

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI
MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
PLAYEN GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Aditya Bomantara
13601241108

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PLAYEN GUNUNGKIDUL

Oleh
Aditya Bomantara
13601241108

ABSTRAK

Kurangnya bentuk variasi permainan bola tangan yang diberikan sebagai materi di Sekolah Menengah Pertama membuat permainan bola tangan menjadi kurang menarik bagi siswa. Padahal apabila permainan bola tangan dikemas dalam bentuk berbeda akan menambah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pengembangan pembelajaran penjas melalui permainan bola tangan simpai untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Playen Kabupaten Gunungkidul dalam mata pelajaran PJOK.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase.

Hasil penelitian dengan instrumen lembar kuesioner siswa dalam 3 aspek, didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% dikategorikan sangat layak, persentase aspek afektif 92,18% dikategorikan sangat layak, dan persentase aspek psikomotor 80,6% dikategorikan sangat layak. Dengan hasil yang didapat tersebut, menunjukkan bahwa model permainan bola tangan simpai sangat layak dimainkan dan digunakan untuk penyampaian materi dalam pembelajaran penjas untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Kata kunci: model permainan, bola tangan simpai.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen Gunungkidul”, benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 1 Juni 2017

Yang menyatakan,



Aditya Bomantara
NIM. 13601241108

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan Bola Tangan melalui Modifikasi Alat untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul”** yang disusun oleh Aditya Bomantara, NIM. 13601241108 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 1 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



Ermawan Susanto, M. Pd.
NIP. 19780702 2002121 00 4

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI
MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMPN 2 PLAYEN,
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:

Aditya Bomantara

NIM 13601241108

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 21 Juli 2017

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ermawan Susanto, M. Pd	Ketua Penguji		21/7/2017
A.Erlina Listyarini, M. Pd	Sekretaris Penguji		21/7/2017
AM. Bandi Utama, M. Pd	Penguji I (Utama)		20/7/2017

Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Erwan S. Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (Lessing)
2. Tidak ada orang bodoh, yang ada hanyalah orang malas. (Google)
3. Skripsi mengajarkanmu yakin, ikhlas dan istiqomah. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Ibu Suniyati dan Bapak Kardiyo yang dengan segenap jiwa raga selalu menyayangi, mendoakan, menjaga serta memberikan motivasi dan pengorbanan yang tak ternilai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul” dengan lancar.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini penulis mengalami kesulitan dan kendala, namun dengan segala upaya dan semangat, Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M. Pd., selaku Ketua Jurusan POR yang telah memberikan banyak kelancaran dalam penelitian ini.
4. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M. Pd., selaku Penasihat Akademik yang telah membimbing dan memotivasi selama proses perkuliahan di FIK UNY.

5. Bapak Ermawan Susanto M. Pd., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Teman- teman PJKR C 13' FIK UNY, selalu menjaga kekompakkan dan semangat untuk menyongsong masa depan yang lebih baik.
8. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan semua pihak pada umumnya. Serta penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi bahan bacaan untuk acuan penulisan Tugas Akhir Skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 24 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakikat Model	7
2. Hakikat Permainan	7
3. Hakikat Permainan Bola Tangan	8
4. Hakikat Modifikasi	12
5. Karakteristik Siswa SMP	13
6. Materi Penjas Kelas VIII	15
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir	17
BAB III. METODE PENELITIAN	18
A. Metode Penelitian	18
1. Metode <i>Research and Development</i>	18

2. Desain Penelitian.....	18
a. Analisis Kebutuhan	20
b. Pembuatan Produk Awal.....	20
c. Revisi Pertama	27
d. Uji Coba Kelompok Kecil.....	27
e. Revisi Kedua	27
f. Uji Coba Kelompok Besar	28
g. Revisi Ketiga.....	28
h. Hasil Akhir	28
3. Uji Coba Produk.....	28
a. Desain Uji Coba	28
b. Uji Coba Kelompok Kecil.....	37
c. Revisi Produk Pertama.....	38
d. Uji Coba Kelompok Besar	38
B. Subjek Penelitian dan Sampel Penelitian	39
C. Lokasi Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	42
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Evaluasi Ahli Penjas	51
2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	59
B. Hasil Analisis Data	69
1. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	69
a. Hasil Kuesioner Siswa	69
b. Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	77
C. Pembahasan	78
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi Hasil Penelitian	80
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	80
D. Saran-Saran	81
 DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. SK dan KD Permainan Bola Besar Kelas VIII	15
Tabel 2. Justifikasi Pengembangan Model.....	17
Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner.....	41
Tabel 4. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner.....	42
Tabel 5. Klasifikasi Presentase	43
Tabel 6. Evaluasi Ahli Penjas	51
Tabel 7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	60
Tabel 8. Perbandingan Produk Revisi 1 dan Revisi 2.....	69
Tabel 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar	70
Tabel 19. Evaluasi Uji Coba Kelompok Besar	78

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Lapangan Bola Tangan <i>Indoor</i>	10
Gambar 2. Gawang Bola Tangan <i>Indoor</i>	11
Gambar 3. Desain Penelitian.....	19
Gambar 4. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Produk Awal)	21
Gambar 5. Foto Lapangan Bola Tangan Simpai (Produk Awal)	22
Gambar 6. Desain Gawang Simpai (Produk Awal)	22
Gambar 7. Foto Gawang Simpai (Produk Awal)	23
Gambar 8. Bola Voli (Produk Awal)	23
Gambar 9. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).....	30
Gambar 10. Foto Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).....	31
Gambar 11.Desain Gawang Simpai (Revisi I).....	32
Gambar 12.Foto Gawang Simpai (Revisi I).....	33
Gambar 13.Bola Tangan (Revisi I)	33
Gambar 14. Uji Coba Kelompok Kecil.....	38
Gambar 15. Uji Coba Kelompok Besar	39
Gambar 16.Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Produk Awal)	45
Gambar 17. Foto Lapangan Bola Tangan Simpai (Produk Awal)	46
Gambar 18.Desain Gawang Simpai (Produk Awal)	46
Gambar 19. Foto Gawang Simpai (Produk Awal)	47
Gambar 20.Bola Voli (Produk Awal)	47
Gambar 21.Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).....	52
Gambar 22. Foto Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).....	53
Gambar 23.Desain Gawang Simpai (Revisi I).....	54
Gambar 24.Foto Gawang Simpai (Revisi I).....	55
Gambar 25.Bola Tangan (Revisi I)	55
Gambar 26.Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi II)	61
Gambar 27.Desain Gawang Simpai (Revisi II).....	62
Gambar 28.Foto Gawang Simpai (Revisi II)	63
Gambar 29.Bola Tangan (Revisi II).....	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Lembar Pembimbing Proposal TAS.....	85
Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian UNY	86
Lampiran 3. Surat Perijinan Penelitian Provinsi D.I. Yogyakarta	87
Lampiran 4. Surat Perijinan Penelitian Kabupaten Gunungkidul.....	88
Lampiran 5. Surat Penelitian SMP Negeri II Playen, Gunungkidul	89
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi	90
Lampiran 7. Kuesioner Siswa	91
Lampiran 8. Jawaban Kuesioner Siswa	95
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Guru.....	98
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli	101
Lampiran 11. Kartu Bimbingan TAS.....	105
Lampiran 12. Produk Akhir	106
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	117

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bentuk aktivitas jasmani yang disajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berbentuk olahraga maupun non olahraga. Olahraga seperti atletik, senam, permainan, beladiri, dan akuatik, sedangkan non olahraga dalam bentuk bermain, modifikasi cabang olahraga, dan aktivitas jasmani lainnya. Secara lengkap ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah (BSNP.2008:177) meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Namun yang paling disukai oleh siswa adalah permainan dan olahraga.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 untuk SMP/MTs kelas VIII di KD nomor 7.1 tertulis mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola yang tidak bisa digenggam dengan telapak tangan. Permainan bola besar memerlukan media seperti lapangan dan bola. Banyak sekali olahraga permainan bola besar yang bisa diberikan kepada siswa sekarang. Namun di

sekolah-sekolah ketika pembelajaran penjas hanya olahraga permainan populer seperti sepak bola dan basket yang diberikan oleh guru penjas.

Selama masa sekolah dari SD sampai SMA, olahraga permainan bola besar yang pernah peneliti lakukan di sekolah selalu sepak bola, voli dan basket. Tapi yang pasti sering dilakukan adalah sepak bola. Guru seolah-olah tidak mau memberikan alternatif atau variasi kepada peserta didiknya. Biasanya dengan alasan keterbatasan sarana dan prasarana maka olahraga permainan yang bisa diajarkan terbatas. Padahal sebenarnya banyak olahraga permainan yang bisa diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan peralatan yang dimodifikasi.

Salah satu olahraga permainan yang bisa diajarkan pada peserta didik guna menambah pengalaman mereka adalah permainan bola tangan. Olahraga permainan ini tentu asing bagi mereka ataupun bagi masyarakat umum. Karena memang olahraga bola tangan jarang sekali dijumpai atau bahkan ditayangkan di televisi. Mungkin anak-anak tidak tahu bahwa permainan bola tangan juga termasuk permainan bola besar, karena yang mereka ketahui hanyalah bola voli, basket dan sepak bola bahkan sekarang anak-anak lebih tertarik pada permainan futsal.

Peneliti berusaha menampilkan atau mengenalkan model olahraga permainan baru ini untuk menambah pengalaman peserta didik. Karena melalui pengalaman akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani. (Menurut Vannier & Gallahue dalam JPJI,2011: 41). Dengan begitu peserta didik

ketika duduk dibangku sekolah tidak hanya mengenal sepak bola, voli dan basket, namun juga olahraga permainan lainnya yang dapat mereka populerkan di masyarakat.

Sebenarnya apabila dicermati olahraga permainan bola tangan juga tidak kalah menarik dengan olahraga bola besar lainnya. Bahkan permainan bola tangan juga dapat mengembangkan aspek jasmani dan rohani pada anak. Secara jasmani perkembangan kemampuan jasmani mencakup kecepatan dan kelincahan dapat meningkat. Sementara dalam perkembangan rohani, kepribadian dan karakter anak akan menuju kearah positif.

Olahraga permainan bola tangan (*indoor*) atau *handball* merupakan cabang olahraga berbentuk permainan beregu, yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri atas 7 orang dan salah satunya adalah penjaga gawang. Tujuan permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, tim yang paling banyak mencetak gol keluar sebagai pemenang. Olahraga ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola dan permainan bola basket. Permainan bola tangan hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tangan dan dibantu anggota tubuh lain kecuali kaki. Pemain yang boleh menggunakan kakinya hanyalah penjaga gawang. Permainan ini berdurasi 2 x 35 menit dengan istirahat 10 menit.

Untuk memberikan materi permainan bola tangan tentunya menggunakan sarana dan prasarana. Sarana yang dibutuhkan adalah bola dan gawang. Sedangkan untuk prasarana yang dibutuhkan adalah lapangan. Lapangan bola

tangan bentuknya hampir mirip dengan lapangan yang biasanya digunakan untuk bermain futsal yaitu berukuran 15x25 meter.

Namun tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana tersebut. Sehingga alasan tersebut digunakan untuk tidak memberikan permainan baru bagi peserta didik. Padahal ada banyak cara untuk menyiasati masalah tersebut, agar tetap bisa mengenalkan sebuah permainan baru bagi peserta didik.

Kendala sarana dan prasarana yang dialami oleh sekolah yang akan diteliti oleh peneliti yaitu SMP Negeri 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul diantaranya ialah tidak adanya bola tangan. Padahal materi permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul diberikan untuk seluruh siswa kelas VIII semester genap. Untuk jumlah pertemuannya dua kali tatap muka dan dilakukan di lapangan bola basket SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Modifikasi yang dilakukan untuk pemberian materi bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul yaitu memodifikasi jumlah pemain, gawang dan bola serta aturan-aturan khususnya di daerah gawang. Sementara hambatan yang dihadapi saat pemberian materi ini adalah bola yang digunakan. Keterbatasan alat membuat guru belum bisa memaksimalkan olahraga permainan bola tangan. Padahal tanggapan siswa terhadap permainan ini cukup antusias, secara garis besar siswa merasa senang karena permainan ini lebih mudah dibanding bola basket yang sama sama menggunakan tangan. Namun dengan pendekatan modifikasi dapat mengantisipasi terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di

sekolah serta membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran penjas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik peneliti melakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Model Permainan Bola Tangan melalui Modifikasi Alat untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran bola besar di Sekolah Menengah Pertama belum begitu bervariasi.
2. Keterbatasan sarana prasarana menjadi kendala untuk melakukan pembelajaran bola tangan secara maksimal.
3. Kreativitas guru dalam menggunakan alat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani masih kurang.
4. Terbatasnya model permainan bola tangan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan model permainan bola tangan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 Playen Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah, “Bagaimanakah pengembangan model permainan bola tangan dengan menggunakan alat yang dimodifikasi untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah model permainan bola tangan dengan menggunakan alat yang telah dimodifikasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

- a. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model permainan penjas bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.
- b. Sebagai bahan dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, S1.

2. Bagi Peneliti Lanjutan

- a. Sebagai pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai model permainan bola tangan.

3. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

- a. Sebagai salah satu pilihan dalam mengajarkan permainan bola besar.
- b. Sebagai motivasi untuk guru penjas melakukan terobosan dalam memodifikasi suatu model permainan.
- c. Sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran penjas yang menyenangkan dengan memodifikasi permainan baru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

Kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para ahli. Dalam kajian pustaka ini akan menguraikan tentang: hakikat model, hakikat permainan, hakikat permainan bola tangan, hakikat modifikasi, karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama dan materi pendidikan jasmani kelas VIII.

1. Hakikat Model

Dini Rosdiani (2012: 4) menyatakan bahwa model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Syaiful Sagala (2011: 175) menyatakan bahwa model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud model adalah rencana yang berurutan yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan sehingga tujuan dari kegiatan tersebut dapat tercapai.

2. Hakikat Permainan

Definisi permainan menurut Raisatun Nisa (2012: 11), *game* (permainan) diartikan sebagai salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada siswa-siswa. Belka (2000: 22-30) mengklasifikasikan beberapa jenis permainan yang ada. Kelima klasifikasi jenis

permainan menurut Belka adalah permainan sentuh, permainan target, permainan net dan dinding, permainan serangan dan permainan lapangan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang dapat digunakan sebagai sarana penyalur ilmu bagi siswa. Melalui permainan siswa dapat belajar berbagai hal termasuk melatih komponen fisiknya.

3. Hakikat Permainan Bola Tangan

a. Sejarah Permainan Bola Tangan

Bola tangan atau *handball* adalah olahraga bola yang menggunakan tangan dalam permainannya. Olahraga ini termasuk permainan invasi, karena merupakan permainan perpaduan antara sepak bola dan bola basket. Olahraga bola tangan ini dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri atas 7 orang. Tujuan permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dan mencegah lawan mencetak gol, tim yang terbanyak mencetak gol menjadi pemenang (Hari A, 2005: 3).

