MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS III SDN 2 TAMBAKREJO KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

FERMAN ALIFUDIN
NIM.6102909176

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011

SARI

Ferman Alifudin. 2011. Model Pembelajaran Permainan Sederhana Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran permaianan sederhana dalam penjasorkes dapat meningkatkan mutu belajar siswa? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes terhadap peningkatan mutu belajar siswa.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk obserfasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (permainan sederhana), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdaraskan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (8 siswa) revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (37 siswa), (6) revisi produk akhir model pembelajaran permainan sederhana dalam perjasorkes pada siswa kelas III SD Negeri 02 Tambakrejo yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (8 siswa kelas III SD Negeri 02 Tambakrejo) dan uji lapangan (37 siswa kelas III SD Negeri 02 Tambakrejo).

Data analisis dari evaluasi ahli penjas , dapat rata-rata penilaian 81,33%. Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas I, dapat rata-rata penilaian 84,00%. Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas II, dapat rata-rata penilaian 86,67%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan model pembelajaran permainan sederhana dalam baik, mencapai nilai rata-rata 91,89%. Sehingga hasil pengembangan efektif dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas III SD Negeri 02 Tambakrejo bisa memanfaatkan model pengembangan model pembelajaran ini dan dapat menambah modifikasi-modifikasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

LEMBAR PENGESAHAN

Rancangan Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Semarang.

Semarang, 2011

Mahasiswa

Ferman alifudin
NIM.6102909176

Pembimbing Utama

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd
NIP. 19651020 199103 1 002

Pembimbing Pendamping

Drs. H. Uen Hartiwan,M.Pd
NIP. 19530411 198303 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PJKR

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd
NIP. 19651020 199103 1 002

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Hari : Sabtu

Tanggal : 17 September 2011

Panitia Ujian

Ketua Panitia

Drs. Said Junaidi, M.Kes
NIP. 19690715 199403 1 001

Sekertaris

Drs. Heny Setyawati, M. Pd
NIP. 19670610 199203 2 001

Dewan penguji

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd **(Ketua)** **.....**
NIP.19610903 198803 1 002

Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd **(Anggota 1)** **.....**
NIP. 19651020 199103 1 002

Drs. Uen Hartiwan, M.Pd **(Anggota 2)** **.....**
NIP. 19530411 1983 1 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- *Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan* (Q.S Al Insyirah : 6)
- *Harta berhargaku adalah keluargaku, cintaku adalah orang tuaku, kasihku* adalah saudara dan sahabatku, simpatiku adalah temen-temen setiaku, namun segala-galanya bagiku adalah Tuhanku (Penulis)

Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta
2. Kedua adikku yang saya cintai
3. Sayangku tercinta
4. Teman-teman pkg rombel 1
5. Temen temen kontrakan
6. Special Someone …

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allha SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti berhasil dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul " MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 02 TAMBAKEJO KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL "

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelasaikan Studi Strata 1 yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, S1, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, antara lain :

1. Drs. Harry Pramono, M. Si, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M. Pd, Ketua Jurusan PJKR dan Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. H. Uen Hartawan, M. Pd, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis

mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan pahala berlipat ganda atas bantuan dan kebaikannya.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, ya robbal ‘alamin.

Semarang, Agustus 2011

Penulis

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
SARI	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Pemecahan Masalah	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	6
2.2 Tujuan Penjasorkes.....	8
2.3 Fungsi Pendidikan Jasmani.....	10
2.4 Ciri Pendidikan Jasmani	11
2.5 Metode Belajar-mengajar Pendidikan Jasmani.....	11
2.6 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar ...	13
2.7 Karakteristik Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Melalui Perrmainan Sederhana SD Negeri 2 Tambakrejo	14
2.8 Bermain.....	18
2.9 Lingkungan Sebagai Media Belajar Permainan Interaktif.....	20
2.10 Model Pembelajaran Permainan Sederhana.....	21
2.11 Kerangka Berfikir	23

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB III. METODE PENGEMBANGAN
3.1 Model Pengembangan 26
3.2 Prosedur Pengembangan 26
3.3 Uji Coba Produk..... 27
3.4 Jenis Data..... 29
3.5 Instrumen Pengumpulan Data..... 29
3.6 Analisis Data 32
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Hasil Data Uji Coba 33
4.2 Pembahasan 63
BAB V. KAJIAN DAN SARAN
5.1 Kajian 66
5.2 Saran 67
DAFTAR PUSTAKA 69
LAMPIRAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usulan Pembimbing..... 70
2. SK Pembimbing..... 71
3. Ijin Penelitian 73
4. Surat Keterangan Penelitian 74
5. Lembar Evaluasi Ahli dan Guru Penjasorkes 75
6. Kuesioner Evaluasi Siswa 79
7. Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli dan Guru Penjasorkes.. 84
8. Saran Model Permainan 86
9. Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) 87
10. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) 88
11. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil) 89
12. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil 90
13. Analisis Data Uji Coba Skala Kecil) 93
14. Biodata Siswa (Subyek Uji Lapangan) 97
15. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)..... 99
16. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan) 101
17. Data Hasil Uji Coba Lapangan..... 104
18. Analisis Data Uji Coba Lapangan 107
19. Dokumentasi..... 111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktifitas jasmani dan olahraga.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaan bukan melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang berkajian teoritis, namun melibatkan unsur mental, fisik, intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serat pemahaman terhadap gerak manusia (http://one.indoskripsi.com/).

Salah satu masalah dalam pembelajaran jasmani di sekolah adalah rendahnya kualitas pembelajaran baik dilihat dari aspek proses pembelajaran maupun dari hasil penguasaan meteri pembelajaran siswa. Dalam aspek

pembelajaran, kelemahan terletak pada kegiatan pembelajaran yang kurang mengembangkan keterampilan dasar siswa, sedangkan ditinjau dari hasil pembelajaran sampai saat ini prestasi belajar siswa dalam penguasaan materi pembelajaran pendidikan jasmani masih belum memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani, baik secara konseptual maupun secara operasional sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interakasi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. (http://artimodelpembelajaran.google.co.id).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.(Husdarta, dkk. 2000 : 35).

Ada berbagai jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat ataupun tanpa alat. Dalam perkembangan selanjutnya, karena pelaku menggunakan aktivitas fisik pada saat bermain seperti jalan, lari, lompat, lempar dan sebagainya, yang secara tidak langsung dapat memberi pengaruh pada kesehatan badan, maka

pada akhirnya dikenal dengan olahraga permainan (Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2006:1-2).

Jenis olahraga permainan dalam pendidikan jasmani di sekolah lebih diminati para siswa, demikian juga di masyarakat, banyak orang yang melakukan aktifitas olahraga yang sifatnya permainan. Faktor kesenangan dan kepuasan menjadi alasan mereka memilih olahraga permainan (Tri Nurharsono dan Sri Haryono, 2006:iii).

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah, menuntut untuk seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembang kognitif, afektif, dan psikomotor anak (http://www.pojokpenjas.blogspot.com/).

Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Model Pembelajaran Permainan Sederhana Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal”.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan judul dan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang akan di teliti adalah : Bagaimana model pembelajaran permaianan sederhana dalam penjasorkes dapat meningkatkan mutu belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes terhadap peningkatan mutu belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

1.4. Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai beriku

1.4.1 Bagi Peneliti

1.4.1.1 Sebagai bekal pengalaman di bidang penelitian dalam memodifikasi olahraga pada umumnya dan olahraga permainan pada khususnya.

1.4.1.2 Sebagai dasar pengembangan hasil penelitian di masa yang akan datang.

1.4.1.3 Sebagai bekal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan guru pendidikan jasmani sekolah dasar.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

1.4.2. Bagi Guru Penjas

1.4.2.1 Sebagai peningkatan kualitas mengajar dan menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran

1.4.2.2 Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak.

1.5. Pemecahan masalah

Sebagaimana diuraikan pada permasalahan diatas, maka pemecahan masalah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1. Teori yang menjadi referensi dalam penelitian sekaligus metodologi penelitian yang diajukan sebagai acuan dalam pelaksanaannya sehingga menjadi sumber pemecahan yang dapat dipertanggun jawabkan.

1.5.2. Mengembangkan model pembelajaran sekaligus menguji keefektifan model pembelajarantersebut untuk mencapai tujuan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB II

Landasan Teori

2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Lebih lanjut menurut Rusli Lutan (2001: 15) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak.

Pada dasarnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangannya bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/ jasmani saja. Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam isitilah kognitif, serta perkembangan watak serta kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yakni

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Lebih lanjut Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam Sukintaka (1992: 10) menyatakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar aktivitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik, (2) ranah psikomotor, yang berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri.

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 gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pegalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan roheninya (Rusli Luthan, 2003 : 15).

2.2 Tujuan Penjasorkes

Menurut Sukintaka (2004), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, akan tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan yang mempunyai 4 ranah tujuan, yaitu :

a. Jasmani dan Psikomotor, meliputi:
   1) Kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan kelentukan
   2) Persepsi gerak, gerak dasar, keterampilan, olahraga dan tari
b. Kognitif, meliputi:
   1) Pengetahuan
   2) keterampilan intelektual
   3) kemampuan intelektual
c. Afektif, meliputi:
   1) Sehat
   2) respek gerak
   3) aktualisasi diri
   4) menghargai diri
   5) konsep diri

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Adang Suherman (2000: 23) menyatakan secara umum tujuan Penjasorkes dapat diklasifikasikan ke dalam empat katagori, yaitu :

1) Perkembangan fisik.

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas 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 berpikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.

4) Perkembangan sosial

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat

Menurut Rusli Lutan dalam Rubianto Hadi (2001: 7) tujuan Penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan gerak mereka, disamping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

2.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Ruben B. Frost dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 235), mengemukakan secara rinci mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut :

a) Mengembangkan keterampilan gerak, dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang caracara gerakan dapat diorganisasi.
b) Untuk belajar menguasai pola-pola gerak keterampilan secar efektif melalui latihan pertandingan, tari, dan renang.
c) Memperkaya pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya dalam hubunganya dengan gerakan tubuh.
d) Mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik di dalam pertandingan dan tari.
e) Meningkatkan kondisi jantung, paru-paru, otot, dan sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat.
f) Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras.

2.4 Ciri Pendidikan Jasmani

Dalam asas dan falsafah penjas dijelaskan bahwa ciri penjas yang berkualitas adalah sebagai berikut :

a) Mengembangkan sikap positif terhadap gerak/aktivitas, jasmani, dansa, permainan, dan olahraga *(affective learning)*,
b) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak problema technomotor (technomotor learning),
c) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan persoalan pribadi dan antar pribadi yang terkait dengan situasi gerak/olahraga (sociomotor learning),
d) Membutuhkan pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk memahami peraturan dan ketentuan dalam budaya gerak serta mampu mengubahnya secara bermakna (cognitive-reflective-learning),
e) Meningkatkan kualitas kehidupan sekolah.

2.5 Metode belajar-mengajar pendidikan Jasmani

Metode adalah prosedur atau operasi utuk mencapai suatu tujuan. Hubungan antara suatu jenis metode proses belajar mengajar dengan tujuan proses tersebut sangat seknifikan . Oleh karena itu kegiatan yang paling strategis dalam proses belajar mengajar adalah pemilihan dan penetapan metode pembelajaran sebelum proses tersebut dilaksanakan. Untuk kepentingan penyusunan strategi proses belajar mengajar perlu di pahami tentang segala hal yang bersangkutan dengan proses tersebut. Dalam kesempatan ini, unsur-unsur metode yang

berkenaa dengan strategi belajar mengajar merupakan unsur penting yang terdiri dari pendekatan, latar belakang teoritis, prosedur dan kekuatan/kelemahan suatu metode proses belajar mengajar. Maksudnya ialah untuk memberi gambaran mendasar dari suatu metode untuk dipertimbangkan dipilih dan ditetapkan (Supandi:1992:23)

Metode belajar-mengajar pendidikan jasmani di sekolah dasar yang cocok untuk di terapkan adalah :

1. Metode Permainan

   Anggapan dasar dari proses belajar pendekatan bermain ini adalah anak-anak di masyarakat telah bisa melakukanya. Hal ini disebut sosialisasi yang berlaku secara informal dan dalam bentuk permainan.

2. Metode Perlombaan

   Perlombaan merupakan cerminan budaya masyarakat. Perlombaan merupakan alat untuk sosialisasi generasi muda dalam melestarikan budaya masyarakat. Sebenarnya perlombaan ini merupakan suatu persaingan dalam bentuk sederhana antar indifidu kelompok dan masyarakat, bentuk yang lebih kompleks adalah pertandingan yang terbiasa terdapat dalam dunia olahraga. Perlombaan dan pertandingan ini bersumber dari keinginan naluri manusia untuk menonjolkan diri di antara sesamanya. Dalam belajar naluri ini dianggap sebagai motifator perilaku belajar. (Supandi:1992:45)

2.6 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

2.6.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-14 Tahun

Menurut Soegiyanto dan Sudjarwo (1993 : 101), Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan. Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang. Oleh karenanya energi anak diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak.

