	10	10	30
40	Isnailia Natsya	7	10	10	27
JUMLAH		345	394	398	1137
PERSENTASE		86,25	98,5	99,5	94,75

Lampiran 23

ANALISIS DATA UJI COBA SKALA KECIL

NO	ASPEK YANG DINILAI	JAWABAN	PERSENTASE	KLASIFIKASI	MAKNA
PSIKOMOTORIK					
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>Pak Bo Tang</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	100	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memainkan Model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	95	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu sulit melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?	YA	75	Baik	Digunakan
4	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> ?	YA	75	Baik	Digunakan
5	Apakah dalam model permainan sepak bola kamu mudah untuk melakukan teknik dasar permainan sepak bola?	YA	80	Baik	Digunakan

6	Apakah dalam pembelajaran <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?	YA	10	Tidak Baik	Dibuang
7	Apakah dalam model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk mendapatkan poin?	YA	35	Kurang Baik	Diperbaiki
8	Apakah cara bermain <i>Pak Bo Tang</i> lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?	YA	80	Baik	Digunakan
9	Apakah setelah bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu merasa bugar?	YA	90	Baik	Digunakan
10	Apakah kamu bisa melakukan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dengan ukuran lapangan, jumlah pemain, dan cara mendapatkan poin yang berbeda?	YA	90	Baik	Digunakan
KOGNITIF					
11	Apakah kamu tahu cara bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah model permainan <i>Pak</i>	YA	80	Baik	Digunakan

	<i>Bo Tang</i> adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?				
13	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat mendorong siswa aktif bergerak?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
14	Apakah dalam melakukan permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu tidak perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	70	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
15	Apakah dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i> memerlukan kerja sama dengan teman satu tim?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> setiap tim harus mematuhi peraturan permainan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi permainan?	YA	85	Baik	Digunakan
18	Apakah dengan permainan <i>Pak</i>	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

	<i>Bo Tang</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?				
19	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
20	Apakah kamu merasa nyaman ketika bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
AFEKTIF					
21	Apakah kamu suka bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> menarik bagi kamu?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah kamu akan menaati peraturan permainan saat kamu melakukan permainan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

	satu tim ketika bermaian permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?				
26	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim ketika kamu bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah dalam bermaian <i>Pak Bo Tang</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
28	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan dari wasit?	TIDAK	95	Sangat Baik	Digunakan
29	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> lagi?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 24

ANALISIS DATA UJI COBA SKALA BESAR

NO	ASPEK YANG DINILAI	JAWABAN	PERSENTASE	KLASIFIKASI	MAKNA
PSIKOMOTORIK					
1	Apakah menurut kamu model permainan <i>Pak Bo Tang</i> merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?	TIDAK	100	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memainkan Model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu sulit melakukan permainan Sepak Bola yang biasa dilakukan di sekolah?	YA	62,5	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
4	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> , kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> , <i>passing</i> dan <i>control</i> ?	YA	87,5	Baik	Digunakan
5	Apakah dalam model permainan sepak bola kamu mudah untuk melakukan teknik dasar permainan sepak bola?	YA	80	Baik	Digunakan

6	Apakah dalam pembelajaran <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk menendang bola ke arah kaleng?	YA	70	Cukup Baik	Dibuang (bersyarat)
7	Apakah dalam model Permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu mudah untuk mendapatkan poin?	YA	72,5	Baik	Digunakan
8	Apakah cara bermain <i>Pak Bo Tang</i> lebih mudah dari permainan Sepak Bola yang kamu kenal?	YA	95	Sangat Baik	Digunakan
9	Apakah setelah bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu merasa bugar?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
10	Apakah kamu bisa melakukan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi dengan ukuran lapangan, jumlah pemain, dan cara mendapatkan poin yang berbeda?	YA	95	Sangat Baik	Digunakan
KOGNITIF					
11	Apakah kamu tahu cara bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
12	Apakah model permainan <i>Pak</i>	YA	95	Sangat Baik	Digunakan