Bola tangan sesungguhnya muncul dari tiga Negara yaitu Denmark, Jerman dan Swedia. Di Swedia, G. Wallstrom memperkenalkan bola tangan pada tahun 1910. Peraturan permainan bola tangan ini untuk pertama kalinya dikembangkan oleh seorang guru senam di Brandenburg Jerman yang bernama Max Haiser pada tahun 1917. Olahraga bola tangan pertama kali diajarkan pada tahun 1917 dan diajarkan kepada anak-anak puteri dengan nama *Torball*. Kemudian pada tahun 1919 di kota Berlin, Karl Scelenz, memperkenalkan bentuk permainan bola tangan di lapangan besar (*outdoor*) di beberapa Negara Eropa. Karl Scelenz mengubah permainan *Torball* menjadi *Hand Ball* supaya dapat dimainkan juga oleh

laki-laki. Kemudian ia mengembangkan peraturan bola tangan dan sekarang dikenal sebagai salah seorang pendiri bola tangan lapangan. Permainan bola tangan berkembang pesat di Jerman, pada tahun 1934 terbentuk persatuan *Hand Ball* Jerman yang beranggotakan 25.000 tim putra dan putri (Hari A, 2005: 4)

Pada tahun 1928 *International Amateur Hand Ball Federation* (IAHF) telah dideklarasikan bertepatan dengan Olimpiade Amsterdam dan diketuai oleh Avery Brundage dari USA. Tahun 1938 di Berlin diadakan turnamen bola tangan sedunia yang pertama. Namun pada tahun 1946 dalam kongres di Kopenhagen IAHF dibubarkan karena terjadi perselisihan paham antar anggotanya, namun demikian dibentuk federasi baru dengan nama *International Hand Ball Federation* atau disingkat IHF. IHF diprakarsai Denmark, Swedia, Finlandia, Perancis, Belanda, Norwegia, Polandia dan Swiss.

Di Indonesia permainan bola tangan telah dikenal dan dilakukan sejak penjajahan Belanda. Pada PON II tahun 1951 di Jakarta permainan bola tangan dimasukkan dalam acara pertandingan, meskipun hanya diikuti tim dari Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Jawa Timur. Selain dipertandingkan di PON, permainan bola tangan juga pernah mengisi acara dalam Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) ke-V di Medan tahun 1960. Induk organisasi bola tangan di Indonesia yaitu Asosiasi Bola Tangan Indonesia (ABTI) (Hari A, 2005: 5-6).

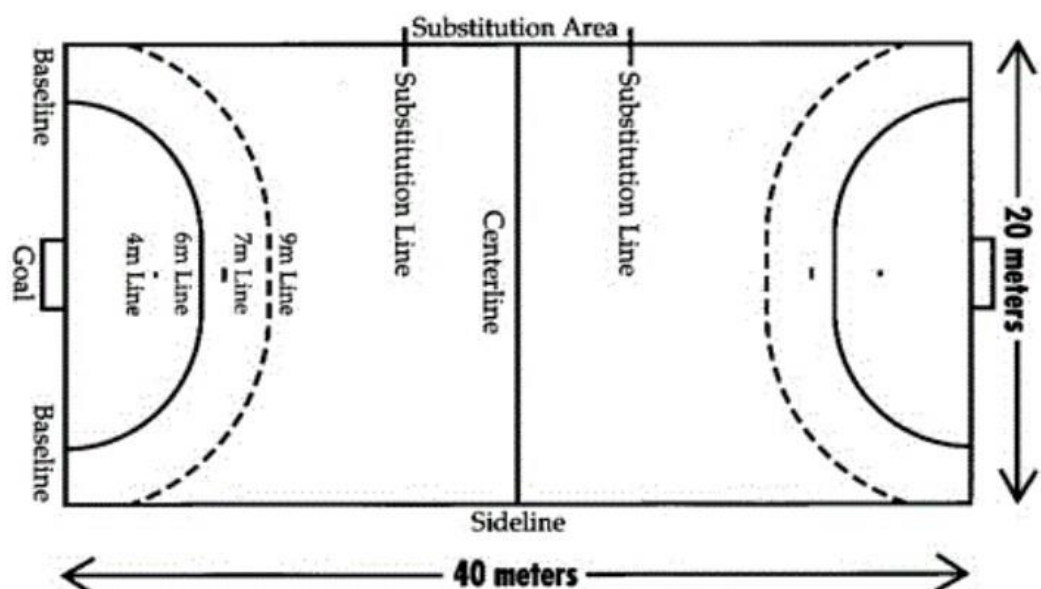
Yang terbaru pada tahun 2016 permainan bola tangan masuk dalam daftar cabang yang dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) XIX di Jawa Barat. Cabang bola tangan mempertandingkan dua nomor yakni nomor beregu putra dan putri. Pertandingan cabang bola tangan bertempat di Cilodok, Kota Depok. Tim

yang berpartisipasi sebanyak delapan provinsi. Tim putra DKI Jakarta berhasil menjadi juara setelah mengalahkan tim putra Jawa Barat dengan skor 20-19. Sementara difinal kategori putri, tim tuan rumah Jawa Barat berhasil mengalahkan tim putri DKI Jakarta dengan skor 20-19.

(Sumber: <http://fokusjabar.com/2016/03/20/bola-tangan-siap-menjadi-cabang-olahraga-eksebsi-di-pon-xix/> dikutip pada hari Sabtu, 1 Juli 2017 pada pukul 08.12 wib)

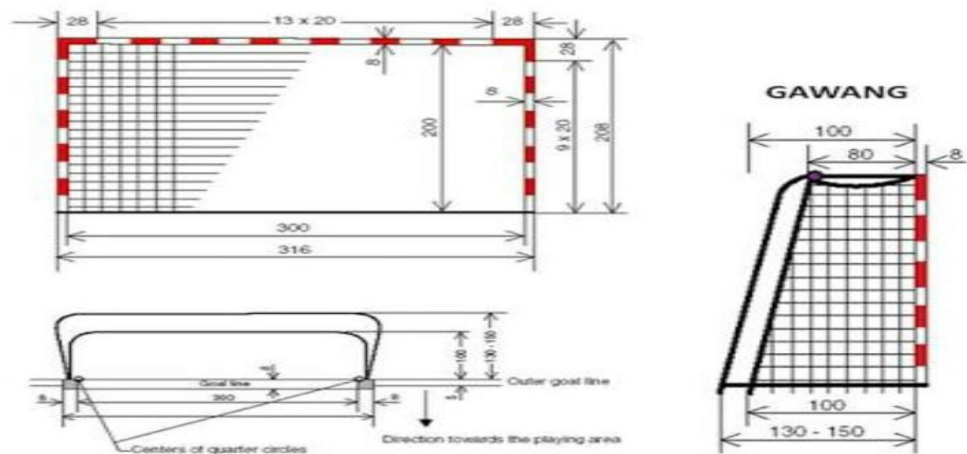
b. Peraturan Permainan Bola Tangan *Indoor*

Ukuran lapangan bola tangan *indoor* adalah 20 x 40 meter dengan garis pemisah di tengah dan gawang di tengah kedua sisi pendek. Pemain berjumlah enam orang dan satu penjaga gawang. Objek dari permainan ini adalah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan. Waktu yang digunakan adalah 2 x 30 menit.



Gambar 1. Lapangan Bola Tangan *Indoor*.

(Sumber: Hari A, 2005: 12)



Gambar 2. Gawang Bola Tangan Indoor.

(Sumber: Hari A, 2005: 13)

Gawang memiliki tinggi 2 meter dan lebar 3 meter, dicat bergaris-garis dengan 2 warna berbeda. Garis gawang 8 cm, semua garis lain 5 cm. Setiap tim terdiri dari 12 pemain. Namun hanya 7 pemain yang ada di lapangan termasuk dengan seorang penjaga gawang. Selebihnya adalah pemain pengganti selama pertandingan berlangsung. Mereka masuk dan meninggalkan lapangan permainan dari daerah pergantian. Para pemain bergantian posisi antara menyerang dan bertahan, tergantung dari penguasaan bola. Penjaga gawang dari tiap-tiap tim memakai pakaian yang berbeda warna dengan pemain lain.

Waktu bermain dalam permainan bola tangan untuk usia 16 tahun atau lebih adalah 2 x 30 menit, usia 12-15 tahun 2 x 25 menit, usia 8-11 tahun 2 x 20 menit. Untuk istirahat dalam permainan waktunya 10 menit. Bola yang digunakan pun ukurannya berbeda-beda, untuk anak putra (usia 8-12 tahun) dan anak putri (usia 8-14 tahun) lingkaran bola adalah 50-52 cm dan berat paling ringan 315

gram (size 1). Untuk remaja putra usia 12-16 dan remaja putrid lebih dari 14 tahun lingkaran bola adalah 54-56 cm dan beratnya adalah 325-400 gram (size 2). Untuk putra usia lebih dari 16 tahun lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat bola adalah 425-475 gram (size 3). (Hari A, 2005: 15)

4. Hakikat Modifikasi

Menurut Rusli Lutan dalam Haryati (2013:13) Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Dalam pembelajaran penjas memodifikasi sebuah pembelajaran boleh-boleh saja bahkan sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, namun tetap sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Modifikasi memang dibutuhkan, mengingat tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk penyampaian materi dalam pembelajaran penjas. Maka dari itu guru dituntut untuk kreatif agar optimal dalam pembelajaran meski dengan keterbatasan fasilitas. Tujuan dalam memodifikasi sarana dan prasarana menurut Agus S.S (2004:5) adalah:

1. Memperlancar jalannya pembelajaran. Dengan adanya sarana dan prasarana yang mencukupi proses pembelajaran akan berjalan sesuai keinginan, seperti siswa tidak perlu mengantri karena harus bergantian dengan yang lain.
2. Memudahkan gerakan. Dengan sarana dan prasarana diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran penjasorkes.
3. Mempersulit gerakan. Artinya dalam melakukan gerakan menggunakan alat lebih mudah dari pada tidak menggunakan alat.

4. Memacu siswa dalam bergerak. Siswa lebih termotivasi untuk bergerak karena tersedianya sarana dan prasarana dibandingkan dengan tidak menggunakan sarana dan prasarana.
5. Kelangsungan aktivitas. Kebutuhan dalam melakukan aktivitas jika tidak tersedia tidak dapat berjalan.
6. Menjadikan siswa tidak takut melakukan aktivitas.

Dalam memodifikasi perlu diperhatikan syarat-syaratnya. Agus S.S (2004:17), dalam bukunya menyampaikan syarat-syarat dalam membuat sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani yaitu aman, mudah dan murah, menarik, memacu untuk bergerak, sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan tujuan, tidak mudah rusak, dan sesuai dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas memodifikasi alat dalam pembelajaran jasmani boleh dilakukan untuk mengoptimalkan sebuah pembelajaran. Maka seorang guru harus kreatif. Dalam modifikasi penjas harus diperhatikan syarat-syaratnya yaitu aman, mudah dan murah, menarik, memacu untuk bergerak, sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan tujuan, tidak mudah rusak, dan sesuai dengan lingkungan.

5. Karakteristik Siswa SMP (13-15 tahun)

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak dan masa dewasa, dimulai dari *pubertas*, yang ditandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik maupun psikis. Pubertas berarti proses pencapaian kematangan seksual dan kemampuan bereproduksi. Masa remaja disebut juga *adolescere*, yang dalam bahasa latin berasal dari kata *adolescere*, yang berarti “*to grow into adulthood*”.

Adolesen merupakan periode transisi dari masa anak ke masa dewasa, dalam mana terjadi perubahan dalam aspek biologis, psikologis, dan social. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa. Hurlock (1991: 206), menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia mata secara hukum.

Pendapat atau pandangan para ahli (filsafat, antropologi, dan psikologi) mengenai masa remaja.

- a. Aristoteles, berpendapat bahwa aspek terpenting bagi remaja adalah kemampuannya untuk memilih dan determinasi diri (*self-determination*) sebagai tanda kematangannya.
- b. Jean-jacques Rousseau, berpendapat bahwa pada usia 15-20 tahun, individu sudah matang emosinya, dan dapat mengubah sikap *selfishness* (memerhatikan atau mementingkan diri sendiri) ke *interest in others* (memperhatikan orang lain).
- c. Stanley Hall, sebagai pionir dalam studi ilmiah tentang remaja berpendapat bahwa adolesen adalah masa *storm and stress*, masa penuh konflik, yaitu sebagai periode yang berada dalam dua situasi, antara kegoncangan, penderitaan, asmara, dan pemberontakan dengan otoritas orang dewasa.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan karakter siswa SMP merupakan tahapan perkembangan pubertas yaitu transisi perkembangan antara masa anak-anak menuju ke usia remaja. Perilaku yang

disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan beberapa keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keadaan perasaan dan emosinya sangat peka sehingga tidak setabil dalam perbuatannya. Keadaan mental khususnya kemampuan berpikirnya mulai kritis dan mulai menolak hal-hal yang kurang dimengerti mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter lain.

6. Materi Pendidikan Jasmani Kelas VIII

Di SMPN 2 Playen kurikulum yang digunakan untuk kelas VIII adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Materi Permainan bola besar tercantum dalam SK dan KD. Berikut SK dan KD pendidikan jasmani kelas VIII.

Tabel 1. SK dan KD permainan bola besar kelas VIII

Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar
S e m e s t e r	S a t u	1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
	D u a	7. Mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
		1.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik, serta nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.
		7.1. Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga besar beregu lanjutan serta nilai kerja sama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman dan keberanian.

Sumber: Roji (2007: 1).

Materi permainan bola besar yang diajarkan di SMPN 2 Playen yaitu sepak bola 3 kali pertemuan, bola voli 3 kali pertemuan, bola basket tiga kali pertemuan dan bola tangan dua kali pertemuan. Untuk pemberian materi permainan bola besar tergolong lengkap. Hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana di sekolah tersebut cukup memadai seperti lapangan sepak bola dan lapangan bola basket. Untuk materi bola tangan diberikan pada semester genap.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang sesuai atau relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Adi Purwanto pada tahun 2010. Beliau adalah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Pendidikan Olahraga. Penelitian yang ia lakukan berjudul “Pengembangan Bola dari Limbah Kering sebagai Alat Pembelajaran Permainan Bola Tangan untuk Sekolah Menengah Pertama”. Tujuan penelitian yang ia lakukan adalah untuk mengembangkan bola berbahan baku kertas dan ampas gergaji sebagai alat pembelajaran.

Metode yang ia lakukan dalam penelitian adalah *Research and Development*. Pengujian penelitian dilakukan di SMPN 2 Godean. Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa bola alternatif yang terbuat dari limbah kering sangat layak dijadikan sebagai alat permainan bola tangan yang dimodifikasi, khususnya digunakan dalam teknik *passing* dan *shooting* permainan bola tangan untuk Sekolah Menengah Pertama. Hal itu ditunjukkan dengan hasil penilaian yang diperoleh persentase nilai dari 3 ahli sebesar 98,41 % menyatakan sangat layak, dan siswa sebesar 83,75% menyatakan sangat layak.