2.6.2 Bentuk –Bentuk Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Adapun bentuk-bentuk karakteristik itu antara lain adalah: a) senang bermain, karakteristik ini menuntut Guru Sekolah Dasar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih -lebih untuk kelas rendah; b) senang bergerak, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak; c) anak senang bekerja dalam kelompok, guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok; d) anak senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi anak Sekolah Dasar, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2.7 Karakteristik Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Melalui Permainan Sederhana SD Negeri 2 Tambakrejo

2.7.1 Pengertian Permainan Sederhana

Permaianan sederhana merupakan permainan untuk pembelajaran kelincahan gerak dengan menggunakan gerak dasar atletik yaitu menggabungkan antara gerakan lari dan lompat. Adapun jenis gerakannya adalah lari merangkak dengan melompati rintangan, lari zig-zag rintangan (rintangan ini menyerupai rintangan lari gawang), lari lurus dan berbelok, dan lari zig-zag tanpa melewati rintangan. Semua gerakan ini dilakukan secara berkelanjutan dalam satu putaran permainan.. Setiap pelari harus melakukan semua jenis gerakan dalam tiap-tiap lintasan secara urut yang telah ditentukan dalam satu putaran.

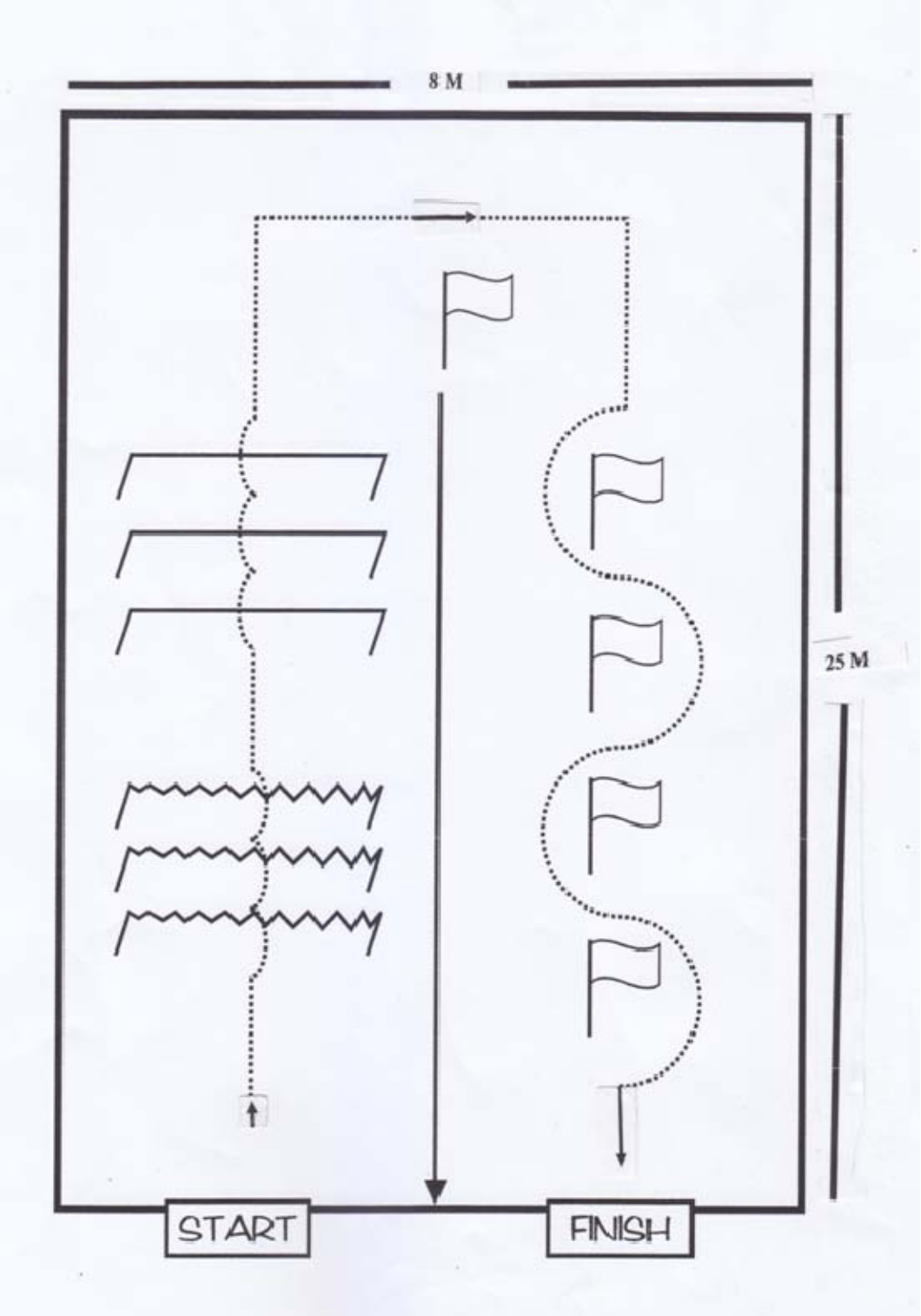
Permainan ini melewati tiga rintangan dan panjangnya 25 m. Rintangan 1 menerobos bendera yang ditali dengan tongkat-tongkat setinggi 60cm yang

berjumlah 3 dan masing- masing berjarak 1 m. Rintangan 2 meloncati tali karet yang ditali dengan tongkat-tongkat dengan tinggi tali karet 40 cm yank berjumlah 3 dengan jarak 1,5 m . Rintangan 3 lari zig-zag dengan melewati tongkat-tongkat yang berjumlah 4 tongkat yang berjarak 1 m..

2.7.2 Cara pelaksanaan permainan Sederhana

Semua siswa dibariskan menjadi 4 saf siswa yang paling utara ditunjuk sebagai ketua regu. Siswa yang paling depan lari hingga melewati tali karet dan disusul temen yang dibelakangnya dilanjut regu ke2 hingga regu ke 4 satu persatu. Setelah semua melukukan lari yang ke2 lari dua anak yang terdiri dari regu 1 vs regu 2 dan regu 3 vs regu 4. Ketua regu 1 dan 2 lari disusul barisan belakangnya begitu seterusnya hingga regu 1 dan 2 habis.Setelah itu ganti regu 3 dan 4 yang lari melewati lintasan halang rintang tersebut. Lari yang ke3 lari berlomba antara regu 1, 2, 3,dan 4 pelari yang pertama sampai garis finis yang jadi pemenang. Start yang digunaka dalam lari ini adalah start berdiri, adapun aba-aba yang digunakan dalam perminn ini adalah menggunakan dua kata yaitu “ Siap...Yak “

Setiap regu berusaha mendapatkan waktu terpendek atau tercepat dalam menyelesaikan perlombaan ini. Regu yang paling cepat atau mendapatkan waktu terpendek sampai di garis finish adalah pemenang dalam perlombaan ini.

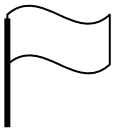


Gambar 1

Lintasan Permainan Sederhana

= Bendera yang dirangkai di tali untuk di terobosi oleh pelari

= Tali karet untuk rintangan di depan pelari (menyerupai rintangan lari gawang)



= Tongkat bendera untuk lari zig-zag

..... = Arah pelari

2.7.3 Peraturan Dalam Permainan Sederhana

Di dalam permainan ini tidak menggunakan peraturan yang resmi atau baku, namun demikian agar pelaksanaan permainan ini berjalan lancar dan aman semua siswa harus mentaati saran-saran yang diberikan oleh juri atau guru yang berisi antara lain: 1) Setiap pelari harus melakukan urutan jenis lari secara urut dalam satu putaran lari dalam satu regu. 2) Setiap pelari tidak diperbolehkan menghalang-halangi, mengganggu atau berbuat curang kepada regu lain. 3) Setiap regu harus mematuhi aturan yang diberikan oleh juri. 4) Apabila ada pelari yang dalam melakukan lari, apabila ada salah satu pelari yang tidak melewati rintangan maka gagal tetapi diperbolehkan untuk meneruskan larinnya.

2.7.4 Ketentuan Pemenang

Pemenang dalam perlombaan ini ditentukan oleh catatan waktu yang dibutuhkan saat perlombaan. Regu yang menang adalah regu yang paling sedikit catatan waktunya dalam menempuh lari (regu yang tercepat).

2.7.5 Fasilitas dan peralatan

Fasilitas yang digunakan dalam permainan ini adalah: a) Lintasan yang digunakan memanfaatkan area lapangan sepak bola, b) Rintangan lompatan lari dibuat dari gelang karet yang disambung dijadikan seutas tali, c) Bendera start, d) Peluit, e) Stop watch.

2.7.6 Perlengkapan Atlet

Demi keamanan dan kenyamanan dalam melakukan permainan ini setiap anak atau atlet diharuskan:1) memaki pakaian atau seragam olahraga lengkap, 2) memakai celana olahraga, 3) memakai sepatu olahraga dan kaos kaki

2.7.7 Juri Perlombaan

Mengenai juri dikarenakan sifatnya pembelajaran maka permainan ini dipimpin oleh guru, namun apabila permainan ini dilombakan secara resmi dibutuhkan petugas- petugas atau juri, diantaranya adalah sebagai berikut: 1)Petugas pemanggilan atlet, 2) Juri pemberangkatan atau Starter berdiri di tengah-tengah lapangan. 3) Juri pencatat waktu. 4) Juri pengawas lintasan.

2.8 Bermain

Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, anak-anak bermain di dalam daerah lingkunganya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu, dengan bermain mereka akan mengenal sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Anak-anak tidak akan menyia-nyiakan kesempatan bermain jika memang ada, secara harafiah dapat dikatakan bahwa alam merangsang untuk bergerak. Alam mendorong mereka untuk bergerak, sehingga jantungnya, paru-

parunya dan otot seluruh tubuhnya akan lebih berkembang lebih serasi. (Soemitro 1992 : 2)

Fungsi bermain dalam pendidikan:

1. Nilai-nilai mental

Di dalam pergaulan waktu bermain, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkatan dengan ketangkasan, kepandaian tanggung jawabnya, sopan santun dan lain-lainya. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri sendiri. Selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun di dalam pergaulan di masyarakat. (sasmito 1992:4)

2. .Nilai-nilai fisik

Di dalam melakukan permainan, anak-anak akan bergerak lari-lari, lompat dan lari merangkak, mendorong, mengangkat dan lainya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadai tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Pernapasan akan menjadi lebih dalam disamping juga menjadi lebih cepat. Pernapasan yang makin dalam ini berarti permukaan paru–paru yang berhubungan dengan udara menjadi lebih luas, yang memungkinkan pengambilan oksigen menjadi lebih banyak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain, akan mempunyai arti memperkuat otot jantung dan otot-otot pernapasan, serta meningkatkan kekenyalan organ-organ yang terkait dengan pernapasan. Dapat pula dikatakan bahwa dengan melakukan permainan, alat-alat peredaran darah dan pernapasan akan menjadi terlatih. Jantung yang terlatih akan makin

kuat memompa darah keseluruh tubuh. Paru – paru yang terlatih akan mampu mengambil oksigen yang sebanyak – banyaknya. (Sasmito 1992 : 6)

3. Nilai-nilai sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan nampak mencuat keatas karena kebebasan itu. Dengan demikian pendidik akan mudah mengetahui sifat-sifat anak-anak pada waktu bermain. Ada sementara pakar pendidikan yang mengatakn bahwa anak-anak yang sedang bermain ibarat buku yang terbuka.(sasmito 1992 : 7).

2.9 Lingkungan Sebagai Media Belajar Permainan Interaktif

Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sarana penunjang bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pelajaran, dengan memanfaatkan lingkungan tersebut para siswa akan lebih mudah menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, karena secara langsung mereka mengenal dan mengetahui apa yang terjadi dan bagaimana keadaannya dilingkungan yang sudah dikenalnya, dengan demikian pencernaan atau penyerapan terhadap mata pelajaran akan lebih cepat prosesnya.

Disinilah diperlukan daya cipta dan daya karya serta karsa dari guru untuk mengkaitkan situasi dan kondisi lingkungan tersebut dengan tugasnya sebagai guru mata pelajaran. pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan kondisi dan situasi lingkungan sekolah, kerena sekolah adalah bagian dari masyarakat, maka dengan memanfaatkan situasi dan kondisi alam, sosial dan budaya dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru pendidikan jasmani.

Pembelajaran penjas baik digunakan sebagai sarana, media ataupun olahraga tradisional yang berkembang didaerahnya, hal ini akan lebih menarik bagi para siswa untuk bergerak dan berolahraga sesuai dengan kemampuannya dalam meningkatkan kesehatan fisik, pengetahuan serta keterampilan berolahraga menuju keprestasinya secara optimal.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber dan media pelajaran pendidikan jasmani mencakup berbagai sumber dan media belajar yang ada di masyarakat untuk digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran penjas, kemampuan dalam memanfaatkan lingkungan (termasuk teknologi modern) untuk mengembangkan penjas di sekolah sangat tergantung pada kemampuan guru penjas sendiri dalam mengkreasikan serta menterapkan semua yang ada disekitarnya. Jika kita memperhatikan sekeliling kehidupan anak, banyak hal-hal yang dapat mempengaruhi terhadap perkembangan anak sehingga anak akan mengambil kebiasaan dan adat istiadat dari lingkungannya. Lingkungan tersebut ada yang baik dan ada yang dapat merugikan masa depan anak, sekolah memiliki kewajiban untuk mengantisipasi terhadap pengaruh negatif yang datang dari luar, disinilah para guru sangat penting dan strategis dalam mengarah ketujuan pendidikan nasional.

2.10 MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA

Kompetensi dasar mempraktekan kombinasi gerak dasar jalan, lari, dan lompat dengan koordinasi yang baik dengan permainan sederhana, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai lawan dan sendiri.