	<i>Bo Tang</i> adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?				
13	Apakah model permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat mendorong siswa aktif bergerak?	YA	97,5	Sangat Baik	Digunakan
14	Apakah dalam melakukan permainan <i>Pak Bo Tang</i> kamu tidak perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i> memerlukan kerja sama dengan teman satu tim?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah dalam model permainan <i>Pak Bo Tang</i> setiap tim harus mematuhi peraturan permainan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak mematuhi permainan?	YA	97,5	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah dengan permainan <i>Pak</i>	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

	<i>Bo Tang</i> dapat membuat tubuh menjadi sehat?				
19	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	YA	95	Sangat Baik	Digunakan
20	Apakah kamu merasa nyaman ketika bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
AFEKTIF					
21	Apakah kamu suka bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah permainan <i>Pak Bo Tang</i> menarik bagi kamu?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
24	Apakah kamu akan menaati peraturan permainan saat kamu melakukan permainan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

	satu tim ketika bermain permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?				
26	Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim ketika kamu bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> ?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah dalam bermainan <i>Pak Bo Tang</i> dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?	YA	95	Sangat Baik	Digunakan
28	Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan dari wasit?	TIDAK	100	Sangat Baik	Digunakan
29	Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu bersedia bermain model permainan <i>Pak Bo Tang</i> lagi?	YA	100	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 25

**ANALISIS HASIL EVALUASI AHLI PENJAS DAN AHLI
PEMBELAJARAN
SKALA KECIL**

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN	
		AHLI PENJAS	AHLI PEMBELAJARAN
Aspek Kognitif			
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	5
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	4	4
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa	4	4
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa	4	5
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	5
7	Mendorong Perkembangan aspek kognitif siswa	4	5
Aspek Afektif			
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam	4	5

	permainan <i>Pak Bo Tang</i>		
10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar	4	5
Aspek Psikomotor			
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	4
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	4
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	4
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	4	5
15	Mendorong siswa aktif bergerak	4	4
Kognitif		28	33
Afektif		12	15
Psikomotor		22	21
Jumlah		62	69
Rata-rata		4,1	4,6
Persentase		82,67%	92%

Aspek Penilaian	Ahli		Jumlah	Presentase
	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran		
Kognitif	28	33	61	87,14%
Afektif	12	15	27	90%
Psikomotor	22	21	43	86%

Lampiran 26

ANALISIS HASIL EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN**SKALA BESAR**

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN	
		AHLI PENJAS	AHLI PEMBELAJARAN
Aspek Kognitif			
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	5
2	Kejelasan petunjuk permainan	5	5
3	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	4	5
4	Kesesuaian bentuk/ model permainan untuk dimainkan siswa	4	5
5	Kesesuaian bentuk/ model permainan dengan karakteristik siswa	5	5
6	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	5	5
7	Mendorong Perkembangan aspek kognitif siswa	4	5
Aspek Afektif			
8	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5
9	Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam permainan <i>Pak Bo Tang</i>	4	5

10	Aman untuk diterapkan dalam pengembangan permainan bola besar	4	5
Aspek Psikomotor			
11	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	5
12	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	4
13	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	5	5
14	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	5	5
15	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5
Kognitif		32	35
Afektif		12	15
Psikomotor		24	24
Jumlah		68	74
Rata-rata		4,5	4,93
Persentase		90,67%	98,67%

Aspek Penilaian	Ahli		Jumlah	Presentase
	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran		
Kognitif	29	35	67	95,71%
Afektif	12	15	27	90%
Psikomotor	24	24	48	96%

Lampiran 27

DOKUMENTASI

- **Penjelasan Permainan *Pak Bo Tang***



- **Pemanasan Sebelum Melakukan Permainan *Pak Bo Tang***



- Uji Coba Permainan *Pak Bo Tang* Siswa Putra



- Uji Coba Permainan *Pak Bo Tang* Siswa Putri



- **Pengisian Koesioner**