Modifikasi bola ini mempunyai berat antara 400 gram- 450 gram dengan keliling 46 cm, dan 46 cm. Sedangkan anyaman yang paling luas 1 x 2,5 cm dan anyaman yang paling kecil 0,5 x 0,5 cm. Warna bola menggunakan plastik yang cerah seperti: merah, biru, hijau, kuning dan putih.

C. Kerangka Berpikir

Pengembangan model permainan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah model permainan bola tangan dengan alat yang dimodifikasi. Pada permainan ini yang dimodifikasi adalah peraturan permainan dan peralatan yang digunakan mengingat di SMPN 2 Playen, Gunungkidul belum ada fasilitas untuk melakukan permainan bola tangan secara maksimal. Melalui modifikasi ini harapannya guru selanjutnya mau memberikan pembelajaran mengenai permainan bola tangan secara lebih menarik serta variatif, dan untuk siswa harapannya siswa semakin aktif, inovatif, dan kreatif.

Dalam penelitian ini pembelajaran bola tangan dengan modifikasi alat diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar permainan bola tangan. Oleh karena itu permainan ini dapat dijadikan sebuah pengalaman baru bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran disekolah.

Berikut ini akan disajikan justifikasi pengembangan model permainan bola tangan dengan modifikasi alat:

Tabel 2. Justifikasi Pengembangan Model

No	Kondisi Faktual	Kesulitan yang Dihadapi	Solusi yang Ditawarkan
1	Permainan bola tangan kurang populer	Siswa lebih memilih permainan bola besar yang lain.	Mengenalkan permainan bola tangan secara sederhana.
2	Tidak semua sekolah memiliki peralatan bola tangan.	Permainan bola tangan tidak pernah diberikan.	Memodifikasi alat sehingga permainan bola tangan tetap dapat diberikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

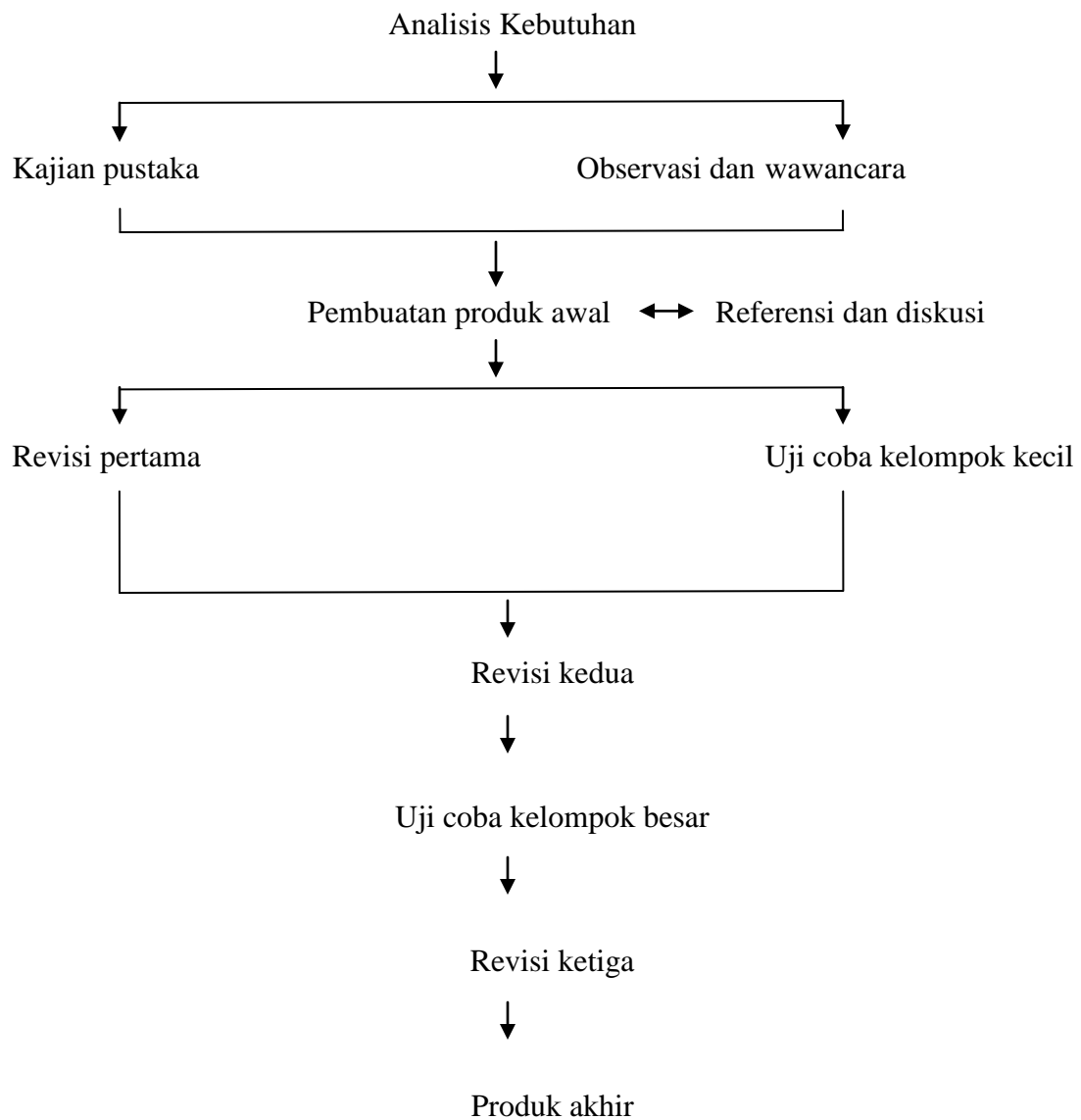
1. Metode *Research and Development*

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode *research and development*. Metode ini menurut Borg dan Gall dalam “*Educational Research*” (2003: 570) menjelaskan: R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industry di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah modifikasi permainan bola tangan dalam pembelajaran penjasorkes di SMPN 2 Playen, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul. peneliti mengembangkan modifikasi permainan bola tangan disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar.

2. Desain Penelitian

Dalam pengembangannya modifikasi permainan bola tangan ini, dilakukan melalui beberapa tahapan. Berikut tahapan-tahapan yang akan dilalui peneliti dalam pengembangan modifikasi permainan bola tangan.



Gambar 3. Desain Penelitian.

Sumber (Borg & Gall dalam Punaji Setyosari, 2010)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang dilakukan peneliti. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola tangan modifikasi ini dibutuhkan atau tidak. Ditahap ini peneliti melakukan observasi mengenai permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul. Serta melihat berbagai sarpras yang tersedia di SMPN 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul.

b. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil dari observasi mengenai analisis kebutuhan, maka tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan model permainan bola tangan modifikasi. Dalam pembuatan produk ini, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh dosen ahli permainan bola tangan dan guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil. Berikut produk awal yang telah dibuat peneliti, yaitu panduan permainan bola tangan simpai.

Draft (Produk Awal)

Model Permainan Bola Tangan Simpai

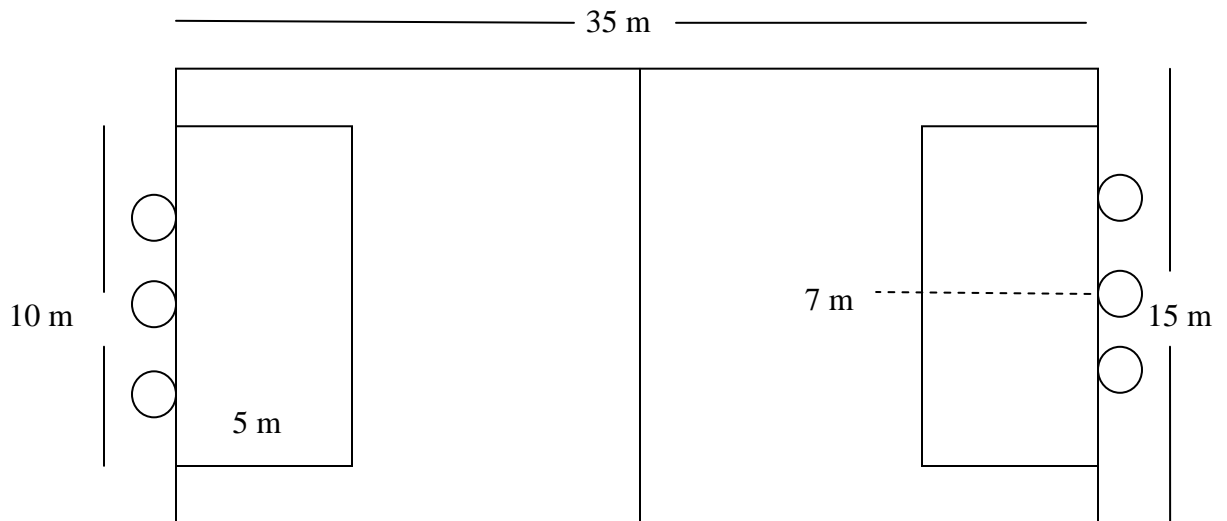
Model permainan bola tangan ini akan dicoba di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dan dimainkan oleh siswa kelas VIII. Jadi dengan memodifikasi alat diharapkan tetap dapat memaksimalkan pembelajaran mengenai bola tangan di SMPN 2 Playen Kabupaten Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

- (1) Bentuk adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter.
- (3) Lebar lapangan 15-20 meter.
- (4) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 5 meter.
- (5) Panjang lemparan pinalti adalah 7 meter.
- (6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.



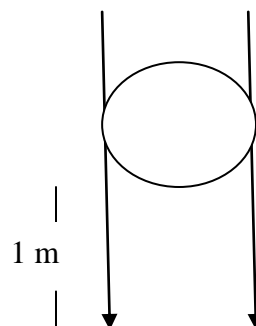
Gambar 4. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Produk Awal).



Gambar 5. Foto Lapangan Bola Tangan Sempai (Produk Awal).

b) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan sempai yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Sempai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah.



Gambar 6. Desain Gawang Sempai (Produk Awal).



Gambar 7. Foto Gawang Simpai (Produk Awal).

c) Bola

Bola menggunakan bola voli.

- (1) voli memiliki keliling lingkaran 65-67 cm.
- (2) Berat bola voli 260-280 gram.



Gambar 8. Bola Voli (Produk Awal).

2) Aturan Permainan Bola Tangan Gawang Simpai

a) *Trow-off*.

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain.

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu.

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola.

- (1) Pemain boleh menghentikan, menangkap, melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Tidak bola membawa bola/dribble.
- (3) Menahan bola ditangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola.

- (1) Menyetuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola.

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala jurusan.
- (2) Menghalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola di udara.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola.

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik baju lawan.
- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang.

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.

- (b) Terhadap regu bertahan, mendapat peringatan, dan apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
- (3) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
- (4) Apabila bola keluar melewati gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka dilakukan lemparan pojok untuk regu penyerang.

i) Terjadinya Gol.

- (1) Terjadi gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari daerah gawang.
- (3) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenang.

j) Lemparan dari daerah gawang.

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan bebas.

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

l) Lemparan ke dalam (*Throw in*).

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.

- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala.

m) Pergantian pemain.

Setiap babak dalam pertandingan pergantian pemain maksimal 4 kali, pemain tidak boleh digantikan berturut-turut dalam satu babak. Pemain yang diganti dibabak pertama boleh masuk lagi dibabak kedua.

c. Revisi Pertama

Di dalam revisi pertama ini hasil dari evaluasi dari para ahli yaitu Bapak Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd., dan Bapak Sujarwo, M. Or., yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap kelompok kecil pengguna produk. Pada tahap uji coba kelompok kecil menggunakan subjek uji coba siswa kelas VIII B SMPN 2 Playen, Gunungkidul dengan jumlah subjek 32 siswa.

e. Revisi Kedua

Di dalam revisi kedua ini adalah hasil dari pengamatan saat melakukan uji coba kelompok kecil dan masukan dari ahli pembelajaran yaitu guru dari SMPN 2 Playen, Gunungkidul Bapak M. Ahkam Amin, S. Pd., M. Or.

f. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VIII A, VIII C dan VIII D SMPN 2 Playen, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 45 siswa.

g. Revisi Ketiga (Produk Akhir)

Melakukan revisi produk dari hasil uji coba kelompok besar yang telah diujicobakan pada siswa SMPN 2 Playen Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul. (Lihat table 11, halaman)

h. Hasil Akhir

Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah produk berupa modifikasi model permainan bola tangan.

3. Uji Coba Produk

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

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

1) Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk dievaluasi terlebih dahulu oleh dua ahli penjas yang berasal dari Dosen UNY, yaitu Bapak Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd., dan Bapak Sujarwo, M. Or., serta ahli pembelajaran Bapak M. Ahkam Amin, S. Pd., M. Or. dari SMPN 2 Playen Kabupaten Gunungkidul. Variable yang dievaluasi adalah fasilitas dan perlengkapan serta aturan permainan, dan memainkan bola, juga aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun datanya menggunakan kuesioner terbuka. Hasil dari evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Berikut adalah hasil produk kedua yang telah dievaluasi dan telah diperbaiki oleh peneliti.

Draft (Revisi I)

Model Permainan Bola Tangan Simpai

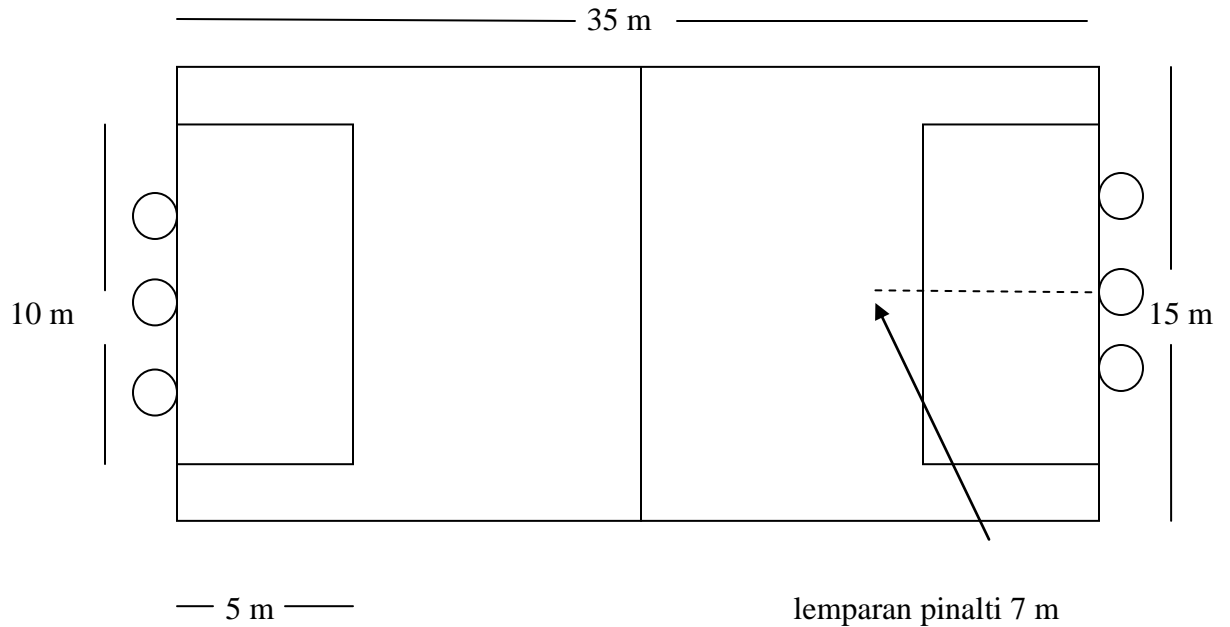
Model permainan bola tangan ini akan dicoba di SMPN 2 Playen Gunungkidul. Dan dimainkan oleh siswa kelas VIII. Jadi dengan memodifikasi alat diharapkan tetap dapat memaksimalkan pembelajaran mengenai bola tangan di SMPN 2 Playen Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

- (1) Bentuk adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter.
- (3) Lebar lapangan 15-20 meter.
- (4) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 5 meter.
- (5) Panjang lemparan pinalti adalah 7 meter.
- (6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.