Siswa dapat melakukan gerakan kombinasi gerak, jalan, lari, dan lompat misalnya: jalan, lari kemudian melompati tongkat, lari halang rintang (zig-zag) , merayap melewati rintangan.(Silabus Penjasorkes,2010)

1) Merayap melewati ritangan

Cara melakukan:

a) Merayap secara perlahan -lahan melewati rintangan.

b) Tiap anak melewati rintangan satu persatu.

c) Lakukan berulang - ulang.

Gambar 2
Merayap melewati rintangan
(Tim Abdi Guru, 2007:82)

2) Lari halang rintang (zig zag)

Cara melakukan:

a) Lari melewati rintangan-ritangan (tongkat) yang disusun berurutan dengan jarak tertentu.

b) Tiap anak melewati tongkat secara zig-zag satu persatu.

c) Lakukan secara berurutan.

3) Melompat melewati rintangan

Cara melakukan :

a) Melompat secara cepat melewati rintangan.

b) Tiap anak melompati rintangan satu persatu.

c) Lakukan secara berulang – ulang.

Gambar 3
Melompat melewati rintangan
(Carr, Gerry A,1991:63)

2.11 Kerangka Berfikir

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

PERPUSTAKAAN UNNES

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar yang meliputi: Pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik,

akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Sesuai dengan Kompetensi Dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar pada kelas tiga semester satu, siswa diharapkan dapat mempraktekkan variasi gerak dasar kedalam modivikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran permainan atletik di Sekolah Dasar masih dikemas dalam bentuk permainan yang tidak dimodivikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah dijumpainnya anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Modivikasi pembelajaran permainan atletik merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan " *sederhana*" ini diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Tabel 1

Justifikasi Model Pembelajaran Kelincahan Gerak Melalui Permainan *Sederhana* SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon

NO	Kondisi Faktual Di Sekolah	Kesulitan Yang Dihadapi	Solusi Yang Ditawarkan
1.	Lapangan yang digunakan untuk pembelajaran kelincahan gerak hanya menggunkan halaman sekolah yang sempit dan berupa betonisasi.	Siswa tidak bisa bergerak bebas, takut bergerak karena kawatir kalau jatuh resiko cidera tinggi, dan intensitas melakukan gerak sedikit karena harus menunggu giliran.	Memanfaatkan perkebunan karet sebagai lapangan untuk pembelajaran kelincahan gerak, ukuran yang luas, di atas tanah berupa rumput
2	Tidak semua sekolah mempunyai sarana yang digunakan untuk pembelajaran kelincahan	Permaianan kelincahan gerak tidak bisa dilaksanakan jika harus membutuhkan sarana yang memadai.	Sarana yang digunakan sebagai variasi bentuk gerakan kelincahan, dan rintangan menggunakan tali karet.
3	Peraturan atletik biasanya menggunakan aturan yang resmi dan baku	Siswa merasa terbebani dengan peraturan resmi dan akan mengganggu konsentrasi,dalam bergerak .	Peraturan permainan yang sederhana, mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan di lapangan.

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes pada siswa kelas III SD Negeri 2 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

Adapun struktur model pengembangannya adalah pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes sebagai sarana meningkatkan mutu belajar siswa melalui kombinasi permaiana sederhana serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai lawan dan sendiri.

3.2. Prosedur Pengembangan

1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.

2) Mengembangkan bentuk produk awal yaitu memanfaatkan lingkungan luar sekolah untuk kombinasi permainan sederhana dalam penjasorkes.

3) Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga, dua orang guru penjasorkes. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis secara mendalam.

PERPUSTAKAAN UNNES

4) Lakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba sekala kecil yang dilakukan sebelumnya.

5) Uji coba sekala besar dilapangan dengan menggunakan modal pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes yang sudah direvisi atas hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.

6) Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dab analisis uji coba lapangan.

7) Hasil akhir model pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar.

3.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subyekuji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.3.1. **Desain Uji Coba**

Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui 3(tiga) tahapan yaitu :

1) Tahap Uji Perseorangan

Tahap uji coba perseorangan dilakuka untuk menemukan jenis produk yang dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2) Tahap Uji Kelompok Kecil

Tahap ini peneliti melibatkan 10 (sepuluh) orang siswauntuk melakukan eksperimen skala kecil, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala kecil ini dilakukan evaluasi dan penyempurnaan seperlunya.

3) Tahap Uji Lapangan

Tahap uji lapangan ini adalah tahap dimana peneliti melakukan uji coba skala besar, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala besar ini dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

3.3.2. **Subjek Uji Coba**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. (Suharsimi Arikunto, 2006:130). Keseluruhan dari individu atau subyek yang dijadikan sebagai obyek penelitian paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa populasi adalah individu yang dijadikan obyek penelitian dan keseluruhan dari individu tersebut paling sedikit mempunyai sifat yang sama (Sutrisno Hadi, 2004;182).

Adapun subyek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut :

1) Satu orang ahli pendidikan jasmani dan olahraga
2) Dua oarng guru pembelajaran penjasorkes
3) Siswa dalam uji coba skala kecil sebanyak 8 siswa
4) Siswa dalam uji coba skala besar sebanyak 37 siswa.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3.4. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.oleh karena itu jenis data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

1) Model pembelajaran yang efektif, artinya data digali apakah uji coba yang dilaksanakaan dapat mengembangkan kognitif, efektif, psikomotor dan fisik peserta didik.
2) Data yang menunjukan kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ada dalam materi kurikulum.
3) Mudah dilakukan semua peserta didik.
4) Menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif bergerak.
5) Aman dan nyaman bagi peserta didik.
6) Peserta didik menjadi aktif dan jangan sebaliknya malah menjadi pasif bergerak.
7) Lama waktu pelaksanaan sesuai jam tatap muka pembelajaran penjasorkes.
8) Sarana yang ada disekitar lingkungan fisik luar sekolah tanpa merusak kelestarian lingkungan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk

mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan pada kenyamanan produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran lompat jauh**.** Serta komentar dan saran umu jika ada.

Rentangan evaluasi mulai dari " tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "**V**" pada kolom yang tersedia. Adapun Kolom-kolom itu antara lain: (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik.

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

Tabel 2
Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas Produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	**15**

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban **" Ya" dan " Tidak".** Faktnr yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagaiberukut :

Tabel 3

Skor Jawaban Kuesioner " Ya" dan " Tidak"

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	1	0

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

Tabel 4

Faktor, Indikator, dan jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam model pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan Sederhana.	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang permainan Sederhana.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan Sederhana, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3.5. Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk.(2003:879), yaitu:

$$F = \frac{f}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:

f = frekuensi relatif / angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Tabel 5
Klasifikasi

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

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1.Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapagan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembeljaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar kelas III disebutkan bahwa: siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran atletik masih jauh dari harapan.

Pada proses pembelajaran atletik ini ditemui kendala beberapa hal, antara lain peraturan dan ukuran lapangan yang digunakan sesuai dengan peraturan yang sebenarnya atau aturan baku, diketahui ada beberapa siswa yang mengeluh dan merasa bosan dan kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran atletik, pembelajaran yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atletik yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk membuat model permainan kelincahan gerak dengan memodivikasi gerakan-garakan dasar atletik yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar melalui permainan yang diberi nama oleh peneliti *"Permainan sederhana"* dengan memnfaatkan lingkungan di luar sekolah yang ada yaitu lapangan sepak bola. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainn atletik pada umumnya dan permainan kelincahan gerak pada khususnya yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan kelincahan gerak lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan *Sederhana* yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar,tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan lngkah-langkah sebagai berikut:

1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan *sederhana*.
2) Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar.

3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat permainan sederhana.
4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model permainan *sederhana.*
5) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
6) Mengembangkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
7) Menyusun produk awal model permainan *sederhana.*

Setelah melalui proses desain dan produksi maka menghasilkan produk awal model permainan sederhana yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar tersebut.

DRAF PRODUK AWAL MODEL PERMAINAN " *SEDERHANA* " BAGI SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI TAMBAKREJO 02

4.1.2.1 Pengertian Permainan Sederhana

Permaianan sederhana merupakan permainan untuk pembelajaran kelincahan gerak dengan menggunakan gerak dasar atletik yaitu menggabungkan antara gerakan lari dan lompat. Adapun jenis gerakannya adalah lari merangkak dengan melompati rintangan, lari zig-zag rintangan (rintangan ini menyerupai rintangan lari gawang), lari lurus dan berbelok, dan lari zig-zag tanpa melewati rintangan. Semua gerakan ini dilakukan secara berkelanjutan dalam satu putaran permainan.. Setiap pelari harus melakukan semua jenis gerakan dalam tiap-tiap lintasan secara urut yang telah ditentukan dalam satu putaran.

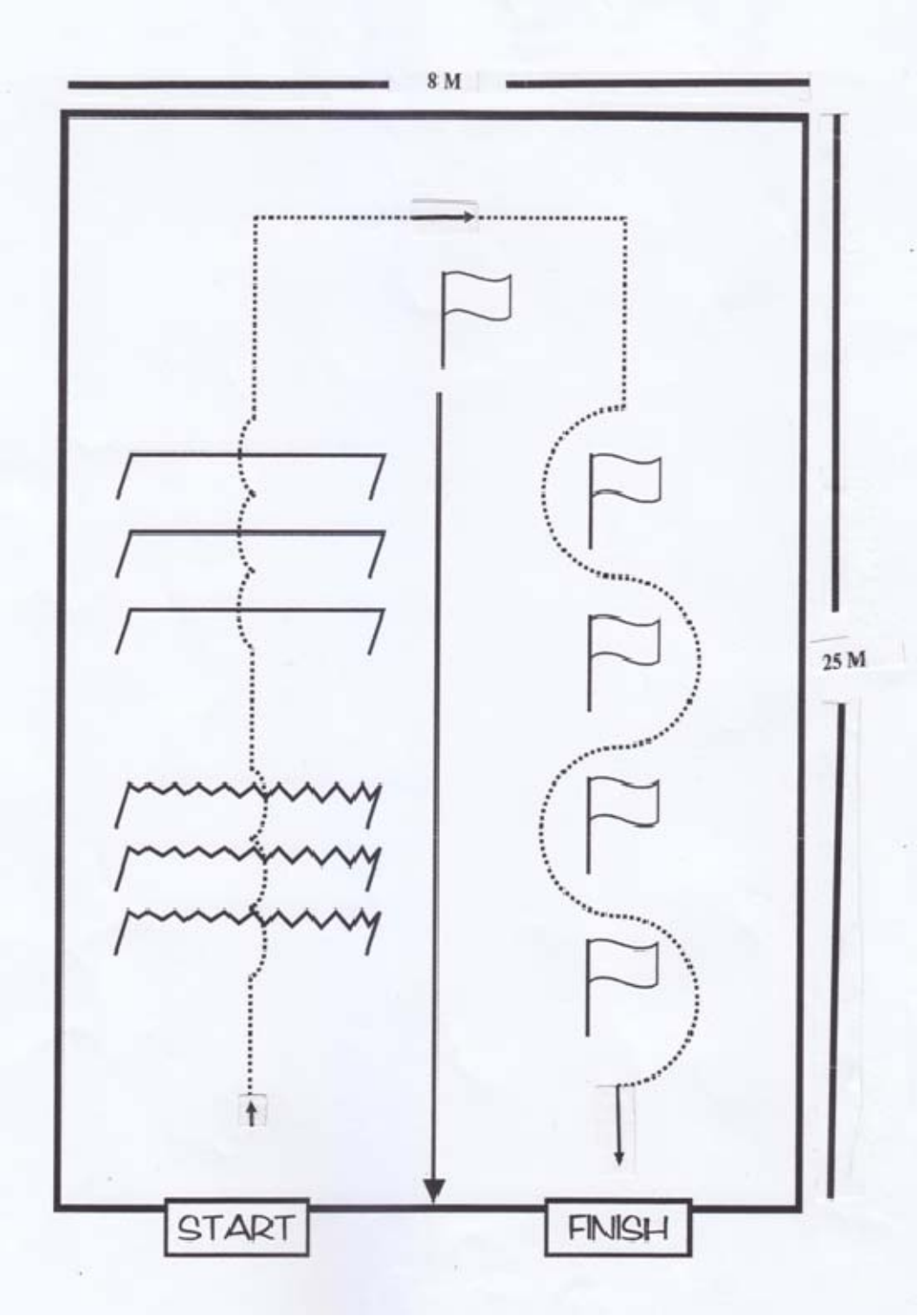
Permainan ini melewati tiga rintangan dan panjangnya 25 m. Rintangan 1 menerobos bendera yang ditali dengan tongkat-tongkat setinggi 60cm yang berjumlah 3 dan masing- masing berjarak 1 m. Rintanga 2 meloncati tili karet yang ditali dengan tongkat-tongkat dengan tinggi tali karet 40 cm yank berjumlah

3 dengan jarak 1,5 m . Rintangan 3 lari zig-zag dengan melewati tongkat-tongkat yang berjumlah 4 tongkat yang berjarak 1 m..

4.1.2.2 Cara pelaksanaan permainan Sederhana

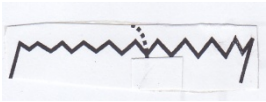
Semua siswa dibariskan menjadi 4 saf siswa yang paling utara ditunjuk sebagai ketua regu. Siswa yang paling depan lari hingga melewati tali karet dan disusul temen yang dibelakangnya dilanjut regu ke2 hingga regu ke 4 satu persatu. Setelah semua melukukan lari yang ke2 lari dua anak yang terdiri dari regu 1 vs regu 2 dan regu 3 vs regu 4. Ketua regu 1 dan 2 lari disusul barisan belakangnya begitu seterusnya hingga regu 1 dan 2 habis.Setelah itu ganti regu 3 dan 4 yang lari melewati lintasan halang rintang tersebut. Lari yang ke3 lari berlomba antara regu 1, 2, 3,dan 4 pelari yang pertama sampai garis finis yang jadi pemenang. Start yang digunaka dalam lari ini adalah start berdiri, adapun aba-aba yang digunakan dalam perminn ini adalah menggunakan dua kata yaitu “ Siap...Yak “ Setiap regu berusaha mendapatkan waktu terpendek atau tercepat dalam menyelesaikan perlombaan ini. Regu yang paling cepat atau mendapatkan waktu terpendek sampai di garis finish adalah pemenang dalam perlombaan ini.

PERPUSTAKAAN
UNNES



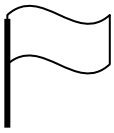
Gambar 4

Lintasan Permainan Sederhana



= Bendera yang dirangkai di tali untuk di terobosi oleh pelari

= Tali karet untuk rintangan di depan pelari (menyerupai rintangan lari gawang)



= Tongkat bendera untuk lari zig-zag

..... = Arah pelari

4.1.2.3 Peraturan Dalam Permainan Sederhana

Di dalam permainan ini tidak menggunakan peraturan yang resmi atau baku, namun demikian agar pelaksanaan permainan ini berjalan lancar dan aman semua siswa harus mentaati saran-saran yang diberikan oleh juri atau guru yang berisi antara lain: 1) Setiap pelari harus melakukan urutan jenis lari secara urut dalam satu putaran lari dalam satu regu. 2) Setiap pelari tidak diperbolehkan menghalang-halangi, mengganggu atau berbuat curang kepada regu lain. 3) Setiap regu harus mematuhi aturan yang diberikan oleh juri. 4) Apabila ada pelari yang dalam melakukan lari, apabila ada salah satu pelari yang tidak melewati rintangan maka gagal tetapi diperbolehkan untuk meneruskan larinnya.

4.1.2.4 Ketentuan Pemenang

Pemenang dalam perlombaan ini ditentukan oleh catatan waktu yang dibutuhkan saat perlombaan. Regu yang menang adalah regu yang paling sedikit catatan waktunya dalam menempuh lari (regu yang tercepat).

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4.1.2.5 Fasilitas dan peralatan

Fasilitas yang digunakan dalam permainan ini adalah: a) Lintasan yang digunakan memanfaatkan area lapangan sepak bola, b) Rintangan lompatan lari dibuat dari gelang karet yang disambung dijadikan seutas tali, c) Bendera start, d) Peluit, e) Stop watch.

4.1.2.6 Perlengkapan Atlet

Demi keamanan dan kenyamanan dalam melakukan permainan ini setiap anak atau atlet diharuskan:1) memaki pakaian atau seragam olahraga lengkap, 2) memakai celana olahraga, 3) memakai sepatu olahraga dan kaos kaki

4.1.2.7 Juri Perlombaan

Mengenai juri dikarenakan sifatnya pembelajaran maka permainan ini dipimpin oleh guru, namun apabila permainan ini dilombakan secara resmi dibutuhkan petugas- petugas atau juri, diantaranya adalah sebagai berikut: 1)Petugas pemanggilan atlet, 2) Juri pemberangkatan atau Starter berdiri di tengah-tengah lapangan. 3) Juri pencatat waktu. 4) Juri pengawas lintasan.

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan *sederhana* bagi siswa Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yng dihasilkan.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan *sederhana*, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru

Penjasorkes Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi tentang aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar terhadap model permainan kelincahan gerak yaiitu permainan sederhana. Hasil evalusi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran berupa skala Likert 1 smpai 5. Caranya dengan menyontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model permainan *sederhana* dapat dilihat pada lampiran 4.

4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan *sedeehana* dapat digunakan untuk uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar.

Tabel 6

Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No.	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1.	Ahli Penjas	4,07
2.	Ahli Pembelajaran I	4,2
3.	Ahli Pembelajaran II	4,33

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam penilaian katagori “ baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan “*sederhana*” bagi siswa Sekolah Dasar dapat digunakan untuk

uji coba skala kecil. Hasil evaluasi para ahli untuk kualitas model permainan *sederhana* dapat dilihat pada lampiran 6.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan *sederhana,* sangat diperlukan guna perbaikan terhadap model tersebut. Saran perbaikan model dan komentar umum untuk kualitas model permainan *sederhana* dapat dilihat pada lampiran 7.

4.**1.3.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil**

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk Proses revisi produk berdsarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar sebagai berikut:

1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah meninggikan bendera pada rintangan merangkak dikerenakan anak tiak merangkak malah suku jongkok sambil berlari.
2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah sebelom lomba anak-anak mencoba satu persatu ketika mereka lomba sudah tau bagai mana peraturan permainan tersebut.

REVISI DRAF PRODUK AWAL SEBELUM UJI COBA SKALA KECIL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA PADA SD N 2 TAMBAKREJO

I. Pengertian Permainan Sederhana

Permaianan sederhana merupakan permainan untuk pembelajaran kelincahan gerak dengan menggunakan gerak dasar atletik yaitu menggabungkan antara gerakan lari dan lompat. Adapun jenis gerakannya adalah lari zig-zag dengan melompati rintangan, lari lurus dengan melompati rintangan (rintangan ini

menyerupai rintangan lari gawang), lari lurus dan berbelok, dan lari zig-zag tanpa melewati rintangan. Semua gerakan ini dilakukan secara berkelanjutan dalam satu putaran permainan. Permainan ini merupakan permainan beregu, tiap regu terdiri dari 4 pelari. Dalam satu permainan perlombaan terdiri dari empat regu. Setiap pelari harus melakukan semua jenis gerakan dalam tiap-tiap lintasan secara urut yang telah ditentukan dalam satu putaran.

Permainan ini melewati tiga rintangan dan panjangnya 25 m. Rintangan 1 menerobos bendera yang ditali dengan tongkat-tongkat setinggi 60cm yang berjumlah 3 dan masing- masing berjarak 1 m. Rintanga 2 meloncati tili karet yang ditali dengan tongkat-tongkat dengan tinggi tali karet 40 cm yank berjumlah 3 dengan jarak 1,5 m . Rintangan 3 lari zig-zag dengan melewati tongkat-tongkat yang berjumlah 4 tongkat yang berjarak 1 m..

II. Cara Pelaksanaan Permainan Sederhana

Semua siswa dibariskan menjadi 4 saf siswa yang paling utara ditunjuk sebagai ketua regu. Siswa yang paling depan lari hingga melewati tali karet dan disusul temen yang dibelakangnya dilanjut regu ke2 hingga regu ke 4 satu persatu. Setelah semua melukukan lari yang ke2 lari dua anak yang terdiri dari regu 1 vs regu 2 dan regu 3 vs regu 4. Ketua regu 1 dan 2 lari disusul barisan belakangnya begitu seterusnya hingga regu 1 dan 2 habis.Setelah itu ganti regu 3 dan 4 yang lari melewati lintasan halang rintang tersebut. Lari yang ke3 lari berlomba antara regu 1, 2, 3,dan 4 pelari yang pertama sampai garis finis yang jadi pemenang. Start yang digunaka dalam lari ini adalah start berdiri, adapun aba-aba yang digunakan dalam perminn ini adalah menggunakan dua kata yaitu “ Siap...Yak “

Setiap regu berusaha mendapatkan waktu terpendek atau tercepat dalam menyelesaikan perlombaan ini. Regu yang paling cepat atau mendapatkan waktu terpendek sampai di garis finish adalah pemenang dalam perlombaan ini.

III. Peraturan Dalam Permainan Sederhana

Di dalam permainan ini tidak menggunakan peraturan yang resmi atau baku, namun demikian agar pelaksanaan permainan ini berjalan lancar dan aman semua siswa harus mentaati saran-saran yang diberikan oleh juri atau guru yang berisi antara lain:

1) Setiap pelari harus melakukan urutan jenis lari secara urut dalam satu putaran lari dalam satu regu.
2) Setiap pelari tidak diperbolehkan menghalang-halangi, mengganggu atau berbuat curang kepada regu lain.
3) Setiap regu harus mematuhi aturan yang diberikan oleh juri.

IV. Ketentuan Pemenang

Pemenang dalam perlombaan ini ditentukan oleh catatan waktu yang dibutuhkan saat perlombaan. Regu yang menang adalah regu yang paling sedikit catatan waktunya dalam menempuh lari (regu yang tercepat).

V. Fasilitas dan peralatan

Fasilitas yang digunakan dalam permainan ini adalah:

a) Lintasan yang digunakan memanfaatkan lapangan sepak bola.
b) Rintangan lompatan lari dibuat dari gelang karet yang disambung dijadikan seutas tali.
c) 16 tongkat, buat tiang pengait tali.

d) Peluit.

e) Stop watch.

VI. Perlengkapan Atlet

Demi keamanan dan kenyamanan dalam melakukan permainan ini setiap anak atau atlet diharuskan: 1) memaki pakaian atau seragam olahraga lengkap, 2) memakai celana olahraga, 3) memakai sepatu olahraga dan kaos kaki

VII. Juri Perlombaan

Mengenai juri dikarenakan sifatnya pembelajaran maka permainan ini dipimpin oleh guru, namun apabila permainan ini dilombakan secara resmi dibutuhkan petugas- petugas atau juri, diantaranya adalah petugas pemanggilan atlet, juri pemberangkatan atau Starter, juri pencatat waktu, juri pengawas lintasan.

4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model permainan sigesit, divalidasi oleh ahli dan para guru Penjasorkes Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 30 Mei 2011 produk diujicobakan kepada siswa SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal. Uji coba ini dilakukan oleh para siswa kelas III yang berjumlah 8 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara total (total sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperolah dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yng dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba kelompok kecil permainan Sederhana ini dapat dilihat pada lampiran .

Berdasarkan data pada lampiran didapat rata-rata persentase pilihan yang sesuai 92,92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka, permainan sigesit ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV dan V SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

Keseluruhan data yang didapat dari evaluasi ahli Penjasorkes dan ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika model produk permainan sederhana diujicobakan dalam skala kecil pada siswa SD Negeri Tambakrejo 02, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah sebagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil :

a) Sarana dan prasarana:

Mengenai sarana dan prasarana yang menjadi permasalahan adalah jarak lintasan lari perlu disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa tidak merasa kelelahan, ketinggian rintangan dari tanah semula 40 cm dirasa siswa terlalu mudah untuk melompatinya sehigga kelihatan kurang ada tantangan dalam melompat, juri kurang cermat mengamati dan membedakan masing-masing regu

antara siswa yang satu dengan yang lain sehingga kurang dapat memantau secara cermat posisi pelari siswa yang satu dengan yang lain.

b) Objek Penelitian

Beberapa permasalahan yang ditemui saat permainan sederhana diantaranya yaitu:

1. Dalam melaksanakan permainan sederhana siswa didalam menerobos bendera kurang efektif dalam melakukan trobosan- trobosan posisi badan kurang menunuduk sehingga badang sering terkena bendera, maka menghambat lari dalam melanjutkan rintangan berikutnya.
2. Pada saat melopati rintangan juga kurang efektif dalam menolakkan kaki terlalu tinggi sehingga mengurangi kecepatan dalam berlari.
3. Ketika melaksanakan lari zig-zag bayak anak yang masih bingung mau melewati sebelah mana dulu, merek juga berrebut sehingga memperlambat dalam melanjutkan lari berikutnya.

4.1.5 Revisi Produk setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar pada produk atau model yang telah diujicobakan kedalam uji coba skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil. Adapun proses revisinya sebagai berikut:

a) **Sarana dan prasarana,** mengenai sarana dan prasarana yang direvisi adalah sebagai berikut:

1) Lapangan atau lintasan lari yang tadinya tiap-tiap lintasan terlulu pendek yang ukuran lintasan 20 m dan jarak lintasan satu denga yang lain terlalu deket maka diperpanjang menjadi 25 m bertujuan agar tiap-tiap lintasan ada jarak tertentu..
2) Ketinggian rintangan dari tanah semula 50 cm dirasa siswa terlalu sulit untuk melompatinya sehigga terlalu menyusahkan anak, dengan demikian dirubah dengan meninggikan rintangan menjadi 40 cm dari tanah.
3) Dalam melakukan lari zig-zag siswa sering berebut bahkan ada yang tidak dilewati,dan mereka suruh mengulang jadi menghambat laju lari sampai garis finis.
4) Untuk menambah semangat para siswa dalam melaksanakan permainan sederhana, siswa yang tidak melakukan permainan memberi semangat agar regunya tetep menang.

b) Objek Penelitian, yang ditemukan dalam siswa ketika melakukan permainan sederhana adalah: 1) Dalam melaksanakan permainan sederhana siswa didalam menerobos bendera kurang efektif dalam melakukan trobosan- trobosan posisi badan kurang menunuduk sehingga badang sering terkena bendera, maka menghambat lari dalam melanjutkan rintangan berikutnya. 2) Pada saat melopati rintangan juga kurang efektif dalam menolakkan kaki terlalu tinggi sehingga mengurangi kecepatan dalam berlari. 3) Ketika melaksanakan lari zig-zag bayak anak yang masih bingung mau melewati sebelah mana dulu, merek juga berrebut sehingga memperlambat dalam melanjutkan lari berikutnya.