Gambar 9. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).



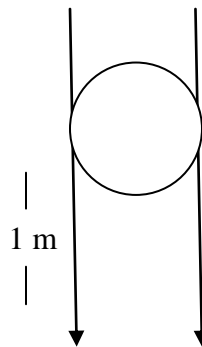
Gambar 10. Foto lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi I).

Perbedaan yang sangat mencolok dibanding lapangan bola tangan pada umumnya adalah area lapangan dan di daerah gawang. Peneliti menggunakan lapangan yang bertekstur tanah karena tanah lebih lunak untuk menancapkan lembing maupun bambu, meski area tanah memiliki kekurangan yaitu kurang keras apabila digunakan untuk memantulkan bola. Selain itu lapangan tanah yang ada di SMPN 2 Playen tergolong bagus karena rumputnya hampir merata sehingga tidak terlalu keras. Peneliti membuat daerah gawang pada permainan bola tangan simpai ini berbentuk persegi panjang, keputusan ini berdasarkan area yang akan digunakan saat memainkan permainan bola tangan simpai yaitu di lapangan,

dengan bentuk persegi panjang lapangan akan lebih mudah dibuat dibanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya.

a) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan simpai yang berdiameter 60 cm-75 cm, yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Simpai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah dan tiap gawang diberi jarak 1,5 meter. Penggunaan 6 buah gawang yang hampir berdekatan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam mencetak angka atau saat akan melakukan tembakan. Penggunaan simpai dan lembing berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Playen, di sekolah tersebut peralatan berupa simpai dan lembing tersedia.



Gambar 11. Desain Gawang Simpai (Revisi I).



Gambar 12. Foto Gawang Simpai (Revisi I).

b) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan adalah bola ukuran 3, dengan lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram.



Gambar 13. Bola Tangan (Revisi I).

b) Aturan Permainan Bola Tangan Gawang Simpai

a) *Trow-off*.

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain.

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu.

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola.

- (1) Pemain boleh menghentikan, menangkap, melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Membawa bola/dribble maksimal tiga kali langkah.
- (3) Menahan bola ditangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola.

- (1) Menyetuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola.

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala jurusan.
- (2) Mengahalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola di udara.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola.

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik baju lawan.
- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang.

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.

- (b) Terhadap regu bertahan, mendapat peringatan, dan apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
- (c) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
- (d) Apabila bola keluar melewati gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka dilakukan lemparan pojok untuk regu penyerang.

i) Terjadinya Gol.

- (1) Terjadi gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Untuk nilai, setiap bola yang masuk ke dalam simpai manapun mendapat nilai 1.
- (3) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari daerah gawang.
- (4) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenang.

j) Lemparan dari daerah gawang.

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan bebas.

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

l) Lemparan ke dalam (*Throw in*).

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.
- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala.

m) Pergantian pemain.

Jumlah pergantian pemain dilakukan tanpa batas, pemain yang telah digantikan boleh masuk kembali mengikuti permainan.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini setelah melakukan revisi terhadap produk segera diujicobakan terhadap siswa SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 32 siswa dari kelas VIII B sebagai subjeknya.

Mula-mula siswa dibariskan, berdoa dan penyampaian materi. Selanjutnya siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis. Kemudian diberikan penjelasan mengenai tata cara permainan bola tangan simpai. Siswa beradaptasi menggunakan bola tangan dan berlatih menembak ke simpai. Terakhir siswa melakukan uji coba permainan.



Gambar 14. Uji Coba Kelompok Kecil.

3) Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi para ahli, serta uji coba kelompok kecil tersebut kemudian dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

4) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan ujicoba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan pada siswa SMPN 2 Playen, Gunungkidul yaitu pada kelas VIII A, VIII C dan VIII D berjumlah 45 siswa. Mula-mula siswa dibariskan, berdoa dan penyampaian materi. Selanjutnya siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis. Kemudian diberikan penjelasan mengenai tata cara permainan bola tangan simpai. Siswa beradaptasi

menggunakan bola tangan dan berlatih menembak ke simpai. Terakhir siswa melakukan permainan. Dan sebagai penutup siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang baru saja dilakukan.



Gambar 15. Uji Coba Kelompok Besar.

B. Subjek Penelitian dan Sampel Penelitian.

Menurut Sugiyono (2015: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri tas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek dan sampel coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari dua ahli penjas yaitu dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Bapak Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd., dan Bapak

Sujarwo, M. Or. dan satu ahli pembelajaran dari SMPN 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul Bapak M. Ahkam Amin, S. Pd., M. Or.

2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 32 siswa SMPN 2 Playen, Gunungkidul dipilih menggunakan sampel secara random.

3. Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 45 siswa SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

C. Lokasi Penelitian

SMP N 2 Playen terletak di Gading, Playen, Gunungkidul. Letak SMP N 2 Playen sangat strategis yaitu di pinggir jalan raya utama Jogja-Wonosari. Akan tetapi, keadaan tersebut tidak mengganggu pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah karena letak SMP nya yang masih dipisahkan oleh lapangan olahraga sehingga peserta didik yang keluar tidak langsung ke jalan raya. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih sangat kondusif dan dapat terkondisikan.

Peserta didik SMP N 2 Playen tahun pelajaran 2016/ 2017 mayoritas berasal dari daerah Kabupaten Gunungkidul. Peserta didik yang diterima di sekolah ini merupakan peserta didik yang pendaftarannya melalui seleksi nilai yang diadakan secara langsung oleh pihak sekolah dengan nilai berkisar antara 24 hingga 27. Selain potensi siswa dalam bidang akademik, potensi siswa SMP N 2 Playen, Gunungkidul di bidang non akademik sangat baik seperti bidang olahraga, seni, kreatifitas dsb.

D. Teknik Pengumpulan Data

Instumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar evaluasi. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun jenis data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan. Untuk data kuantitatif menggunakan lembar kuesioner untuk siswa. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 142).

Digunakannya kuesioner karena jumlah subjek relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dengan waktu yang singkat. Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternative jawaban “Ya” dan “Tidak”. Pertanyaan meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Cara pemberian skor pada alternative jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 4. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa dalam memahami peraturan dan mengetahui permainan bola tangan simpai.	10 soal
2	Afektif	Kemampuan siswa dalam bersikap saat bermain bola tangan simpai.	10 soal
3	Psikomotor	Kemampuan siswa dalam mempraktekkan gerakan saat bermain bola tangan simpai	10 Soal

Untuk butir pertanyaan lihat lampiran 7, halaman 85-88

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif 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, (2004: 879), yaitu:

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

Keterangan:

F = frekuensi relative/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 Persentase.

Persentase	Interprestasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup Layak
0-39%	Kurang Layak

(Suharsimi Arikunto : 2006)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasi Penelitian

Pengembangan yang dilakukan peneliti adalah pengembangan model permainan bola tangan. Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi dan wawancara di SMPN 2 Playen, Gunungkidul mengenai pembelajaran bola tangan di SMP tersebut. Berdasarkan informasi yang didapat, subjek dari pengembangan ini adalah siswa kelas VIII, dikarenakan permainan bola tangan diajarkan ketika kelas VIII semester ganjil. Dalam pengembangan permainan bola tangan ini peneliti menggunakan peralatan yang tersedia di SMP tersebut. Berikut draft pembuatan produk awal permainan bola tangan simpai.

Draft (Produk Awal)

Model Permainan Bola Tangan Simpai

Model permainan bola tangan ini akan dicoba di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dan dimainkan oleh siswa kelas VIII. Jadi dengan memodifikasi alat diharapkan tetap dapat memaksimalkan pembelajaran mengenai bola tangan di SMPN 2 Playen, Kabupaten Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

(1) Bentuk adalah persegi panjang.

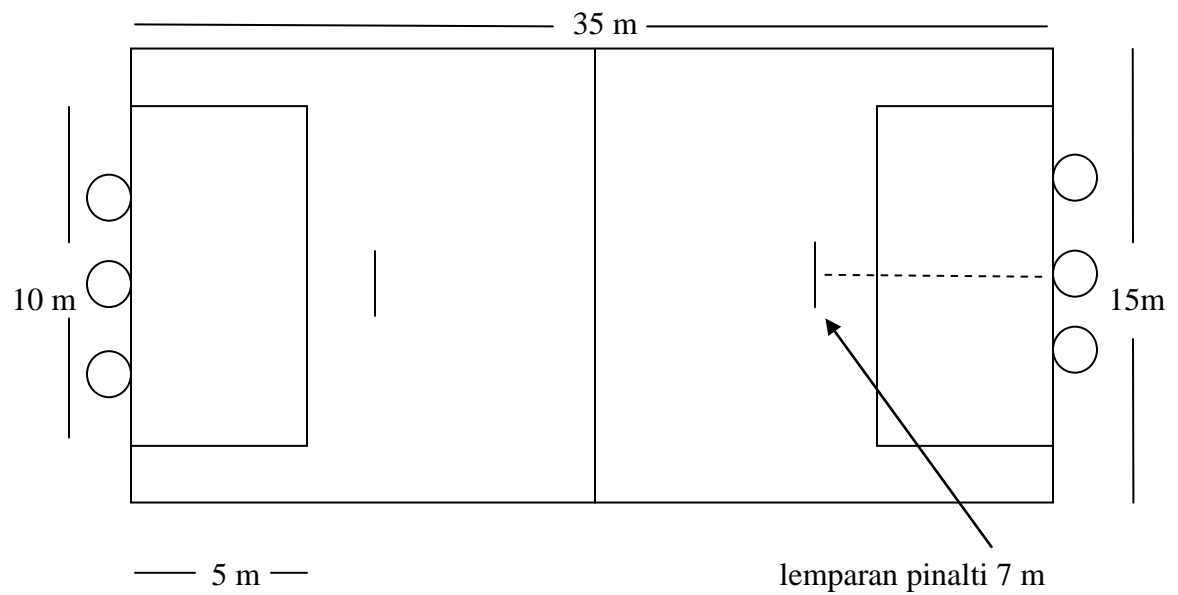
(2) Panjang lapangan 35-40 meter.

(3) Lebar lapangan 15-20 meter.

(4) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 5 meter.

(5) Panjang lemparan pinalti adalah 7 meter.

(6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.



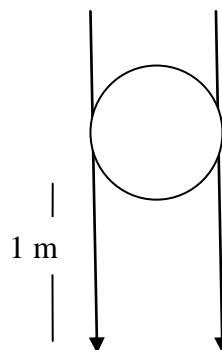
Gambar 16. Desain Lapangan Bola Tangan Sempai (Produk Awal).



Gambar 17. Foto Lapangan Bola Tangan Sempai (Produk Awal).

b) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan sempai yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Sempai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah



Gambar 18. Desain Gawang Sempai (Produk Awal).



Gambar 19. Foto Gawang Simpai (Produk Awal).

c) Bola

Bola menggunakan bola voli.

- (1) voli memiliki keliling lingkaran 65-67 cm.
- (2) Berat bola voli 260-280 gram.



Gambar 20. Bola Voli (Produk Awal).

2)Aturan Permainan Bola Tangan Gawang Simpai

a) *Trow-off.*

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain.

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu.

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola.

- (1) Pemain boleh menghentikan, menangkap, melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Tidak bola membawa bola/dribble.
- (3) Menahan bola ditangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola.

(1) Menyetuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.

(2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola.

(1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala jurusan.

(2) Mengahalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.

(3) Merebut bola di udara.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola.

(1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.

(2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.

(3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik baju lawan.

(4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.

(5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang.

(1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.

(2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:

(a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.

- (b) Terhadap regu bertahan, mendapat peringatan, dan apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
- (3) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
- (4) Apabila bola keluar melewati gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka dilakukan lemparan pojok untuk regu penyerang.

i) Terjadinya Gol.

- (1) Terjadi gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari daerah gawang.
- (3) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenang.

j) Lemparan dari daerah gawang.

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan bebas.

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

l) Lemparan ke dalam (*Throw in*).

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.

- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala.

m) Pergantian pemain.

Setiap babak dalam pertandingan pergantian pemain maksimal 4 kali, pemain tidak boleh digantikan berturut-turut dalam satu babak. Pemain yang diganti dibabak pertama boleh masuk lagi dibabak kedua.

1. Hasil Evaluasi Ahli Penjas

Produk awal tersebut selanjutnya dievaluasi oleh 2 orang ahli penjas yaitu dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan, Bapak Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd., dan Bapak Sujarwo, M. Or. Berikut daftar evaluasi yang diberikan oleh kedua evaluator,

Tabel 6. Evaluasi Ahli Penjas.

Bagian yang perlu diperbaiki	Saran perbaikan
Peraturan harus merujuk pada logika bermain.	Disesuaikan menyerupai permainan yang sesungguhnya.
Ukuran bola.	Disesuaikan dengan ukuran bola tangan.
Kriteria menentukan ukuran yang dimodifikasi.	Dibuat kriterianya.

Setelah mendapat saran dan masukan dari ahli penjas, kemudian peneliti merevisi produknya sesuai saran dan masukan ahli penjas. Berikut draft panduan permainan bola tangan simpai (revisi 1).

Draft (Revisi I)

Model Permainan Bola Tangan Simpai

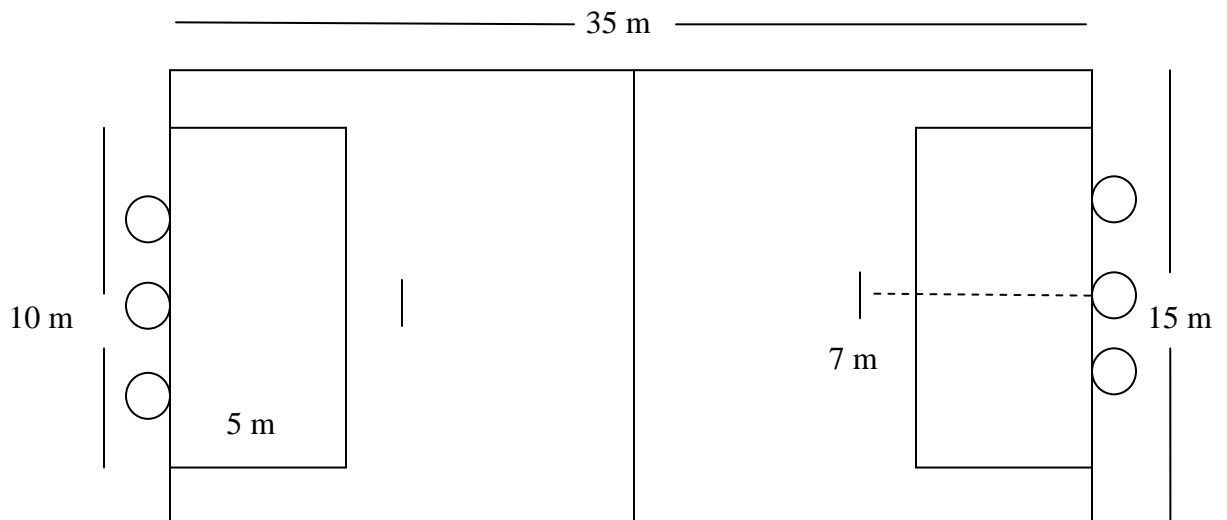
Model permainan bola tangan ini akan dicoba di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dan dimainkan oleh siswa kelas VIII. Jadi dengan memodifikasi alat diharapkan tetap dapat memaksimalkan pembelajaran mengenai bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

- (1) Bentuk adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter.
- (3) Lebar lapangan 15-20 meter.
- (4) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 5 meter.
- (5) Panjang lemparan pinalti adalah 7 meter.
- (6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.





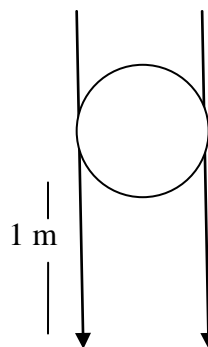
Gambar 22. Foto Lapangan Bola Tangan Sempai (Revisi I).

Perbedaan yang sangat mencolok dibanding lapangan bola tangan pada umumnya adalah area lapangan dan di daerah gawang. Peneliti menggunakan lapangan yang bertekstur tanah karena tanah lebih lunak untuk menancapkan lembing maupun bambu, meski area tanah memiliki kekurangan yaitu kurang keras apabila digunakan untuk memantulkan bola. Selain itu lapangan tanah yang ada di SMPN 2 Playen tergolong bagus karena rumputnya hampir merata sehingga tidak terlalu keras. Peneliti membuat daerah gawang pada permainan bola tangan sempai ini berbentuk persegi panjang, keputusan ini berdasarkan area yang akan

digunakan saat memainkan permainan bola tangan simpai yaitu di lapangan, dengan bentuk persegi panjang lapangan akan lebih mudah dibuat dibanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya.

b) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan simpai yang berdiameter 60 cm-75 cm, yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Simpai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah dan tiap gawang diberi jarak 1,5 meter. Penggunaan 6 buah gawang yang hampir berdekatan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam mencetak angka atau saat akan melakukan tembakan. Penggunaan simpai dan lembing berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Playen, di sekolah tersebut peralatan berupa simpai dan lembing tersedia.



Gambar 23. Desain Gawang Simpai (Revisi I).



Gambar 24. Foto Gawang Simpai (Revisi I).

c) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan adalah bola ukuran 3, dengan lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram.



Gambar 25. Bola Tangan (Revisi I).

2) Aturan Permainan Bola Tangan Gawang Simpai

a) *Trow-off*.

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain.

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu.

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola.

- (1) Pemain boleh menghentikan, menangkap, melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Membawa bola/dribble maksimal tiga kali langkah.
- (3) Menahan bola ditangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola.

- (1) Menyetuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola.

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala jurusan.
- (2) Mengahalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola di udara.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola.

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik baju lawan.
- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang.

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.

- (b) Terhadap regu bertahan, mendapat peringatan, dan apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
- (c) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
- (d) Apabila bola keluar melewati gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka dilakukan lemparan pojok untuk regu penyerang.

i) Terjadinya Gol.

- (1) Terjadi gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Untuk nilai, setiap bola yang masuk ke dalam simpai manapun mendapat nilai 1.
- (3) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari daerah gawang.
- (4) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenang.

j) Lemparan dari daerah gawang.

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan bebas.

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

l) Lemparan ke dalam (*Throw in*).

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.
- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala.

m) Pergantian pemain.

Jumlah pergantian pemain dilakukan tanpa batas, pemain yang telah digantikan boleh masuk kembali mengikuti permainan.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah merevisi produk, selanjutnya peneliti terjun ke sekolah untuk melakukan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul berjumlah 32 siswa. Selain itu peneliti juga memberikan draft panduan permainan bola tangan sampai pada ahli pembelajaran di SMPN 2 Playen, Gunungkidul yaitu Bapak M. Ahkam Amin, S. Pd., M. Or., guna dievaluasi.

Peneliti mendapat data kualitatif dari ahli pembelajaran di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Berikut evaluasi dan masukan dari Bapak M. Ahkam Amin, S. Pd., M. Or.

Tabel 7. Hasil Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran.

Bagian yang perlu diperbaiki	Saran perbaikan
Tata tulis	Tata tulis agar disesuaikan dengan kaidah yang benar.
Peraturan permainan (alat dan cara memainkan)	Peraturan permainan (modifikasi) agar dirinci lebih detail agar pemain lebih jelas.
Perbedaan versi IHF dan modifikasi	Lebih tepat memakai istilah perbandingan karena tidak harus berbeda, ada kesamaan aturan.

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan mendapat evaluasi dari ahli pembelajaran, peneliti melakukan revisi produk kedua untuk digunakan diuji coba skala besar yang akan menggunakan subjek sejumlah 45 siswa. Berikut draft panduan permainan bola tangan simpai (revisi 2).

Draft (Revisi II)

Model Permainan Bola Tangan Simpai

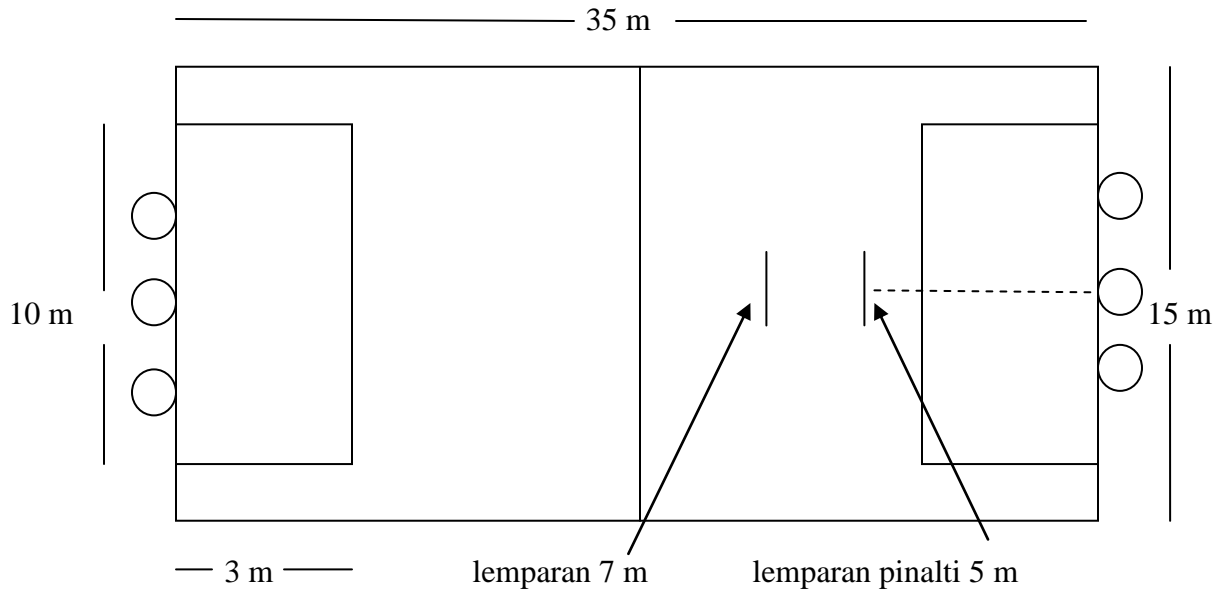
Model permainan bola tangan ini dicobakan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dengan memodifikasi alat diharapkan tetap dapat memaksimalkan pembelajaran mengenai materi permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

- (1) Bentuk lapangan adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter dan lebar lapangan 15-20 meter.
- (3) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 3 meter.
- (4) Panjang lemparan pinalti adalah 5 meter.
- (5) Panjang lemparan 7 meter.
- (6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.



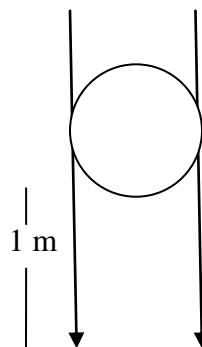
Gambar 26. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai (Revisi II).

Perbedaan yang sangat mencolok dibanding lapangan bola tangan pada umumnya adalah di daerah gawang. Peneliti membuat daerah gawang pada permainan bola tangan simpai ini berbentuk persegi panjang, keputusan ini berdasarkan area yang akan digunakan saat memainkan permainan bola tangan simpai yaitu di

lapangan tanah, dengan bentuk persegi panjang lapangan akan lebih mudah dibuat dibanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya. Selain itu didraft revisi kedua ini juga terjadi perubahan ukuran di daerah gawang dan garis pinalti. Juga penambahan garis lemparan 7 meter sebagai hukuman bagi tim yang telah melakukan pelanggaran lebih dari 5 kali.

b) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan simpai yang berdiameter 60 cm-75 cm, yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Simpai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah dan tiap gawang diberi jarak 1,5 meter. Penggunaan 6 buah gawang yang hampir berdekatan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam mencetak angka atau saat akan melakukan tembakan. Penggunaan simpai dan lembing berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Playen, Gunungkidul di sekolah tersebut peralatan berupa simpai dan lembing tersedia.



Gambar 27. Desain Gawang Simpai (Revisi II).



Gambar 28. Foto Gawang Simpai (Revisi II).

c) Bola

Di SMPN 2 Playen, Gunungkidul ketika pembelajaran bola tangan, bola yang biasanya dipakai adalah bola voli yang ukurannya hampir sama dengan bola tangan. Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan simpai adalah bola tangan pada umumnya. Bola yang digunakan dalam permainan adalah bola ukuran 3, dengan lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram.



Gambar 29. Bola Tangan (Revisi II).

2) Aturan Permainan Bola Tangan Gawang Simpai

a) *Trow-off*.

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain.

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu.

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola.

- (1) Pemain boleh menangkap, menghentikan, menggiring (*dribble*) melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Membawa bola (*dribble*) maksimal tiga kali langkah.
- (3) Menahan bola di tangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola.

- (1) Menyetuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola.

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala arah.
- (2) Mengahalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola yang melayang di udara maupun bola yang bergulir di tanah.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola.

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik kaos lawan.

- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang.

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.
 - (b) Terhadap regu bertahan,
 - (i) Bola diberikan pada regu penyerang untuk melakukan lemparan 7 meter.
 - (ii) Apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak regu bertahan memasuki daerah gawang, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
 - (iii) Untuk pelanggaran berikutnya dalam satu babak langsung mendapat lemparan pinalti.
 - (c) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
 - (d) Dalam permainan bola tangan sampai tidak ada lemparan pojok.

i) Terjadinya Gol.

- (1) Dinyatakan gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari tengah lapangan.
- (3) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenangnya.

j) Lemparan dari daerah gawang.

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan 7 meter.

- (1) Lemparan 7 meter hanya diberikan pada saat tim bertahan memasuki daerah gawang.
- (2) Saat melakukan lemparan, tidak boleh ada pemain yang berada di daerah gawang.
- (3) Lemparan 7 meter dapat menjadi gol.

l) Lemparan pinalti.

- (1) Lemparan pinalti diberikan saat,
 - (i) Kesempatan mencetak angka digagalkan oleh tim lawan secara illegal.
 - (ii) Tim bertahan memasuki daerah gawang lebih dari lima kali dalam satu babak.

- (2) Aturan saat melempar pinalti,
 - (i) Lemparan dilakukan di titik pinalti.
 - (ii) Pemain yang tidak melakukan lemparan, tidak boleh memasuki daerah gawang.
 - (iii) Apabila bola tidak masuk dan berada di daerah gawang, bola menjadi hak regu bertahan.
 - (iv) Untuk aturan saat adu lemparan pinalti, masing-masing tim mengirimkan wakilnya sebanyak tiga pemain.
 - (v) Saat skornya seri, kapten dari masing-masing tim melakukan koin tos, pemenang dapat memilih menembak atau tidak.
 - (vi) Pelempar ke-4 melakukan lemparan dari garis lemparan 7 meter.

m) Lemparan bebas.

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

n) Lemparan ke dalam (*Throw in*).

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.
- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala melewati atas kepala.
- (5) Tidak boleh melakukan gerakan tipuan saat melempar.

o) Pergantian pemain.

- (1) Jumlah pergantian pemain dilakukan tanpa batas, pemain yang telah digantikan boleh masuk kembali mengikuti permainan.
- (2) Pergantian pemain dilakukan saat bola mati dari lapangan.

Tabel 8. Perbandingan Produk Revisi 1 dan Revisi 2

No	Produk Revisi I	Produk Revisi II
1	Ukuran daerah gawang panjang 10 meter, lebar 5 meter.	Ukuran daerah gawang dirubah menjadi panjang 10 meter, lebar 3 meter.
2	Didepan daerah gawang hanya ada garis pinalti.	Penambahan garis lemparan 7 meter di belakang garis pinalti.
3	Tata tulis mengenai aturan belum begitu lengkap untuk aturan di daerah gawang.	Aturan mengenai daerah gawang sudah bertambah.

B. Hasil Analisis Data

1. Hasil Uji Coba Skala Besar

a. Hasil Kuesioner Siswa

Uji coba skala besar menggunakan subjek siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul sebanyak 45 siswa. Setelah bermain bola tangan simpai, seluruh siswa yang mengikuti uji coba skala besar mengisi kuesioner mengenai permainan yang baru saja mereka lakukan. Jumlah pertanyaan/soal yang harus mereka jawab adalah 30 butir pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban, “a” untuk jawaban “Ya” dan “b” untuk jawaban “Tidak”. Dari kuesioner inilah nantinya akan didapat data kuantitatif untuk menilai permainan bola tangan simpai. Berikut tabel hasil kuesioner pada uji coba skala besar.

Tabel 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar (N=45).