Berikut ini adalah hasil produk model pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan sederhana bagi siswa Sekolah Dasar yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar.

DRAF SETELAH UJI COBA SKALA KECIL MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA DALAM PENJASORKES PADA SD NEGERI TAMBAKREJO 02

I. Pengertian Permainan Sederhana

Permaianan sederhana merupakan permainan untuk pembelajaran kelincahan gerak dengan menggunakan gerak dasar atletik yaitu menggabungkan antara gerakan lari dan lompat. Adapun jenis gerakannya adalah lari merangkak melewati bendeara-bendera yang digencang pada tongkat, lari lurus dengan melompati rintangan (rintangan ini menyerupai rintangan lari gawang), lari lurus dan berbelok, dan lari zig-zag tanpa melewati rintangan. Semua gerakan ini dilakukan secara berkelanjutan dalam satu putaran permainan. Permainan ini merupakan permainan beregu, tiap regu terdiri dari 4 pelari. Dalam satu permainan perlombaan terdiri dari tiga regu. Setiap pelari harus melakukan semua jenis gerakan dalam tiap-tiap lintasan secara urut yang telah ditentukan dalam satu putaran.

Adapun jenis-jenis lintasannya yaitu:

1) Lintasan satu digunakan untuk lari merangkak dengan melewati bendera (bendera yank dirangkai ditali) yang digencang dengan tongkat ketinggian dari tanah 60 cm terdapat 3 rintangan.
2) Lintasan dua digunakan untuk lari melewati rintangan di depan badan dengan menggunakan tali karet kemudian diikatkan pada tongkat dengan ketinggian

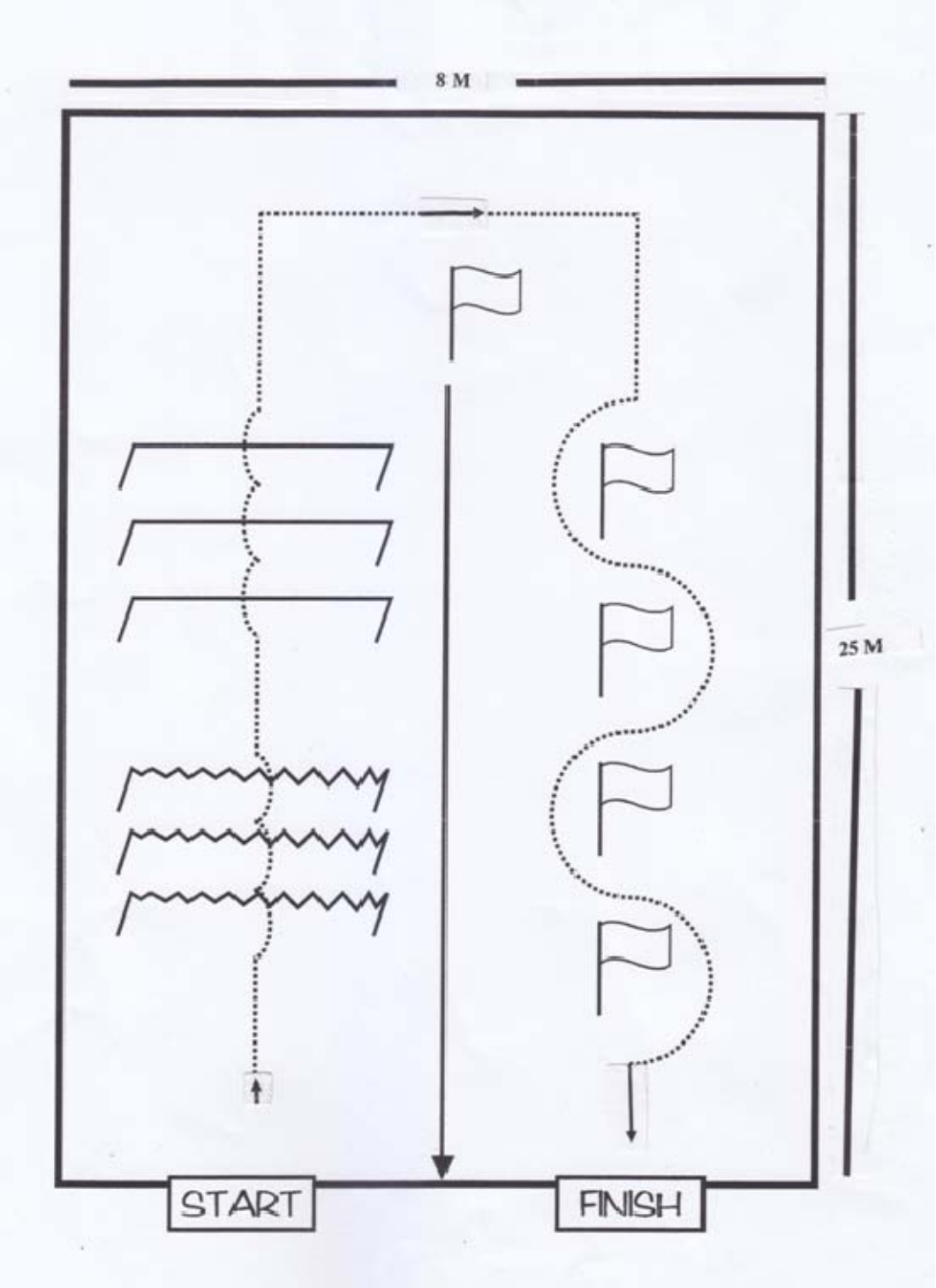
rintangan 40 cm dari tanah (rintangan ini menyerupai rintangan pada lari gawang). Sedangkan jumlah rintangannya ada 3

3) Lintasan tiga untuk lari zig-zag tanpa melompati rintangan disela-sela tongkat dengan memanfaatkan 4 tongkat.

II. Cara Pelaksanaan Permainan Sederhana

Semua siswa dibariskan menjadi 4 saf siswa yang paling utara ditunjuk sebagai ketua regu. Siswa yang paling depan lari hingga melewati tali karet dan disusul temen yang dibelakangnya dilanjut regu ke2 hingga regu ke 4 satu persatu. Setelah semua melukukan lari yang ke2 lari dua anak yang terdiri dari regu 1 vs regu 2 dan regu 3 vs regu 4. Ketua regu 1 dan 2 lari disusul barisan belakangnya begitu seterusnya hingga regu 1 dan 2 habis.Setelah itu ganti regu 3 dan 4 yang lari melewati lintasan halang rintang tersebut. Lari yang ke3 lari berlomba antara regu 1, 2, 3,dan 4 pelari yang pertama sampai garis finis yang jadi pemenang. Start yang digunaka dalam lari ini adalah start berdiri, adapun aba-aba yang digunakan dalam perminn ini adalah menggunakan dua kata yaitu “ Siap...Yak “

Setiap regu berusaha mendapatkan waktu terpendek atau tercepat dalam menyelesaikan perlombaan ini. Regu yang paling cepat atau mendapatkan waktu terpendek sampai di garis finish adalah pemenang dalam perlombaan ini.

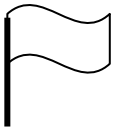


Gambar 5

Lintasan Permainan Sederhana

= Bendera yang dirangkai di tali untuk di terobosi oleh pelari

= Tali karet untuk rintangan di depan pelari (menyerupai rintangan lari gawang)



= Tongkat bendera untuk lari zig-zag

..... = Arah pelari

III. Peraturan Dalam Permainan Sederhana

Di dalam permainan ini tidak menggunakan peraturan yang resmi atau baku, namun demikian agar pelaksanaan permainan ini berjalan lancar dan aman semua siswa harus mentaati saran-saran yang diberikan oleh juri atau guru yang berisi antara lain: 1) Setiap pelari harus melakukan urutan jenis lari secara urut dalam satu putaran lari dalam satu regu. 2) Setiap pelari tidak diperbolehkan menghalang-halangi, mengganggu atau berbuat curang kepada regu lain. 3) Setiap regu harus mematuhi aturan yang diberikan oleh juri.

IV. ***Ketentuan Pemenang***

Pemenang dalam perlombaan ini ditentukan oleh catatan waktu yang dibutuhkan saat perlombaan. Regu yang menang adalah regu yang paling sedikit catatan waktunya dalam menempuh lari (regu yang tercepat).

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

*V.**Fasilitas dan peralatan***

Fasilitas yang digunakan dalam permainan ini adalah:

a) Lintasan yang digunakan memanfaatkan lapangan sepak bola.

b) Bendera yang dirangkai untuk merangkak

c) Rintangan lompatan lari dibuat dari gelang karet yang disambung dijadikan seutas tali.

d) Bendera start.

e) Peluit.

f) Stop watch.

*VI. **Perlengkapan Atlet***

Demi keamanan dan kenyamanan dalam melakukan permainan ini setiap anak atau atlet diharuskan:1) memaki pakaian atau seragam olahraga lengkap, 2) memakai celana olahraga, 3) memakai sepatu olahraga dan kaos kaki.

VII. Juri Perlombaan

Mengenai juri dikarenakan sifatnya pembelajaran maka permainan ini dipimpin oleh guru, namun apabila permainan ini dilombakan secara resmi dibutuhkan petugas- petugas atau juri, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) petugas pemanggilan atlet, 2) petugas pemberangkatan atau Starter, 3) petugas pencatat waktu, 4) petugas pengawas lintasan.

4.1.6 Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta

uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri Tambakrejo 02 yang berjumlah 37 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba lapangan permainan sedehana dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan data pada lampiran didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Sederhana ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

4.1.7.Analisis Data

4.1.7.1. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada lampiran akan disajikan analisis data hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data uji coba kelompok kecil permainan sederhana dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan tabel analisis data pada lampiran hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model permainan sederhana didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan Sederhana telah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek pelaksanakan model permainan sederhana, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melaksanakan

permainan sederhana telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek melakukan lari zig-zag tanpa melewati rintangan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melaksanakan lari zig-zag tanpa melewati rintangan memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek melakukan lari menerobos melewati rintangan, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari menerobos dengan melewati rintangan memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek melakukan lari lurus sambil melompati rintangan didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari lurus sambil melompati rintangan memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek melakukan lari lurus dan berbalik arah, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari lurus dan berbalik arah memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan .
7. Aspek memberikan tongkat kepada teman pelari dalam satu regu , didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memberikan tongkat kepada teman pelari dalam satu regu memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

8. Aspek menerima tongkat dari teman pelari dalam satu regu, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek menerima tongkat dari teman pelari dalam satu regu memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek ketidaklelahan setelah melakukan permainan, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari secara urut dalam satu putaran memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek peningkatan denyut nadi setelah bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka permainan ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek pengetahuan tentang cara bermain sederhana , didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka permainan ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek tujuan permainan agar siswa bergerak , didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek permainan mendorong siswa lebih aktif bergerak, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek perlunya pemanasan sebelum bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

15. Aspek perlunya kerjasama dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek pengetahuan tentang petugas dan juri dalam perlombaan , didapat persentase75 %, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemberian peringatan oleh juri atau guru terhadap atlit yang tidak mentaati peraturan, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek pemberian peringatan oleh wasit, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek cara menentukan pemenang dalam perlombaan, didapat pesentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek suka atau tidaknya model permainan sigesit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

22. Aspek menarik atau tidaknya model permainan sederhana, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek keseriusan atau tidaknya, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek kdtaatan siswa dalam mematuhi peraturan perlombaan dalam permain sederhana, didapat persentase 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek kesanggupan untuk memperlancar jalannya perlombaan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek kesediaan dalam melakukan kerjasama dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek pengetahuan tentang manfaat kerjasama dalam satu regu, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek boleh atau tidaknya atlet menentang keputusan juri atau guru, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspekini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

29. Aspek mengakuai keunggulan lawan bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia atau tidaknya untuk bermain lagi, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.1.7.2. Analisis Hasil Uji Lapangan

Pada lampiran akan disajikan analisis data hasil uji lapangan. Analisis uji lapangan permainan sigesit dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan data pada lampiran didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka metode pembelajaran kelincahan gerak melalui permainan sederhana ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten kendal.

Berdasarkan tabel analisis data pada lampiran hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model permainan sederhana didapat persentase 97,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas model permainan Sigesit telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek pelaksanakan model permainan sederhana, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melaksanakan

permainan sederhana telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek melakukan lari zig-zag tanpa melewati rintangan, didapat persentase 81,08 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melaksanakan lari zig-zag tanpa melewati rintangan memenuhi kriteria baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek melakukan lari menerobos dengan melewati rintangan, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari menerobos dengan melewati rintangan memenuhi kriteria sangat baik sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek melakukan lari lurus sambil melompati rintangan, didapat persentase 78,38 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari lurus sambil melompati rintangan memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek melakukan lari lurus dan berbalik arah, didapat persentase 86,49 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari lurus dan berbalik arah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek memberikan tongkat kepada teman pelari dalam satu regu, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memberikan tongkat kepada teman pelari dalam satu regu memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek menerima tongkat dari teman pelari dalam satu regu, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspk

menerima tongkat dari teman pelari dalam satu regu memenuh kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.Aspek ketidaklelahan setelah melakukann permainan, didapat persentase 83,78 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan lari secara urut dalam satu putaran memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

9. Aspek peningkatan denyut nadi setelah bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka permainan ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek pengetahuan tentang cara permain sederhana, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka permainan ini telah memenuhi kriteria **sagat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
11. Aspek tujuan permainan agar siswa bergerak, didapat persentase 89,19 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria sangat **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek permainan mendorong siswa lebih aktif bergerak , didapat persentase 72,97 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
13. Aspek perlunya pemanasan sebelum bermain, didapat persentase 94,59 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek perlunya kerjasama dalam bermain, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dpat digunakan.

15. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek pengetahuan tentang petugas dan juri dalam perlombaan , didapat persentase 67,59 %, Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
17. Aspek pemberian peringatan oleh juri atau guru terhadap atlit yang tidak mentaati peraturan, didapat persentase 94,59 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemberian peringatan oleh wasit, didapat persentase 72,92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
19. Aspek cara menentukan pemenang dalam perlombaan, didapat pesentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek suka atau tidaknya model permainan sederhana, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek menarik atau tidaknya model permainan sederhana, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

22. Aspek serius atau tidaknya, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek ketaatan siswa dalam mematuhi peraturan perlombaan dalam bermain sederhana, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek kesanggupan untuk memperlancar jalannya perlombaan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek bisa atau tidaknya atlet melakukan kerjasama dalam permainan, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek pengetahuan tentang manfaat kerjasama dalam satu regu, didapat persentase 97,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek boleh atau tidaknya atlet menentang keputusan juri atau guru, didapat persentase 97,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mengakuai keunggulan lawan bermain, didapat persentase 91,89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

29. Aspek bersedia atau tidaknya untuk bermain lagi, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa kualitas model pembelajaran kelincahan gerak ”sederhana” sangat baik. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah: 1) Faktor minat, peserta didik menyukai dengan model permainan ini dan dalam melakukan permainan ini dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan penuh semangat karena merupakan permainan baru; 2) Faktor tingkat kesulitan model permainan, jenis-jenis gerakan dalam permaianan sederhana ini mudah dilakukan dan peraturannya mudah dipahami serta gerakannya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik siswa yang dapat dilakukan oleh siswa baik laki-laki maupun perempuan; 3) Faktor lingkungan penelitian, peserta didik sebagai subjek penelitian sudah mempunyai adaptasi dengan lingkungan tempat penelitian dengan baik karena sebagian besar dekat dengan tempat tinggal mereka bahkan sering bermain di lapangan ini sehingga karakteristik tempat ini sudah dipahami siswa dan hal ini membantu siswa dalam kelancaran melaksanakan gerakan-gerakan model pembelajaran ini, 4) Faktor kondisi fisik dan kesehatan peserta didik, ketika dalam pelaksanaan penelitian ini rata-rata kondidsi fisik dan kesehatan peserta didik dalam keadaan baik; 5) Faktor waktu penelitian, pelaksanaan dilakukan pada pagi hari dalam suasana yang teduh serta saat jam

pertama pembelajaran sehingga siswa masih keadaan segar bugar; 6) Model pembelajaran ini sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Selain diuraikan tentang faktor-faktor penunjang suatu penelitian di atas, di dalam pelaksanaan penelitian juga terdapat kendala-kendala yang ditemui antara lain keterbatasan sarana, kurang tepatnya waktu penelitian dari perencanaan karena harus menunggu siswa yang dijadikan subjek penelitian masuk sekolah semua.

Walaupun hasil dari produk model pembelajaran kualitasnya sangat baik namun juga masih terdapat kelemahan-kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan dari produk ini adalah dalam gerakan lari menerobos ,meloncati rintangan-rintangan maupun gerakan lari zig-zag bervariasi sehingga dalam pembentukan kelincahan gerak kurang mengena, hal ini dikarenakan oleh faktor kondisi lingkungan yang ada yaitu kurang kokohnya yang ditanam kedalam tanah selain itu rintangan yang digunakan dalam berlarisering tersangkut jadi tongkat yang digunakan untuk menggencang bendera maupun tali karet sering roboh dan hal ini akan mengganggu jalannya permainan.

Secara keseluruhan model permainan sederhana dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

Pada tabel berikut ini akan disajikan data hasil keseluruhan dari evaluaisi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan.

Tabel 7
Data Hasil Keseluruhan dari Evluasi Ahli Uji Coba Kelompok Kecil, Dan Uji Coba Lapangan

No.	KOMPONEN	HASIL
1.	Hasil Evaluasi Ahli	Didapat persentase skala penilaian 81,33%, sehingga produk permainan *sederhana* dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
	Hasil Evalusi Ahli Pembelajaran 1	Didapat persentase skala penilaian 84%, sihingga produk permainan sederhana dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
	Hasil Evalusi Ahli Pembelajaran II	Didapt persentase skala penilaian 86,67%, sehingga produk permainan *sederhan* dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,92% sihingga produk permainan *sederhana* dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
3.	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,89% sihingga produk permainan *sederhana* dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

PERPUSTAKAAN
UNNES

B A B V

KAJIAN DAN SARAN

5.1. Kajian

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk model permainan sederhana ini sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis dat dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase 81,33%, hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran I didapat rata-rata persentase 84 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran II didapat rata-rata persentase 86,67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sederhana ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal
2. Produk model permainan sederhana ini sudah dapat digunakan bagi siswa SD di Kecamatan Patebon. Hal ini berdasarkan hasil analisa data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,92 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,98 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sigesit ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3. Faktor yang menjadikan model permainan *sederhana* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan *sederhana* dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Tambakrejo 02 Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.

5.2. Saran

1. Model permainan *sederhana* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternative penyampaian materi pembelajaran kelincahan gerak untuk siswa SD.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Model permainan *sederhana* ini dapat memudahkan siswa dalam belajar kelicahan gerak karena sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan *sederhana* ini dengan menyesuaikan kondisi lapangan dan sarana yang ada baik ukuran lintasan, bahan rintangan, ketinggian rintangan, serta jumlah atlet dalam satu regu disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa, usahakan jangan sampai terjadi ada siswa yang bertabrakan saat melompat atau berlari.
2. Permainan sigasit ini dapat dilaksanakan di lapangan terbuka adapun dalam membuat lintasan bisa dengan menggunakan tiang-tiang dari bambu, bendera start, atau yang lainnya. Sedangkan dalam membuat rintangan diusahakan jangan menggunakan bahan yang berbahaya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Agus Mahendra. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Pendidikan Luar Biasa, Bagian Proyek Pendidikan Kesehatan Jasmani Pendidikan Luar Biasa.

Ahmad Sugandi, dkk. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT. UNNES. Semarang.

Akhmadsudrajad. Wordpress.2008

Carr, Gerry A. 1991. *Atletik untuk sekolah.* Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.

http://artimodelpembelajaran.google.co.id.

http://www.pojokpenjas.blogspot.com/

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineka Cipta.

Tim Abdi Guru. 2007. *Penjas Orkes untuk SD Kelas IV*. Jakarta , Erlangga

Yoyo Bahagia dan A. Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

LEMBAR EVALUASI UNTIK AHLI

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 TAMBAKREJO KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL

Mata Pelajaran : Penjasorkes

Materi Pokok : Permainan Sederhana

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak / ibu sebagai sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap model pembelajaran permainan sederhana dalam penjasorkes pada siswa kelas III SD Negeri 2 Tanbakrejo yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes.sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak / ibu untuk memberikan respon pada setiap pertayaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek model permainan, komentar, dan saran umum, serta simpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “ V ” pada kolom yang tersedia.

   Keterangan :

   1 : Tidak baik

   2 : Kurang baik

   3 : Cukup baik

   4 : Baik

   5 : Sangat 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. Kualisi Model permainan

PERPUSTAKAAN UNNES

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5	Komentar
1.	Kesesuaian dengan Kompentensi dasar.						
2.	Kejelasan pentunjuk pelaksanaan model pembelajaran yang dikembangakan bagin .						
3.	Ketetapan memilih bentuk/ model pembelajaran bagi siswa.						
4.	Kesesuaian yang aladan fasilitas yang digunakan.						
5.	Kesesuaian bentuk/ model pembelajaran yang dikembangkan untuk dilakukan oleh siswa.						
6.	Kesesuaian bentuk/ model pembelajaran yang dikembangkan dengan karakteristik siswa.						
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/ jasmani sisawa.						
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
10.	Mendorong perkembangan efektif siswa.						
11.	Dapat di mainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.						
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa						

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

	berpartisipasi dalam pembelajaran.						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran.						

B. Saran untuk perbaikan model pembelajaran yang dikembangkan.

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model ini, ditulis pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon di tulis kan kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon di tulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

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

C. Komentar dan Saran Umum

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba sekala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba sekala kecil dengan revisi saran
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba sekala kecil.

(Mohon di beri tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEDERHANA DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 TAMBAKREJO KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar dan jujur.
2. Jawablah secara runtun dan jelas.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama SD : .....

Nama Siswa : .....

Umur : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

Nama Orang Tua

a. Ayah : .....

b. Ibu : .....

Alamat :. .....

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

II. PERTANYAN

A. PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, permainan sederhana dilingkungan lapangan sepak bola itu sulit ?

   A. Tidak B. Ya

2. Apakah kamu bisa berlari dengan halang rintang ?

   A.Tidak B. Ya

3. Apakah kamu bisa melemati rintangan-rintangan tersebut ?

   A. Tidak B. Ya

4. Apakah kamu merasa kesulitan lari dengan halang rintang ?

   A.Tidak B. Ya

5. Apakah kamu merasa kesulitan melewati setiap rintangan-rintangan tersebut ?

   A.Tidak B. Ya

6. Apakah selama berlatih permainan tadi kamu dengan mudah lari melewati semua rintangan-rintangan ?

   A.Tidak B. Ya

7. Apakah kamu merasa kesulitan melewati semua rintangan-ringtangan tadi?

   A.Tidak B. Ya

8. Apakah kamu merasa sulit lari menghindari rintangan-rintangan tadi ?

   A.Tidak B. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

9. Apakah kamu merasa sulit melewati rintangan-rintangan dalam permainan tadi ?

   A.Tidak B. Ya

10. Jika dibandingkan dengan lari berbelok-belok melewati palang, apakah cara permainan sederhana lebih mudah ?

    A.Tidak B. Ya

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara berlatih permainan sederhana melewati rintangan-rintangan ?

   A. Tidak B. Ya

2. Apakah kamu tahu perbedaan belajar lari estafet dengan lari halang rintang?

   A. Tidak B. Ya

3. Apakah kamu tahu peraturan dalam melakukan pembelajaran permainan sederhana menggunakan rintangan ?

   A. Tidak B. Ya

4. Apakah dalam pembelajaran permainan sederhana, kamu mematuhi aturan?

   A. Tidak B. Ya

5. Apakah setiap pemain mentaati peraturan dalam pembelajaran permainan sederhana ini ?

   A. Tidak B. Ya

6. Menurutmu, apakah melakukan pembelajaran permainan sederhana memerlukan kerja keras ?

A. Tidak B. Ya

7. Apakah dalam pembelajaran permainan sederhana ini selalu membutuhkan bantuan dari pelatih ?

A. Tidak B. Ya

8. Apakah kamu tahu kegunaan permainan sederhana dalam pembelajaran ini?

A. Tidak B. Ya

9. Apakah seseorang bila berlatih permainan sederhana ini membutuhkan bantuan dari guru ?

A. Tidak B. Ya

10. Apakah pembelajaran permainan sederhana ini dapat dilakukan oleh semua anak ?

A. Tidak B. Ya

C. **AFEKTIF**

1. Apakah selama ini kamu sering berlari ditanah lapang?

A. Tidak B. Ya

2. Apakah kamu merasa gerbira setelah melewati semua permainan sederhana tersebut?

A. Tidak B. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3. Apakah kamu senang berlatih permainan sederhana tadi?

   A. Tidak B. Ya

4. Apakah kamu semangat dalam melakukan melakukan permainan sederhana?

   A. Tidak B. Ya

5. Apakah kamu semangat dalam melakukan melakukan permainan sederhana?

   A. Tidak B. Ya

6. Apakah kamu bisa menghormati teman lain ketika dia sedang melewati permainan sederhana tersebut?

   A. Tidak B. Ya

7. Apabila dalam permainan kamu melakukan kesalahan, contoh badan kamu terkena temen yang lain, apakah kamu akan meminta maaf?