No	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1	Apakah kamu memahami teknik dasar dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	88,8 %
2	Apakah kamu memahami peraturan permainan bola tangan simpai ?	Ya	93,3 %
3	Apakah kamu dapat membedakan permainan bola tangan simpai dengan permainan bola tangan pada umumnya ?	Ya	82,2 %
4	Apakah kamu mengetahui peralatan apa saja yang digunakan dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	95,5 %
5	Apakah kamu mengetahui fungsi simpai dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	71,1 %
6	Apakah dalam permainan bola tangan simpai saat menyerang dan bertahan diperlukan kerja sama tim ?	Ya	91,1 %
7	Apakah kamu mengetahui ukuran lapangan bola tangan simpai ?	Ya	82,2 %
8	Apakah kamu mengetahui jumlah pemain dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	84,4 %
9	Apakah kamu mengetahui poin yang didapat apabila bola masuk ke simpai ?	Ya	80 %
10	Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	88,8 %
Rata-rata aspek kognitif			85,7%
11	Apakah kamu tertarik dengan model permainan bola tangan simpai ?	Ya	91,1 %
12	Apakah tadi saat bermain kamu dapat bekerjasama dengan timmu ?	Ya	91,1 %
13	Apakah kamu bersikap sportif saat bermain bola tangan simpai ?	Ya	97,7 %

14	Apakah kamu mematuhi peraturan yang ada dalam permainan bola tangan simpai ?	Ya	91,1 %
15	Apakah kamu dapat menghormati lawanmu saat bermain bola tangan simpai ?	Ya	95,5 %
16	Apakah kamu akan menunjukkan sikap lapang dada saat tim lawan memenangkan pertandingan ?	Ya	95,5 %
17	Apakah kamu merasa takut saat terkena bola ketika bermain bola tangan simpai ?	Tidak	75,5 %
18	Apakah kamu bersikap kasar/curang saat bermain bola tangan simpai ?	Tidak	86,6 %
19	Apakah wasit yang memimpin pertandingan jujur ?	Ya	97,7 %
20	Apakah kamu menghargai keputusan wasit ketika bermain bola tangan simpai ?	Ya	100 %
Rata-rata aspek afektif			92,18%
21	Menurutmu apakah permainan bola tangan simpai merupakan permainan yang sulit ?	Tidak	88,8 %
22	Apakah kamu bisa menirukan gerakan permainan bola tangan simpai seperti yang dicontohkan oleh guru ?	Ya	91,1 %
23	Apakah kamu bisa melakukan teknik dasar permainan bola tangan simpai dengan benar ?	Ya	86,6 %
24	Apakah dalam permainan bola tangan simpai kamu bermain dengan sungguh-sungguh agar tidak kalah ?	Ya	97,7 %
25	Apakah saat bermain bola tangan simpai kamu mudah mengoper bola pada temanmu ?	Ya	91,1 %
26	Apakah saat bermain bola tangan simpai kamu dapat mencari posisi yang tepat agar mudah menerima operan bola dari rekanmu ?	Ya	86,6 %

27	Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak angka dalam permainan bola tangan simpai ?	Tidak	46,6 %
28	Apakah kamu merasa sulit saat melakukan penyerangan ke daerah lawanmu dalam permainan bola tangan simpai ?	Tidak	57,7 %
29	Apakah kamu merasa kesulitan saat dalam posisi bertahan dalam permainan bola tangan simpai ?	Tidak	66,6 %
30	Apakah setelah bermain bola tangan simpai kamu merasakan ada peningkatan dalam gerakan ?	Ya	93,3 %
Rata-rata aspek psikomotor			80,6%

Berdasarkan uji coba skala besar, dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif rata-ratanya 85,7%, afektif rata-ratanya 92,18%, dan psikomotor rata-ratanya 80,6%, sehingga ketiga aspek dapat dikriteriakan sangat layak.

Data yang diperoleh melalui kuesioner siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek memahami teknik dasar permainan bola tangan simpai didapat persentase 88,8%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
2. Aspek memahami peraturan dalam permainan bola tangan simpai didapat persentase 93,3%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

3. Aspek mengetahui perbedaan permainan bola tangan simpai dengan permainan bola tangan sesungguhnya didapat persentase 82,2%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
4. Aspek mengetahui peralatan yang dipakai saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 95,5%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
5. Aspek mengetahui fungsi dari masing-masing alat didapati persentase 71,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria layak (digunakan).
6. Aspek mengetahui kerja sama tim dalam permainan bola tangan simpai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
7. Aspek mengetahui ukuran prasarana dalam permainan bola tangan simpai didapat persentase 82,2%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
8. Aspek mengetahui pemain yang bermain bola tangan simpai didapat persentase 84,4%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

9. Aspek mengetahui penilaian/penskoran dalam permainan bola tangan sampai didapat persentase 80%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
10. Aspek mengetahui tugas wasit yang memimpin permainan bola tangan sampai didapat persentase 88,8%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
11. Aspek ketertarikan terhadap permainan bola tangan sampai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
12. Aspek melakukan kerjasama tim saat bermain bola tangan sampai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
13. Aspek bersikap sportif saat bermain bola tangan sampai didapat persentase 97,7%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
14. Aspek bersikap patuh terhadap peraturan dalam permainan bola tangan sampai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

15. Aspek saling menghormati saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 95,5%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
16. Aspek bersikap lapang dada menerima hasil akhir permainan bola tangan simpai didapat persentase 95,5%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
17. Aspek keberanian dalam memainkan bola dalam bermain bola tangan simpai didapat persentase 75,5%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
18. Aspek bermain bersih dalam bermain bola tangan simpai didapat persentase 86,6%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
19. Aspek penilaian terhadap wasit permainan bola tangan simpai didapat persentase 97,7%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
20. Aspek menghargai keputusan wasit saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 100%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

21. Aspek kemudahan dalam bermain bola tangan simpai didapat persentase 88,8%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
22. Aspek memperagakan gerakan dalam permainan bola tangan simpai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
23. Aspek mempraktekkan teknik dasar saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 86,6%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
24. Aspek kesungguhan dalam bermain bola tangan simpai didapat persentase 97,7%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
25. Aspek melakukan operan saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 91,1%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).
26. Aspek memposisikan diri di posisi yang tepat dalam bermain bola tangan simpai didapat persentase 86,6%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

27. Aspek mencetak angka/poin dalam permainan bola tangan simpai didapat persentase 46,6%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria cukup layak (digunakan bersyarat).
28. Aspek melakukan serangan saat bermain bola tangan simpai didapat persentase, 57,7%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria layak (digunakan).
29. Aspek bertahan melindungi gawang saat bermain bola tangan simpai didapat persentase 66,6%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria layak (digunakan).
30. Aspek meningkatnya kemampuan gerakan sesudah bermain bola tangan simpai didapat persentase 93,3%, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria sangat layak (digunakan).

b. Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran

Selain data dari kuesioner siswa,peneliti juga mendapat data dari lebar evaluasi ahli pembelajaran untuk menyempurnakan produk akhir. Berikut tabel evaluasi yang berisi evaluasi dari ahli penjas,

Tabel 19. Evaluasi Uji Coba Kelompok Besar.

Bagian yang oerlu diperbaiki	Saran perbaikan
Peralatan terutama bola yang digunakan.	Permainan tidak harus menggunakan bola tangan, tapi bisa dimodifikasi dengan bola voli atau bola lain yang ukurannya sama, mengingat tebatasnya fasilitas alat olahraga.
Aturan di daerah gawang.	Sebelum proses bermain aturan di daerah gawang perlu dijelaskan detail agar tim/pemain mengerti.
Pemain cadangan belum sepenuhnya diberi kesempatan (dalam proses bermain).	Diberikan kesempatan/partisipasi karena yang penting adalah nilai pembelajarannya bukan kompetitifnya.

C. Pembahasan

Hasil analisis data pada uji coba skala kecil di SMPN 2 Playen, Gunungkidul jumlah subjek 32 siswa (N=32). Data yang diperoleh saat uji coba skala kecil adalah data kualitatif yang didapat dari lembar evaluasi ahli pembelajaran. Evaluasi yang diberikan rinciannya yaitu memperbaiki tata tulis dan peraturan permainan (modifikasi) agar dirinci lebih detail agar pemain lebih jelas.

Hasil analisis pada saat uji coba kelompok besar dengan jumlah subjek 45 siswa (N=45) di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Data yang diperoleh adalah jenis data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa. Selain itu juga didapat data kualitatif dari lembar evaluasi ahli pembelajaran. Evaluasi pada saat uji coba kelompok besar digunakan untuk menyempurnakan produk, evaluasi yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu, penggunaan bola dapat disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah tidak melulu menggunakan bola tangan

namun dapat diganti dengan bola yang hampir mirip dan seukuran contohnya bola voli, selain itu sebelum bermain harus dijelaskan secara jelas pada siswa aturan di area gawang.

Sementara data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa (N=45), didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% (sangat layak), persentase rata-rata aspek afektif 92,18% (sangat layak), dan persentase rata-rata aspek psikomotor 80,6% (sangat layak). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan bola tangan simpai ini telah memenuhi kriteria sangat layak. Oleh karena itu berdasarkan uji coba kelompok besar serta evaluasi dari ahli pembelajaran model permainan bola tangan simpai ini sangat layak untuk dimainkan dan digunakan sebagai penyampaian materi siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul menghasilkan produk model permainan bola tangan simpai sebagai bentuk variasi dari permainan bola bola tangan dalam mata pelajaran PJOK di SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Setelah mendapat evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran serta data kuantitatif yang berasal dari kuesioner siswa (N=45), didapat persentase rata-rata aspek kognitif 85,7% (sangat layak), persentase rata-rata aspek afektif 92,18% (sangat layak), dan persentase rata-rata aspek psikomotor 80,6% (sangat layak). Sehingga model permainan bola tangan simpai ini sangat layak dimainkan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan teknik menembak dalam permainan bola tangan.
2. Meningkatkan aktivitas gerak siswa.
3. Sebagai alternatif penyampaian pembelajaran jasmani.
4. Sebagai bentuk variasi permainan bola tangan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

1. Gawang simpai masih mudah rusak apabila terkena lemparan yang keras.
2. Peralatan bola untuk permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul belum ada sehingga menggunakan bola voli.

3. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu ahli pembelajaran dalam melakukan evaluasi

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Model permainan bola tangan sampai ini dapat menjadi alternatif penyampaian pembelajaran penjas melalui permainan bola tangan untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Bagi Guru diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan olahraga yang lainnya sehingga permainan yang didapat murid dapat bervariasi dan tentunya lebih menarik.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian modifikasi dan pengembangan-pengembangan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Purwanto.(2010). *Pengembangan Bola dari Limbah Kering sebagai Alat Pembelajaran Permainan Bola Tangan untuk Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi FIK UNY
- Agus S. Suryobroto.(2004). *Sarana dan Prasarana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ahmad Sugandi, dkk.(2006). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- A.M. Bandi Utama.(2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).
- Artikel bola tangan PON XIX Jabar. Diambil dari <http://fokusjabar.com/2016/03/20/bola-tangan-siap-menjadi-cabang-olahraga-eksebitasi-di-pon-xix/> pada hari Sabtu, 1 Juli 2017 pada pukul 08.12 wib
- Belka.(2000). *Teaching Children Games: Becoming a master teacher*. Champaign, Il: Human Kinetics.
- Borg dan Gall.(2003). *Educational Research an Introduction, Seventh Editions*. University of Oregon. United State of America.
- BSNP.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006*. Jakarta: Kemendiknas.
- Dini Rosdiani.(2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Ramdan BA, dkk.(1983). *Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Angkasa.
- Hari A. Rachman.(2011). *Keterlaksanaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 8(1).
- Hari A. Rachman & Ermawan Susanto.(2005). *Bola Tangan, sebuah pengantar dalam pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryati.(2013). *Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Dapat Meningkatkan Gerak Dasar Menangkap Bola Mendatar Dalam Bola Tangan Kelas V Sdn 1 Sepangjaya Kec. Kedaton Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Lampung

- Hurlock, E.B.(1991).*Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Nusa Putra.(2015). *RESEARCH & DEVELOPMENT*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Punaji Setyosari.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Raisatun Nisa.(2012).*Games Asyik Edukatif untuk Mengajar*. Jakarta: Diva Press.
- Rita Eka Izzaty, dkk.(2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roji.(2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukirman, Silvia.(2004). *Tuntunan Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Pelangi Cendikia.
- Surayin, BA.(1988). *Penuntun Pelajaran Orkes*. Bandung: Ganeca Exact.
- Syaiful Sagala.(2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu Yusuf L. N & Nani M. Sugandhi.(2014). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Teguh Sutanto.(2016). *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Trianto, M. Pd.(2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar pembimbing proposal TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KECLAHRAAGAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1. Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 45/POR/I/2017
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

19 Januari 2017

Kepada : Yth. Ermawan Susanto, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : ADITYA BOMANTARA
NIM : 13601241108
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN
BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT DI SMP NEGERI
4 PLAYEN GUNUNG KIDUL .

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Kemua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001.



Lampiran 2. Surat permohonan ijin penelitian UNY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 172/UN.34.16/PP/2017.

10 April 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :

Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Aditya Bomantara.
NIM : 13601241108.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Ermawan Susanto S.Pd., M.Pd.
NIP : 197807022002121004.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 1 April s.d 31 Mei 2017.
Tempat/Objek : SMP Negeri 2 Playen, Gunung Kidul.
Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen Gunung Kidul.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


Prof. Dr. Wayan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N 2 Playen.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat perijinan penelitian Provinsi D.I. Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 11 April 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/3706/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Bupati Gunungkidul
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Gunungkidul

di Wonosari

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 172/UN.34.16/PP/2017
Tanggal : 10 April 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PLAYEN GUNUNGKIDUL"** kepada:

Nama : ADITYA BOMANTARA
NIM : 13601241108
No.HP/Identitas : 085743160199/3403030111940002
Prodi/Jurusan : PJKR/Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Playen Gunungkidul
Waktu Penelitian : 11 April 2017 s.d 31 Mei 2017
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat perijinan penelitian Kabupaten Gunungkidul



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU
Jalan Kesatrian No. 38 Tlp (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 0402/PEN/IV/2017

Membaca : Surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik, Nomor :
074/3706/Kesbangpol/2017 tanggal 11 April 2017, hal : Izin Penelitian
Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang
Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang
Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan
Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor
38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah
Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : Aditya Bomantara NIM : 13601241108
Fakultas/Instansi : Ilmu Keolahragaan/UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat Instansi : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Banaran I, Banaran, Playen
Keperluan : Izin penelitian dengan judul: "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PLAYEN GUNUNGKIDUL"
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Playen Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Ermawan Susanto, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 11 April 2017 s/d 11 Juli 2017
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk *softcopy format pdf* yang tersimpan dalam keping compact Disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via e-mail ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat e-mail : kpoggunungkidul@gmail.com.
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada tanggal : 11 April 2017

An. Bupati
Plt. Kepala



HIDAYAT, SH., M.Si

NIP. 19620831 198603 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Badan KESBANGPOL Kab. Gunungkidul;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul;
5. Kepala SMP Negeri 2 Playen Kab. Gunungkidul;
6. Arsip;

Lampiran 5. Surat penelitian SMP Negeri II Playen, Gunungkidul



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

SMP NEGERI 2 PLAYEN

Gading, Playen, Gunungkidul, 55861 Telepon : (0274) 392185
e-mail : smp2playen@yahoo.co.id website : <http://www.smpn2playen.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/202

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. FATUROCHMAN**
NIP : 19640302 198903 1 019
Pangkat/Golongan : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **ADITYA BOMANTARA**
Nomor Induk Mahasiswa : 13601241108
Fakultas/Instansi : Ilmu Keolahragaan/Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat rumah : Banaran I, Banaran, Playen, Gunungkidul.

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul, dari tanggal : 14 April s.d. 2 Juni 2017, dengan judul :

“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PLAYEN GUNUNGKIDUL”

Demikian surat keterangan ini di keluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Playen, 3 Juni 2017
Kepala Sekolah,

Drs. FATUROCHMAN
NIP. 19640302 198903 1 019

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi

Surat Keterangan Validasi

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ermawan Susanto, S. Pd., M. Pd.

NIP : 197807022002121004

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kelayakan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Simpai dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan melalui Modifikasi Alat untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen Gunung Kidul”** dari mahasiswa,

Nama : Aditya Bomantara

NIP : 13601241108

Telah (layak / ~~belum layak~~)* untuk dijadikan instrumen penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut,

1.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan seperlunya.

Yogyakarta, 15 Maret 2017



Ermawan Susanto, S. Pd., M. Pd.

NIP. 197807022002121004

Lampiran 7. Kuesioner Siswa

Kuesioner Penelitian untuk Siswa

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN
MELALUI MODIFIKASI ALAT UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2
PLAYEN GUNUNG KIDUL.**

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf "a" atau "b" sesuai dengan pilihanmu.
4. Atas jawabanya yang telah diberikan saya ucapkan terimakasih.

Identitas Responden

Nama Sekolah : SMP N 2 PLAYEN
Nama Siswa : Aziz Fakhruddin 104 - 146
Umur : 15 th
Kelas : VIII C
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanda tangan siswa : 

Pertanyaan

A. Aspek Psikomotorik

1. Menurutmu apakah permainan bola tangan simpai merupakan permainan yang sulit ?
 - a. Ya
 - ☒ b. Tidak
2. Apakah kamu bisa menirukan gerakan permainan bola tangan simpai seperti yang dicontohkan oleh guru ?
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak

3. Apakah kamu bisa melakukan teknik dasar permainan bola tangan simpai dengan benar ?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
4. Apakah dalam permainan bola tangan simpai kamu bermain dengan sungguh-sungguh agar tidak kalah ?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
5. Apakah saat bermain bola tangan simpai kamu mudah mengoper bola pada temanmu ?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
6. Apakah saat bermain bola tangan simpai kamu dapat mencari posisi yang tepat agar mudah menerima operan bola dari rekanmu ?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak
7. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mencetak angka dalam permainan bola tangan simpai ?
- a. Ya
- ☒ b. Tidak
8. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan penyerangan ke daerah lawanmu dalam permainan bola tangan simpai ?
- a. Ya
- ☒ b. Tidak
9. Apakah kamu merasa kesulitan saat dalam posisi bertahan dalam permainan bola tangan simpai ?
- a. Ya
- ☒ b. Tidak
10. Apakah setelah bermain bola tangan simpai kamu merasakan ada peningkatan dalam gerakan ?
- ☒ a. Ya
- b. Tidak

B. Aspek Kognitif

1. Apakah kamu memahami teknik dasar dalam permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
2. Apakah kamu memahami peraturan permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
3. Apakah kamu dapat membedakan permainan bola tangan simpai dengan permainan bola tangan pada umumnya ?
a. Ya
☒ b. Tidak
4. Apakah kamu mengetahui peralatan apa saja yang digunakan dalam permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
5. Apakah kamu mengetahui fungsi simpai dalam permainan bola tangan simpai ?
a. Ya
☒ b. Tidak
6. Apakah dalam permainan bola tangan simpai saat menyerang dan bertahan diperlukan kerja sama tim ?
☒ a. Ya
b. Tidak
7. Apakah kamu mengetahui ukuran lapangan bola tangan simpai ?
a. Ya
☒ b. Tidak
8. Apakah kamu mengetahui jumlah pemain dalam permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
9. Apakah kamu mengetahui poin yang didapat apabila bola masuk ke simpai ?
a. Ya
☒ b. Tidak
10. Apakah kamu mengetahui tugas wasit dalam permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak

C. Aspek Afektif

1. Apakah kamu tertarik dengan model permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
2. Apakah tadi saat bermain kamu dapat bekerja sama dengan timmu ?
☒ a. Ya
b. Tidak
3. Apakah kamu bersikap sportif saat bermain bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
4. Apakah kamu mematuhi peraturan yang ada dalam permainan bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
5. Apakah kamu dapat menghormati lawanmu saat bermain bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak
6. Apakah kamu akan menunjukkan sikap lapang dada saat tim lawan memenangkan pertandingan ?
☒ a. Ya
b. Tidak
7. Apakah kamu merasa takut saat terkena bola ketika bermain bola tangan simpai ?
a. Ya
☒ b. Tidak
8. Apakah kamu bersikap kasar/curang saat bermain bola tangan simpai ?
a. Ya
☒ b. Tidak
9. Apakah wasit yang memimpin pertandingan jujur ?
☒ a. Ya
b. Tidak
10. Apakah kamu menghargai keputusan wasit ketika bermain bola tangan simpai ?
☒ a. Ya
b. Tidak

Lampiran 8. Jawaban Kuesioner Siswa (N=45)

A. Aspek Psikomotor

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	PR	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
2	AA	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
3	GAP	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A
4	YTP	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
5	ANR	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	DP	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
7	TNI	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
8	AR	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
9	EOR	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
10	RDA	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
11	GPA	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
12	FWP	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A
13	AM	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A
14	MF	B	A	A	A	A	A	A	B	A	B
15	DNP	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	WAP	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
17	TJN	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
18	FM	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
19	RSH	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	AEA	B	A	A	A	A	A	B	A	B	A
21	SN	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A
22	SH	B	A	A	A	A	A	B	A	B	A
23	RNS	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
24	LY	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
25	ASNS	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
26	JA	B	A	B	A	A	B	A	A	A	A
27	MWS	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A
28	ND	B	A	A	A	B	A	B	A	B	A
29	WGMU	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A
30	SSAP	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A
31	ARA	B	A	A	B	A	B	A	B	A	B
32	GDA	B	A	A	A	A	B	B	A	A	B
33	ASJ	B	A	B	A	B	A	A	A	B	A
34	AMR	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
35	YA	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
36	ADP	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
37	USN	B	B	B	A	A	A	A	B	A	A
38	PW	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
39	GAK	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
40	BN	B	B	B	A	A	B	A	A	A	A
41	MM	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
42	GLSA	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
43	YCAL	B	B	A	A	A	A	B	A	A	A
44	RGP	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
45	AS	A	A	A	A	B	A	B	A	B	A

B. Aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	PR	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	AA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	GAP	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
4	YTP	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	ANR	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B
6	DP	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	TNI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	AR	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
9	EOR	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	RDA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	GPA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	FWP	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	AM	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	MF	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
15	DNP	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	WAP	B	A	A	A	A	A	A	B	A	B
17	TJN	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
18	FM	A	A	B	A	A	A	B	A	B	A
19	RSH	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A
20	AEA	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A
21	SN	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
22	SH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	RNS	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	LY	A	A	A	A	B	A	B	A	B	A
25	ASNS	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
26	JA	B	A	B	A	B	A	A	A	A	A
27	MWS	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
28	ND	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
29	WGMU	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A
30	SSAP	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A
31	ARA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
32	GDA	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A
33	ASJ	A	A	A	A	B	A	A	B	A	B
34	AMR	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
35	YA	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A
36	ADP	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
37	USN	B	A	B	A	B	A	A	A	A	B
38	PW	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
39	GAK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
40	BN	A	A	B	A	B	-	A	A	A	A
41	MM	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
42	GLSA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
43	YCAL	A	A	A	B	B	A	A	A	B	A
44	RGP	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A
45	AS	B	A	B	A	B	A	A	A	B	A

C. Aspek Afektif

No	Nama Siswa	Nomor Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	PR	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2	AA	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
3	GAP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
4	YTP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
5	ANR	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
6	DP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
7	TNI	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
8	AR	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
9	EOR	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
10	RDA	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
11	GPA	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
12	FWP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
13	AM	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A
14	MF	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
15	DNP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
16	WAP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
17	TJN	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
18	FM	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A
19	RSH	A	A	A	B	B	A	B	B	B	A
20	AEA	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A
21	SN	A	B	B	B	A	A	B	B	A	A
22	SH	B	B	A	A	A	A	B	B	A	A
23	RNS	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
24	LY	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
25	ASNS	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
26	JA	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
27	MWS	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
28	ND	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
29	WGMU	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
30	SSAP	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
31	ARA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
32	GDA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
33	ASJ	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
34	AMR	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
35	YA	B	B	A	A	A	A	B	B	A	A
36	ADP	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
37	USN	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
38	PW	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
39	GAK	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
40	BN	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
41	MM	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
42	GLSA	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
43	YCAL	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A
44	RGP	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A
45	AS	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A

Lampiran 9. Lembar Evaluasi Guru

Lembar Evaluasi Untuk Ahli

Evaluasi Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Simpai Siswa Kelas VIII SMP Negeri
2 Playen Gunung Kidul

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Tangan

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap pengembangan model permainan bola tangan yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran PJOK bagi siswa kelas VIII SMP yang dimodifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Keserasian Tampilan

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Tata tulis	tata tulis agar sesuai dengan kaidah penulisan yang benar.
2	Peraturan Permainan - Alat - Cara bermain / aturan Permainan	Peraturan Permainan (Morfologi) agar lebih detail agar pemain lebih jelas
3	Perbedaan Versi IHP dan Mofi - Filensi	lebih tepat pada uraian perbandingan karena tidak harus berbeda, dan kesesuaian aturan

B. Kesimpulan

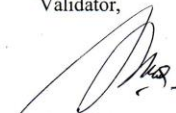
Model permainan bola tangan simpai ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil tanpa perbaikan.
2. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil dengan perbaikan.
3. Tidak layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil.

(mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Gunung Kidul, 2 Mei 2017

Validator,


(M. AHKAM AMW, S. Pd.)

A. Aspek Keserasian Tampilan

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Peralatan 2 Bola	Permainan tidak harus menaruh bola tangan, tapi bisa di modifikasi dengan bola voli, mengingat terbatasnya fasilitas alat olahraga
2	Aturan di daerah gawang	Sebelum proses bermain aturan di daerah gawang perlu dijelaskan detail agar tim/penaun mengerti
3	Penaun cakupan belum sepenuhnya di beri kesempatan (di luar proses bermain).	Diberikan kesempatan untuk bermain/partisipasi karena yg penting adalah, nilai pembelajaran yg game bukan hanya kompetisi

B. Kesimpulan


Model permainan bola tangan simpai ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala besar tanpa perbaikan.
2. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala besar dengan perbaikan.
3. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil dengan perbaikan.
4. Tidak layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil.

(mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Gunung Kidul, 9 Mei 2017

Validator,


(M. AHKAM AMIN, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 19680919 199703 1007

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli

Permohonan Expert Judgement

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp. : Panduan Permainan Bola Tangan Simpai dan Angket Validasi

Yang terhormat,

Sujarwo, M. Or.

Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **"Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen"**, maka dengan ini saya mohon Bapak untuk berkenan menjadi ahli materi dalam penelitian ini dan melakukan Expert Judgement terhadap produk yang dikembangkan. Masukan dari Bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Ermawan Susanto, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197807022002121004

Peneliti



Aditya Bomantara
NIM. 13601241108

A. Aspek Keserasian Tampilan

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Bola palm bola pagan	perbaiki kos voli
2		
3		

B. Kesimpulan

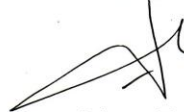
Model permainan bola tangan simpai ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil tanpa perbaikan.
2. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil dengan perbaikan.
- ③. Tidak layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil.

(mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Validator,



Sujarwo, M. Or.

NIP. 198303142008011012

Permohonan Expert Judgement

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp. : Panduan Permainan Bola Tangan Simpai dan Angket Validasi

Yang terhormat,

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd.

Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **"Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Playen"**, maka dengan ini saya mohon Bapak untuk berkenan menjadi ahli materi dalam penelitian ini dan melakukan Expert Judgement terhadap produk yang dikembangkan. Masukan dari Bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Ermawan Susanto, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197807022002121004

Peneliti



Aditya Bomantara
NIM. 13601241108

A. Aspek Keserasian Tampilan

No	Bagian yang perlu perbaikan	Saran perbaikan
1	Pada bagian lengan memiliki badan logika kemari	di sesuaikan dengan rumus permainan yg sederhana
2	ukuran bola	di sesuaikan dg ukuran bola futsal
3	kurang menarik karena belum ukuran yg dimodifikasi	di buat kreatif

B. Kesimpulan

Model permainan bola tangan simpai ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil tanpa perbaikan.
2. Layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil dengan perbaikan.
3. Tidak layak untuk digunakan dalam uji coba skala kecil.

(mohon dilingkari "O" pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Validator,











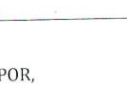

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M. Pd.

NIP. 196801171992031001

Lampiran 11. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aditra Baman tara
 NIM : 13601241108
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Ermanan Susanto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	25/1 2017	pengantar, buku buku, Bobo Tanya, Metapori R&D.	
2	2/2 2017	Revisi permasalahan BTM dan filen.	
3	28/2 2017	Buat izin penelitian	
4	15/3 2017	Tid Validasi instrumen	
5	31/3 2017	Revisi prosedur R&D -	
6	6/4 2017	Buat kuisioner R&D	
7	13/4 2017	Ambil data skala kecil.	
8	20/5/2017	Revisi hasil sesuai dengan prosedur dan tujuan penelitian	
9	2/6/2017	lengkap Lampiran	
10	5/6 2017	Acc penyelesaian	

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.
 NIP. 19810926 200604 1 001.



Lampiran 12. Produk Akhir

Permainan Bola Tangan Simpai

Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah panduan dalam bermain bola tangan simpai. Permainan bola tangan simpai adalah permainan bola tangan yang menggunakan simpai sebagai gawangnya. Permainan ini merupakan bentuk variasi dari permainan bola tangan pada umumnya. Perbedaannya hanya pada gawang dan daerah gawang, lapangan pada permainan bola tangan simpai ini berbentuk persegi panjang karena area yang digunakan lapangan bertekstur tanah, dengan bentuk persegi panjang area gawang akan lebih mudah dibuat disbanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya. Sementara untuk aturan cara bermain serta teknik yang digunakan saat bermain hampir sama dengan permainan bola tangan versi IHF.