   A. Tidak B. Ya

8. Apakah kamu bisa menerima hukuman ketika tidak dapat mencapai garis finish?

   A. Tidak B. Ya

9. Apakah kamu ingin belajar permainan sederhana ini lagi?

   A. Tidak B. Ya

10. Apakah kamu mau mengajak teman lain untuk berlatih permainan sederhana?

    A. Tidak B. Ya

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjasorkes

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		AH	GP 1	GP 2
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	5	5	5
2.	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4	5
3.	Ketepatan memilih bentuk atau model permainan bagi siswa.	4	4	4
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4	5
5.	Kessesuainan bentuk atau model permainan untuk dimainkan siswa.	4	4	4
6.	Kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa.	3	3	4
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik atau jasmni siswa.	4	5	5
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	4	5	4
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa.	4	4	4
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4	4
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	5	4	5
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	5	4
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran kelincahan gerak.	4	4	4
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan kelincahan gerak.	4	4	4

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Jumlah skor	**61**	**63**	**65**
Rata-rata	**4,07**	**4,2**	**4,33**

Keterangan:

AH : Ahli Penjasorkes

GP I : Guru Penjasorkes I / Ahli Pembelajaran I

GP 2: Guru Penjasorkes 2 / Ahli Pembelajaran 2

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Saran Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	Dalam membuat lintasan perhatikan ukuran lintasan, ketinggian dan bahan rintangan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa serta perhatikan faktor kenyaman siswa dalam melakukan gerakan serta perhatikn faktor keamanan.
2.	Ahli Pembelajaran 1	Berikan tanda atau garis di luar lintasan sehingga siswa tidak terlalu keluar dari lintasan dalam berlari.
3.	Ahli Pembelajaran 2	Hendaknya tongkat ditanam lebih dalam sehingga tidak mudah roboh khususnya untuk menggencang tali karet dan rangkaian bendera.

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar Atau Saran Umum
1.	Ahli Penjas	Konsultasi dengan pembimbing dan jangan menunda-nunda waktu dalam menindaklanjuti.
2.	Ahli Pembelajaran 1	Permainan *sederhana* ini secara umum sudah baik dan dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif bergerak. Dan untuk menambah kegembiraan dan semangat dalam bermain perlu diiringi dengan bunyi-bunyian atau suara-suara teriakan yang bersifat sebagai motifator.
3.	Ahli Pembelajaran 2	Diharapkan permainan *sederhana* ini dapat dikenalkan ke seluruh lapisan masyarakat dan terutama ke sekolah-sekolah dasar dan dapat dipraktikkan sebagai materi pembelajaran kelincahan gerak, sedangkan mengenai ukuran lintasan dan lapangan disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada.

DAFTAR SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02
KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)

No.	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1	Eko Kurniawan	L	13 tahun
2	Muhamad Rizal Wahid	L	12 tahun
3	Erma Setiorini	P	11 tahun
4	Selfi Sela Anggita	P	11 tahun
5	Arif Fadilah	L	10 tahun
6	Arif Susilo	L	11 tahun
7	Aldila Bambang	L	10 tahun
8	Wasilatun Nurrohmania	P	10 tahun

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eko Kurniawan	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Muhamad Rizal Wahid	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Erma Setiorini	A	B	B	B	B	A	B	B	A	A
Selfi Sela Anggita	A	B	B	A	A	B	B	B	B	B
Arif Fadilah	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Arif Susilo	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Aldila Bambang	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Wasilatun Nurrohmania	B	B	B	B	A	B	B	B	A	B

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eko Kurniawan	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Muhamad Rizal Wahid	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Erma Setiorini	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Selfi Sela Anggita	A	B	A	B	B	B	A	B	B	B
Arif Fadilah	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Arif Susilo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Aldila Bambang	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Wasilatun Nurrohmania	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eko Kurniawan	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Muhamad Rizal Wahid	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Erma Setiorini	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Selfi Sela Anggita	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Arif Fadilah	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Arif Susilo	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Aldila Bambang	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Wasilatun Nurrohmania	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULSI ANGKET ASPEK PSIKOMOTORIK PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

No.	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Eko Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Muhamad Rizal Wahid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Erma Setiorini	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
4	Selfi Sela Anggita	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
5	Arif Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Arif Susilo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Aldila Bambang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Wasilatun Nurrohmania	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
JUMLAH		**7**	**8**	**8**	**7**	**7**	**7**	**8**	**7**	**7**	**8**	

HASIL REKAPITULSI ANGKET ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

No.	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Eko Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Muhamad Rizal Wahid	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Erma Setiorini	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Selfi Sela Anggita	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
5	Arif Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Arif Susilo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Aldila Bambang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Wasilatun Nurrohmania	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
JUMLAH		**8**	**8**	**7**	**8**	**8**	**8**	**6**	**7**	**6**	**8**	

HASIL REKAPITULSI ANGKET ASPEK AFEKTIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

No.	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Eko Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
2	Muhamad Rizal Wahid	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3	Erma Setiorini	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
4	Selfi Sela Anggita	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
5	Arif Fadilah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
6	Arif Susilo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Aldila Bambang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Wasilatun Nurrohmania	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		**8**	**7**	**7**	**7**	**7**	**8**	**8**	**8**	**6**	**8**	

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=8)

Aspek	Jawaban	Persentase
1. Apakah menurut kamu, model permainan *sederhana* ini merupakan jenis permainan yang sulit untuk dilakukan?	Tidak	87,5 %
2. Apakah kamu bisa melakukan permainan *sederhan*?	Ya	100 %
3. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk berlari zig-zag?	Ya	100 %
4. Apakah dalam permainan *sederhana* ini, kamu mudah untuk melakukan lari zig-zag sambil melompati rintangan?	Ya	87,5 %
5. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah melakukan lari lurus sambil melompati rintangan?	Ya	87,5 %
6. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk melakukan lari lurus kemudian merubah arah lari berbelok ke kanan?	Ya	87,5 %
7. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam memberikan gelang -gelang kepada temanmu dalam satu regu?	Ya	100 %
8. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam menerima pemberian tongkat yang diberikan dari temanmu dalam satu regu?	Ya	87,5 %
9. Apakah setelah permainan *sederhana*, badan kamu merasa kelelahan?	Tidak	87,5 %
10. Apakah dalam permainan *sederhana* denyut nadi kamu bertambah?	Ya	100 %
11. Apakah kamu tahu cara permainan *sederhana*?	Ya	100 %

12. Apakah permainan *sederhana* adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	Ya	100 %
13. Apakah permainan *sederhana* dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	Ya	87,5 %
14. Apakah sebelum permainan *sederhana* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	100 %
15. Apakah dalam permainan *sederhana* perlu kerjasama dalam satu tim?	Ya	100 %
16. Apakah dalam permainan *sederhana* harus mematuhi peraturan perlombaan?	Ya	100 %
17. Apakah kamu tahu tentang juri atau petugas dalam perlombaan permainan *sederhana*?	Ya	75 %
18. Apakah seorang juri atau petugas perlombaan akan memberikan teguran kepada atlet apabila melakukan pelanggaran?	Ya	87,5 %
19. Apakah dalam permainan *sederhana* kamu tahu cara menentukan pemenang dalam perlombaan?	Ya	75 %
20. Apakah permainan *sederhana* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	Ya	100 %
21. Apakah kamu suka bermain permainan *sederhana*?	Ya	100 %
22. Apakah permainan *sederhana* menarik bagi kamu?	Ya	87,5 %
23. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika permainan *sederhana*?	Ya	87,5 %
24. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama permainaan *sederhana*?	Ya	87,5 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

25. Apakah setiap atlet harus mentaati peraturan permainan *sederhana*?	Ya	100 %
26. Apakah kamu bisa kerjasama dengan teman satu tim ketika kamu permainan *sederhana*?	Ya	100 %
27. Apakah dalam permainan *sederhana* dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan perlombaan?	Ya	100 %
28. Apakah seorang atlet boleh menentang keputusan yang diberikan oleh juri?	Tidak	100 %
29. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakuai keunggulan tim lawan bermain?	Ya	75 %
30. Apakah kamu bersedia permain sederhana lagi?	Ya	100 %
Rata-rata		**92,92 %**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N= 8)

Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1. Apakah menurut kamu, model permainan *sederhana* ini merupakan jenis permainan yang sulit untuk dilakukan?	87,5 %	Baik	Digunakan
2. Apakah kamu bisa melakukan permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk berlari zig-zag?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
4. Apakah dalam permainan *sederhana* ini, kamu mudah untuk melakukan lari zig-zag sambil melompati rintangan?	87,5 %	Baik	Digunakan
5. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah melakukan lari lurus sambil melompati rintangan?	87,5 %	Baik	Digunakan
6. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk melakukan lari lurus kemudian merubah arah lari berbelok ke kanan?	87,5 %	Baik	Digunakan
7. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam memberikan tongkat kepada temanmu dalam satu regu?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
8. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam menerima pemberian tongkat	87,5 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

yang diberikan dari temanmu dalam satu regu?			
9. Apakah setelah permainan *sederhana*, badan kamu merasa kelelahan?	87,5 %	Baik	Digunakan
10. Apakah dalam permainan *sederhana* denyut nadi kamu bertambah?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11. Apakah kamu tahu cara permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
12. Apakah permainan *sederhana* adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
13. Apakah permainan *sederhana* dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	87,5 %	Baik	Digunakan
14. Apakah sebelum permainan *sederhana* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
15. Apakah dalam permainan *sederhana* perlu kerjasama dalam satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16. Apakah dalam permainan *sederhana* harus mematuhi peraturan perlombaan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17. Apakah kamu tahu tentang juri atau petugas dalam perlombaan permainan *sederhana*?	75 %	Baik	Digunakan
18. Apakah seorang juri atau petugas perlombaan akan memberikan	87,5 %	Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

teguran kepada atlet apabila melakukan pelanggaran?			
19. Apakah dalam permainan *sederhana* kamu tahu cara menentukan pemenang dalam perlombaan?	75 %	Baik	Digunakan
20. Apakah permainan *sederhana* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
21. Apakah kamu suka permainan *ssederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
22. Apakah permainan *sederhana* menarik bagi kamu?	87,5 %	Baik	Digunakan
23. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika permainan *sederhana*?	87,5 %	Baik	Digunakan
24. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama permainan *sederhana*?	87,5 %	Baik	Digunakan
25. Apakah setiap atlet harus mentaati peraturan permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26. Apakah kamu bisa kerjasama dengan teman satu tim ketika kamu permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
27. Apakah dalam permainan *sederhan* dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan perlombaan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
28. Apakah seorang atlet boleh menentang keputusan yang diberikan oleh juri?	100 %	Sangat Baik	Digunakan Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

29. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakuai keunggulan tim lawan bermain?	75 %	Baik	
30. Apakah kamu bersedia permainan sederhana lagi?	100 %	Sangat Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02
KECAMATAN PATEBON KABUPATEN KENDAL
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)

No.	NIS	NAMA SISWA	KELAS	JENIS KELAMIN	USIA
1	1978	Ita Rahayu	IV	P	11 tahun
2	2008	Nandia Novita Sari	IV	P	11 tahun
3	2009	Nanik Haryanti	IV	P	11 tahun
4	2010	Niken Permata P	IV	P	10 tahun
5	1968	Anik Karyani	IV	P	11 tahun
6	1970	Dewi Rahmawati	IV	P	11 tahun
7	1995	Apriliana Putri	IV	P	11 tahun
8	1998	Anis Maryani	IV	P	10 tahun
9	2000	Doni Akbar Putra R	IV	L	10 tahun
10	2001	Dian Riska	IV	P	10 tahun
11	2002	Feri Wahyono	IV	L	11 tahun
12	2006	Nova Sendi	IV	L	11 tahun
13	2007	Nurul Hidayah	IV	P	11 tahun
14	2011	Nurul Riski	IV	P	10 tahun
15	2013	Sindy W	IV	P	11 tahun
16	2018	Diana Arilia	IV	P	10 tahun
17	2019	Eva Nurmaya	IV	P	10 tahun
18	2022	Lilis Arum Sari	IV	P	10 tahun
19	2023	Marsel Pratama	IV	L	10 tahun
20	2025	Risky Aji P	IV	L	11 tahun
21	2027	Rini Indarwati	IV	P	10 tahun
22	2009	Sefriyanti Astutik	IV	P	9 tahun
23	2031	Sandi David	IV	L	10 tahun
24	2032	Anis Cipta Sari	IV	P	10 tahun
25	2090	Alif Budi Utomo	IV	L	10 tahun
26	1990	Witi Astuti	V	P	12 tahun
27	2047	Eko Prasetyo	V	L	12 tahun
28	1982	Muhamad Asrofi	V	L	12 tahun
29	1997	Aditya Ari Lusianto	V	L	10 tahun
30	1998	Bayu Cndra Pratama	V	L	10 tahun
31	2004	Kevin Setiawan	V	L	11 tahun
32	2005	Miya Dwi S	V	P	10 tahun
33	2012	Rama Agung Santosa	V	L	11 tahun
34	2014	Vika Tri Untari	V	P	11 tahun
35	2091	Fajar Zulian Saputra	V	L	12 tahun
36		Bagus Budi P	V	L	11 tahun
37	2003	Jajak Nuryadin	V	L	11 tahun

PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ita Rahayu	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Nandia Novita Sari	A	B	B	B	B	A	B	B	A	B
Nanik Haryanti	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Niken Permata P	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Anik Karyani	A	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Dewi Rahmawati	A	B	B	A	B	B	B	B	A	B
Apriliana Putri	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Anis Maryani	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Doni Akbar Putra R	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Dian Riska	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B
Feri Wahyono	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Nova Sendi	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Nurul Hidayah	A	B	B	A	B	B	B	B	A	B
Nurul Riski	A	B	B	B	B	A	A	B	A	B
Sindy W	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Diana Arilia	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Eva Nurmaya	A	B	B	B	A	B	B	B	A	B
Lilis Arum Sari	A	B	B	B	B	A	B	B	A	B
Marsel Pratama	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Risky Aji P	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Rini Indarwati	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Sefriyanti Astutik	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Sandi David	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Anis Cipta Sari	A	B	B	B	B	B	A	B	A	B
Alif Budi Utomo	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B
Witi Astuti	A	B	A	B	B	B	A	A	A	B
Eko Prasetyo	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Muhamad Asrofi	A	B	B	B	B	A	B	B	A	B
Aditya Ari Lusianto	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Bayu Cndra Pratama	A	B	A	B	A	B	B	B	B	B
Kevin Setiawan	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Miya Dwi S	B	B	B	A	A	B	B	B	A	B
Rama Agung Santosa	A	B	A	B	B	A	B	B	A	B
Vika Tri Untari	A	B	B	B	A	B	B	B	A	B
Fajar Zulian Saputra	A	B	B	B	A	B	B	B	A	B
Bagus Budi P	A	B	B	B	A	B	B	B	A	B
Jajak Nuryadin	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B

PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ita Rahayu	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Nandia Novita Sari	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
Nanik Haryanti	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Niken Permata P	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Anik Karyani	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B
Dewi Rahmawati	B	A	B	B	B	B	A	B	B	B
Apriliana Putri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Anis Maryani	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B
Doni Akbar Putra R	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B
Dian Riska	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Feri Wahyono	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Nova Sendi	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Nurul Hidayah	B	B	A	B	B	B	A	B	A	B
Nurul Riski	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Sindy W	B	A	B	B	B	B	A	B	B	B
Diana Arilia	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B
Eva Nurmaya	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B
Lilis Arum Sari	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Marsel Pratama	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Risky Aji P	B	B	B	A	B	B	A	B	B	B
Rini Indarwati	B	A	B	B	B	B	B	B	A	B
Sefriyanti Astutik	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Sandi David	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Anis Cipta Sari	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
Alif Budi Utomo	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Witi Astuti	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Eko Prasetyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Muhamad Asrofi	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Aditya Ari Lusianto	B	B	A	B	B	B	A	B	A	B
Bayu Cndra Pratama	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Kevin Setiawan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Miya Dwi S	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B
Rama Agung Santosa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Vika Tri Untari	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Fajar Zulian Saputra	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B
Bagus Budi P	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Jajak Nuryadin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

PERPUSTAKAAN UNNES

JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TAMBAKREJO 02

NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ita Rahayu	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Nandia Novita Sari	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Nanik Haryanti	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B
Niken Permata P	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Anik Karyani	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B
Dewi Rahmawati	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Apriliana Putri	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Anis Maryani	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Doni Akbar Putra R	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Dian Riska	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Feri Wahyono	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Nova Sendi	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Nurul Hidayah	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B
Nurul Riski	A	B	A	B	B	B	B	A	B	B
Sindy W	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B
Diana Arilia	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Eva Nurmaya	A	B	B	B	B	A	B	A	B	B
Lilis Arum Sari	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Marsel Pratama	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B
Risky Aji P	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Rini Indarwati	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Sefriyanti Astutik	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Sandi David	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Anis Cipta Sari	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
Alif Budi Utomo	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Witi Astuti	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Eko Prasetyo	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Muhamad Asrofi	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Aditya Ari Lusianto	A	B	A	B	B	B	B	A	B	B
Bayu Cndra Pratama	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B
Kevin Setiawan	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Miya Dwi S	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Rama Agung Santosa	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Vika Tri Untari	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B
Fajar Zulian Saputra	B	B	A	B	B	B	B	A	B	B
Bagus Budi P	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B
Jajak Nuryadin	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA

No.	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Ita Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	Nandia Novita Sari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
3.	Nanik Hryanti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
4.	Niken Permata P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	Anik Karyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
6.	Dewi Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	Apriliana Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
8.	Anis Maryani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Doni Akbar Putra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
10.	Dian Riska	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
11.	Feri Wahyono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12.	Nova Sendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Nurul Hidayah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
14.	Nurul Riski	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
15.	Sindy W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16.	Diana Arilia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	Eva Nurmaya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
18.	Lilis Arum Sari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
19.	Marsel Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20.	Risky Aji P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	Rini Indarwati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22.	Sefriyanti Astutik	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
23.	Sandi David	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24.	Anis Cipta Sari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
25.	Alif Budi Utomo	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
26.	Witi Astuti	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
27.	Eko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28.	Muhamad Asrofi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
29.	Aditya Ari L	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
30.	Bayu Candra P	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
31.	Kevin Setiawan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
32	Miya Dwi S	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
33.	Rama Agung S	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
34.	Vika Tri Untari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
35.	Fajar Zulian S	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
36.	Bagus Budi P	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
37.	Jajak Nuryadin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		**36**	**37**	**30**	**34**	**29**	**32**	**34**	**37**	**31**	**37**	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI NGKET ASPEK KOGNITIF SISWA

No.	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Ita Rahayu	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
2.	Nandia Novita Sari	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
3.	Nanik Hryanti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4.	Niken Permata P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	Anik Karyani	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
6.	Dewi Rahmawati	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
7.	Apriliana Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	Anis Maryani	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
9.	Doni Akbar Putra	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
10.	Dian Riska	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
11.	Feri Wahyono	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
12.	Nova Sendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Nurul Hidayah	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7
14.	Nurul Riski	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
15.	Sindy W	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
16.	Diana Arilia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
17.	Eva Nurmaya	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
18.	Lilis Arum Sari	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
19.	Marsel Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20.	Risky Aji P	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
21.	Rini Indarwati	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
22.	Sefriyanti Astutik	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
23.	Sandi David	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24.	Anis Cipta Sari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
25.	Alif Budi Utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
26.	Witi Astuti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
27.	Eko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28.	Muhamad Asrofi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
29.	Aditya Ari L	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
30.	Bayu Cndra P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31.	Kevin Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Miya Dwi S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
33.	Rama Agung S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34.	Vika Tri Untari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
35.	Fajar Zulian S	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
36.	Bagus Budi P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37.	Jajak Nuryadin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		**37**	**33**	**27**	**35**	**37**	**37**	**25**	**35**	**27**	**37**	

PERPUSTAKAAN UNNES

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA

No.	NAMA SISWA											TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Ita Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2.	Nandia Novita S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	Nanik Hryanti	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4.	Niken Permata P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5.	Anik Karyani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
6.	Dewi Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
7.	Apriliana Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8.	Anis Maryani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9.	Doni Akbar Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10.	Dian Riska	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11.	Feri Wahyono	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
12.	Nova Sendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13.	Nurul Hidayah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14.	Nurul Riski	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
15.	Sindy W	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
16.	Diana Arilia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17.	Eva Nurmaya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
18.	Lilis Arum Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19.	Marsel Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
20.	Risky Aji P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21.	Rini Indarwati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22.	Sefriyanti Astutik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23.	Sandi David	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24.	Anis Cipta Sari	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
25.	Alif Budi Utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26.	Witi Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27.	Eko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28.	Muhamad Asrofi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29.	Aditya Ari L	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
30.	Bayu Cndra P	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
31.	Kevin Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Miya Dwi S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33.	Rama Agung S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34.	Vika Tri Untari	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
35.	Fajar Zulian Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
36.	Bagus Budi P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37.	Jajak Nuryadin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah		**34**	**34**	**34**	**37**	**37**	**34**	**36**	**36**	**34**	**37**	

PERPUSTAKAAN UNNES

Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=37)

Aspek	Jawaban	Persentase
1. Apakah menurut kamu, model permainan *sederhana* ini merupakan jenis permainan yang sulit untuk dilakukan?	Tidak	97,3 %
2. Apakah kamu bisa melakukan permainan *sederhana*?	Ya	100 %
3. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk berlari zig-zag?	Ya	81,08 %
4. Apakah dalam permainan *sederhana* ini, kamu mudah untuk melakukan lari zig-zag sambil melompati rintangan?	Ya	91,89 %
5. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah melakukan lari lurus sambil melompati rintangan?	Ya	78,38 %
6. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk melakukan lari lurus kemudian merubah arah lari berbelok ke kanan?	Ya	86,49 %
7. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam memberikan tongkat kepada temanmu dalam satu regu?	Ya	91,89 %
8. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam menerima pemberian tongkat yang diberikan dari temanmu dalam satu regu?	Ya	100 %
9. Apakah setelah permainan *sederhana*, badan kamu merasa kelelahan?	Tidak	83,78 %
10. Apakah dalam permainan *sederhana* denyut nadi kamu bertambah?	Ya	100 %
11. Apakah kamu tahu cara permainan *sederhana*?	Ya	100 %
12. Apakah permainan *sederhana* adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar	Ya	89,19 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

kamu bergerak?		
13. Apakah permainan *sederhana* dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	Ya	72,97 %
14. Apakah sebelum permainan *sederhana* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	94,59 %
15. Apakah dalam permainan *sederhana* perlu kerjasama dalam satu tim?	Ya	100 %
16. Apakah dalam permainan *sederhana* harus mematuhi peraturan perlombaan?	Ya	100 %
17. Apakah kamu tahu tentang juri atau petugas dalam perlombaan permainan *sederhana* ?	Ya	67,57 %
18. Apakah seorang juri atau petugas perlombaan akan memberikan teguran kepada atlet apabila melakukan pelanggaran?	Ya	94,59 %
19. Apakah dalam permainan *sederhana* kamu tahu cara menentukan pemenang dalam perlombaan?	Ya	72,92 %
20. Apakah permainan *sederhana* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	Ya	100 %
21. Apakah kamu suka bermain permainan *sederhana*?	Ya	91,89 %
22. Apakah permainan *sederhana* menarik bagi kamu?	Ya	91,89 %
23. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika permainan *sederhana*?	Ya	91,89 %
24. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama permainan *sederhana*?	Ya	100 %
25. Apakah setiap atlet harus mentaati peraturan permainan *sederhana*?	Ya	100 %
26. Apakah kamu bisa kerjasama dengan teman satu	Ya	91,89 %

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

tim ketika kamu permainan *sederhana*?		
27. Apakah dalam permainan *sederhana* dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan perlombaan?	Ya	97,3 %
28. Apakah seorang atlet boleh menentang keputusan yang diberikan oleh juri?	Tidak	97,3 %
29. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakuai keunggulan tim lawan bermain?	Ya	91,89 %
30. Apakah kamu bersedia permainan sederhana lagi?	Ya	100 %
Rata-rata		**91,89 %**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (N=37)

Aspek	Persentase	Kriteria	Makna
1. Apakah menurut kamu, model permainan *sederhana* ini merupakan jenis permainan yang sulit untuk dilakukan?	97,30	Sangat Baik	Digunakan
2. Apakah kamu bisa melakukan permainan *sederhana*?	100	Sangat Baik	Digunakan
3. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk berlari zig-zag?	81,08 %	Baik	Digunakan
4. Apakah dalam permainan *sederhana* ini, kamu mudah untuk melakukan lari zig-zag sambil melompati rintangan?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
5. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah melakukan lari lurus sambil melompati rintangan?	78,38 %	Baik	Digunakan
6. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah untuk melakukan lari lurus kemudian merubah arah lari berbelok ke kanan?	86,49 %	Baik	Digunakan
7. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam memberikan tongkat kepada temanmu dalam satu regu?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
8. Apakah dalam permainan *sederhana*, kamu mudah dalam menerima pemberian tongkat yang	100 %	Sangat Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

diberikan dari temanmu dalam satu regu?			
9. Apakah setelah permainan *sederhana*, badan kamu merasa kelelahan?	83,78 %	Baik	Digunakan
10. Apakah dalam permainan *sederhana* denyut nadi kamu bertambah?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
11. Apakah kamu tahu cara permain *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
12. Apakah permainan *sederhana* adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?	89,19 %	Baik	Digunakan
13. Apakah permainan *sederhana* dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	72,97 %	Baik	Digunakan
14. Apakah sebelum permainan *sederhana* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	94,59 %	Sangat Baik	Digunakan
15. Apakah dalam permainan *sederhana* perlu kerjasama dalam satu tim?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16. Apakah dalam permainan *sederahana* harus mematuhi peraturan perlombaan?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17. Apakah kamu tahu tentang juri atau petugas dalam perlombaan permainan *sederhana*?	67,57 %	Cukup Baik	Digunakan Bersyaat
18. Apakah seorang juri atau petugas perlombaan akan memberikan	94,59 %	Sangat Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

teguran kepada atlet apabila melakukan pelanggaran?			
19. Apakah dalam permainan *sederhana* kamu tahu cara menentukan pemenang dalam perlombaan?	72,92 %	Baik	Digunakan
20. Apakah permainan *sederhana* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
21. Apakah kamu suka bermain permainan *sederhana*?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
22. Apakah permainan *sederhana* menarik bagi kamu?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
23. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermain *sederhana*?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
24. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
25. Apakah setiap atlet harus mentaati peraturan permainan *sederhana*?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26. Apakah kamu bisa kerjasama dengan teman satu tim ketika kamu permainan *sederhana*?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
27. Apakah dalam permain *sederhana* dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan perlombaan?	97,3 %	Sangat Baik	Digunakan
28. Apakah seorang atlet boleh menentang keputusan yang diberikan oleh juri?	97,3 %	Sangat Baik	Digunakan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

29. Apabila tim kamu kalah, apakah kamu akan mengakuai keunggulan tim lawan bermain?	91,89 %	Sangat Baik	Digunakan
30. Apakah kamu bersedia permainan sederhana lagi?	100 %	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata	**91,89 %**	**Sangat Baik**	**Digunakan**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DOKUMENTASI

Lapangan

Siswa-siswi SD N 02 Tambakrejo

Pemanasan

Meloncati kardus

Meloncati teman

Meloncati tali karet

Menerobos bendera

Lari zig-zag

Pengarahan

Penenangan