Permainan bola tangan simpai telah dievaluasi oleh ahli pendidikan jasmani dan juga ahli pembelajaran. Permainan bola tangan simpai diujicobakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul. Modifikasi permainan alat ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam bermain bola tangan dan meningkatkan teknik dalam bermain bola tangan sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran permainan bola tangan. Permainan bola tangan simpai juga melatih kerja sama antar pemain untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya. Pemain dalam permainan ini berjumlah 6 orang dan 4 pemain cadangan, setiap pemain ini diharapkan menggunakan pakaian yang berbeda.

Panduan Permainan Bola Tangan Simpai

Model permainan bola tangan simpai dicobakan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. Dengan memodifikasi alat diharapkan dapat memaksimalkan pembelajaran permainan bola tangan di SMPN 2 Playen, Gunungkidul.

Berikut sarana dan prasarana yang dimodifikasi:

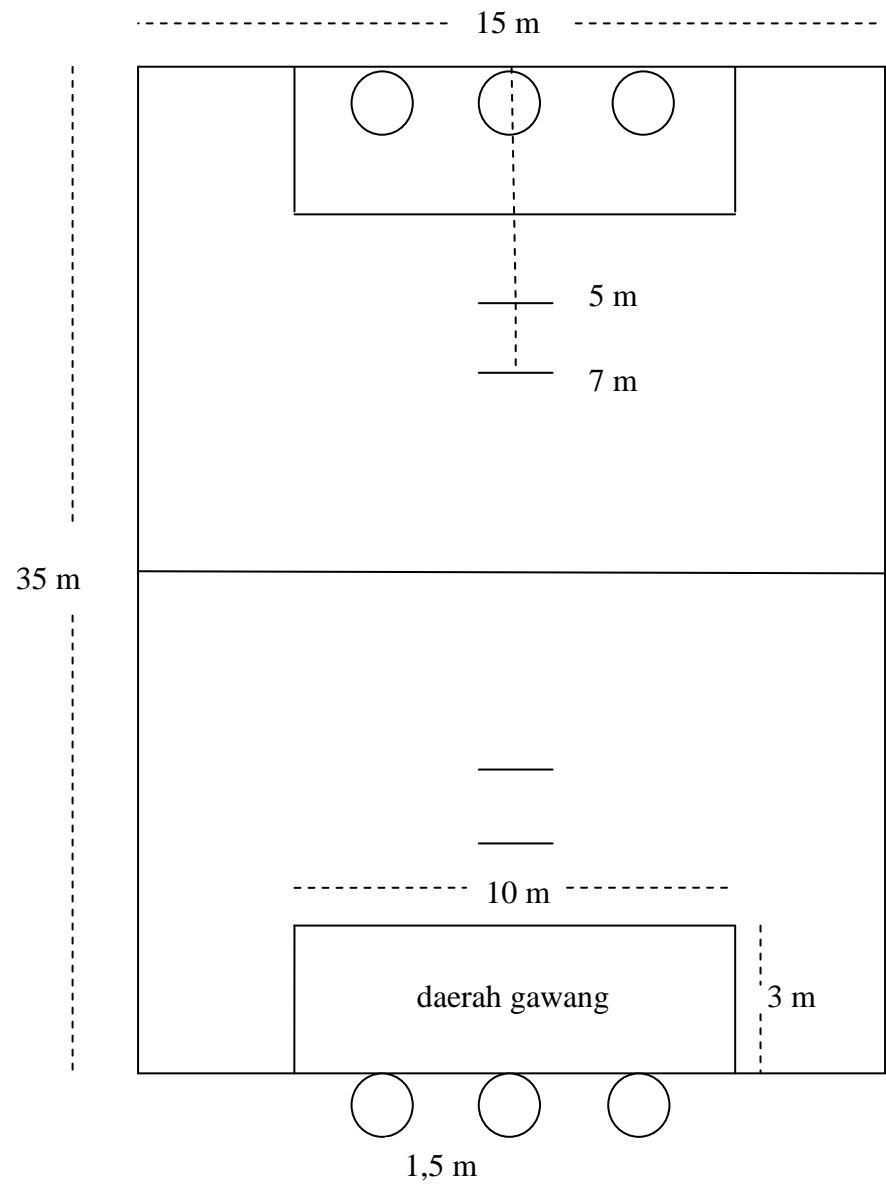
1) Lapangan dan Alat

a) Lapangan

- (1) Bentuk lapangan adalah persegi panjang.
- (2) Panjang lapangan 35-40 meter dan lebar lapangan 15-20 meter.
- (3) Daerah gawang berbentuk persegi panjang, dengan panjang 10 meter dan lebarnya 3 meter.
- (4) Jarak antara garis gawang dengan garis pinalti adalah 5 meter.
- (5) Panjang lemparan 7 meter.
- (6) Jarak antar gawang adalah 1,5 meter.

Perbedaan yang sangat mencolok dibanding lapangan bola tangan pada umumnya adalah di daerah gawang. Peneliti membuat daerah gawang pada permainan bola tangan simpai ini berbentuk persegi panjang, keputusan ini berdasarkan area yang akan digunakan saat memainkan permainan bola tangan simpai yaitu di lapangan bertekstur tanah, dengan bentuk

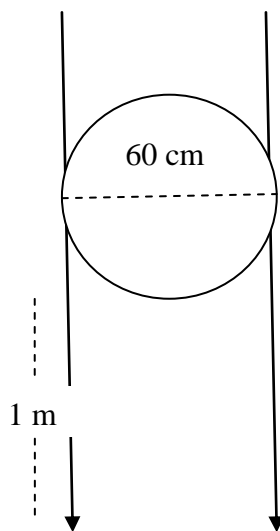
persegi panjang area gawang akan lebih mudah dibuat dibanding bentuk setengah lingkaran pada umumnya.



Gambar 1. Desain Lapangan Bola Tangan Simpai.

b) Gawang

Modifikasi gawang menggunakan simpai yang berdiameter 60cm-75 cm, yang diikatkan diantara dua buah badan lembing atau bambu. Simpai tersebut diikat 1 meter diatas tanah. Jumlah gawang yang digunakan berjumlah 6 buah dan tiap gawang diberi jarak 1,5 meter. Penggunaan 6 buah gawang yang hampir berdekatan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam mencetak angka atau saat akan melakukan tembakan. Penggunaan simpai dan lembing berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Playen, Gunungkidul di sekolah tersebut peralatan berupa simpai dan lembing tersedia.



Gambar 2. Gawang Simpai.

c) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bola tangan sampai adalah bola tangan atau dapat menggunakan bola yang ukurannya hampir sama, contohnya bola voli. Untuk ukuran bola tangan yang digunakan ketentuannya sebagai berikut,

(1) Berat bola yang digunakan adalah 425-475 gram.

(2) Keliling 58-60 cm.



Gambar 3. Bola Tangan.

2) Aturan Permainan Bola Tangan Simpai

a) *Trow-off*

Permainan dimulai dengan *trow off* bagi tim yang memenangkan toss (undian). Permainan dimulai dari tengah lapangan, salah satu pemain berdiri ditengah lapangan sementara pemain lainnya berada didaerahnya. Pemain yang berada ditengah lapangan segera memberikan bola kepada rekan satu timnya.

b) Pemain

Setiap tim terdiri dari 6 pemain (tanpa kipper) dan pemain cadangan 4 orang. Setiap tim harus menggunakan kostum yang berbeda.

c) Waktu

Waktu permainan adalah 2 babak, dan setiap babak waktunya 10 menit, waktu istirahat 3 menit. Dan apabila skor seri maka langsung adu lemparan pinalti.

d) Cara memainkan bola

- (1) Pemain boleh menangkap, menghentikan, menggiring (*dribble*) melempar dan menyentuh bola dengan tangan, kepala, badan, paha dan lutut.
- (2) Membawa bola (*dribble*) maksimal tiga kali langkah.
- (3) Menahan bola di tangan tidak boleh lebih dari 3 detik.
- (4) Boleh memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain, menangkap bola dengan satu tangan.

e) Dilarang memainkan bola

- (1) Menyentuh bola lebih dari satu kali sebelum bola menyentuh pemain lain.
- (2) Menyentuh bola dengan kaki bagian bawah (di bawah lutut).

f) Cara merebut bola

- (1) Mengambil bola dari tangan lawan dengan satu tangan yang terbuka dari segala arah.
- (2) Mengahalangi lawan yang akan melempar/mengoper bola.
- (3) Merebut bola yang melayang di udara maupun bola yang bergulir di tanah.

g) Cara yang dilarang saat merebut bola

- (1) Merebut dan merampas bola dengan cara kasar.
- (2) Merintangi lawan dengan tangan atau kaki.
- (3) Menahan lawan dengan menjepit, memukul, menarik kaos lawan.
- (4) Mendesak dan mendorong lawan ke arah gawang.
- (5) Dengan sengaja melempar bola ke wajah atau dada lawan.

h) Daerah Gawang

- (1) Dalam modifikasi permainan bola tangan ini tidak menggunakan penjaga gawang/kipper.
- (2) Apabila pemain lapangan memasuki daerah gawang akan mendapat hukuman:
 - (a) Terhadap regu penyerang, serangan dibatalkan dan bola menjadi milik regu yang bertahan.
 - (b) Terhadap regu bertahan,
 - (i) Bola diberikan pada regu penyerang untuk melakukan lemparan 7 meter.

- (ii) Apabila sampai 5 kali berturut-turut dalam satu babak regu bertahan memasuki daerah gawang, maka hukumannya lemparan pinalti bagi regu penyerang.
 - (iii) Untuk pelanggaran berikutnya dalam satu babak langsung mendapat lemparan pinalti.
- (3) Bola yang masuk dan berhenti di daerah gawang menjadi hak bagi regu yang bertahan.
 - (4) Dalam permainan bola tangan sampai tidak ada lemparan pojok.
 - (5) Apabila bola keluar melewati garis gawang dan sempat mengenai pemain bertahan, maka lemparan dari garis gawang dilakukan oleh regu penyerang.

i) Terjadinya Gol

- (1) Dinyatakan gol apabila bola seluruhnya masuk ke dalam simpai.
- (2) Setelah terjadi gol permainan dimulai dari tengah lapangan.
- (3) Regu yang paling banyak memasukkan gol sampai berakhirnya pertandingan adalah pemenangnya.

j) Lemparan dari daerah gawang

- (1) Dilempar oleh salah satu pemain dari regu bertahan.
- (2) Dilakukan apabila bola keluar melewati garis gawang oleh pemain penyerang.

k) Lemparan 7 meter

- (1) Lemparan 7 meter hanya diberikan pada saat tim bertahan memasuki daerah gawang.
- (2) Saat melakukan lemparan, tidak boleh ada pemain yang berada di daerah gawang.
- (3) Lemparan 7 meter dapat menjadi gol.

l) Lemparan pinalti

- (1) Lemparan pinalti diberikan saat,
 - (i) Kesempatan mencetak angka digagalkan oleh tim lawan secara illegal.
 - (ii) Tim bertahan memasuki daerah gawang lebih dari lima kali dalam satu babak.
- (2) Aturan saat melempar pinalti
 - (i) Lemparan dilakukan di titik pinalti.
 - (ii) Pemain yang tidak melakukan lemparan, tidak boleh memasuki daerah gawang.
 - (iii) Apabila bola tidak masuk dan berada di daerah gawang, bola menjadi hak regu bertahan.
 - (iv) Untuk aturan saat adu lemparan pinalti, masing-masing tim mengirimkan wakilnya sebanyak tiga pemain.
 - (v) Saat skornya seri, kapten dari masing-masing tim melakukan koin tos, pemenang dapat memilih menembak atau tidak.

- (vi) Pelempar ke-4 melakukan lemparan dari garis lemparan 7 meter.

m) Lemparan bebas

- (1) Dilakukan dari tempat terjadinya pelanggaran.
- (2) Lemparan bebas dapat langsung menjadi gol.

n) Lemparan ke dalam (*Throw in*)

- (1) Lemparan kedalam diberikan bagi tim yang tidak menyentuh bola saat bola keluar lewat samping lapangan.
- (2) Dilakukan ditempat terjadinya bola keluar.
- (3) Saat melempar kaki tidak boleh diangkat.
- (4) Bola dipegang dengan dua tangan, ayunan dari belakang kepala melewati atas kepala.
- (5) Tidak boleh melakukan gerakan tipuan saat melempar.

o) Pergantian pemain

- (1) Jumlah pergantian pemain dilakukan tanpa batas, pemain yang telah digantikan boleh masuk kembali mengikuti permainan.
- (2) Pergantian pemain dilakukan saat bola mati atau saat permainan berhenti dari lapangan.

Perbandingan antara Permainan Bola Tangan IHF dengan

Permainan Bola Tangan Simpai

Modifikasi permainan bola tangan simpai berbeda dengan permainan bola tangan yang sesungguhnya versi IHF. Berikut perbandingan antara permainan bola tangan versi IHF dan permainan bola tangan yang telah dimodifikasi:

Tabel 1. Perbandingan permainan bola tangan.

Item	Permainan Bola Tangan Versi IHF	Permainan Bola Tangan Simpai
Fasilitas dan Perlengkapan : 1) Lapangan 2) Bola 3) Gawang	Panjang lapangan 40 meter dan lebarnya 20 meter. Terbuat dari kulit dan untuk siswa SMP beratnya 290-330 gram Tinggi gawang 2 meter lebarnya 3 meter	Panjang 30 meter, lebar 15 meter, daerah terlarang 3x10 meter. Menggunakan bola bola tangan atau bola yang seukuran contohnya bola voli. Menggunakan simpai yang diikan pada lembing/bambu. Berjumlah 3 buah, tingginya 1 meter.
Peraturan Permainan: 1) Jumlah Pemain 2) Waktu Permainan 3) Nilai	7 pemain yang bermain dilapangan Putra 2x35 menit Putri 2x30 menit Bola masuk ke dalam gawang nilainya 1 poin.	6 pemain, 4 pemain cadangan. Putra dan putri 2x10 menit, istirahat 3 menit. Bola masuk ke dalam simpai nilainya 1 poin.
Teknik Permainan: 1) Minggiring Bola 2) Melempar dan menangkap bola. 3) Menembak	Bola dipantulkan dan ditangkap kembali maksimal 3 kali langkah. Menangkap dan melempar bola boleh menggunakan 1 maupun 2 tangan,. Dilakukan dengan 1 tangan.	Bola dipantulkan dan ditangkap kembali maksimal 3 kali langkah. Menangkap dan melempar bola boleh menggunakan 1 maupun 2 tangan,. Menembak boleh menggunakan 1 tangan maupun 2 tangan.

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Siswa melakukan pemanasan.



Gambar 2. Penjelasan aturan di daerah gawang.



Gambar 3. Siswa melakukan lempar tangkap dengan bola tangan.



Gambar 4. Siswa melakukan latihan menembak ke simpai.



Gambar 5. Siswa melakukan permainan bola tangan simpai.



Gambar 6. Siswa mengisi kuesioner.