

**PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI
UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**

SKRIPSI

Ditujukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

NUZULLA SAPUTRI
13604221055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**" yang disusun oleh **Nuzulla Saputri, NIM 13604221055** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 3 juni 2017

Pembimbing

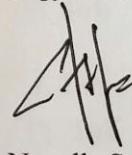


Ahmad Rithaudin, M. Or
NIP. 1981012520060411001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya yang menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah 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, 03 Juni 2017



Nuzulla Saputri

NIM. 13604221055

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

Disusun Oleh:

Nuzulla Saputri
NIM. 13604221055

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Progam Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 20 Juni 2017

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan

Ahmad Rithaudin, M.Or

Fathan Nurcahyo, M.Or

Sri Mawarti, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

17 - Juli - 2017

17 - Juli - 2017

17 - Juli - 2017

Yogyakarta, Juli 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed

NTR 19640707 1988121 001

MOTTO

1. “Jangan hiraukan mereka yang berusaha menjatuhkanmu, karena mereka akan kalah dengan sendirinya ketika melihatmu masih tegak berdiri” (Syaifullah)
2. “Keberhasilan bukan milik orang tertentu saja melainkan milik saya dan milik orang-orang yang selalu memperjuangkannya” (Stiyapranomo)
3. “Jika bakatmu tidak dihargai dikotamu maka merantaulah”(Riyadi Aji Nugroho)
4. “Musuh yang paling berbahaya di atas duia ini adalah penakut dan bimbang. teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan” (Andrew Jackson)
5. “Kerja keras akan selalu berbuah manis” (Arif Susanto)
6. “Pekerjaan yang paling menyenangkan di Dunia adalah Hobi yang di bayar” (Kang Emil)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Bapak dan Ibu Tercinta (Tikno dan Ismiyati) yang telah memberi doa restu, pengorbanan yang tiada terkira dan kesabarannya dalam menunggu kelulusan penulis.
2. Teman spesial saya Choiruman Miftah Nurhadi yang menjadi motivasi kedua saya setelah keluarga dan yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta terus mendoakan saya.
3. Kakak saya Franova Herdiyanto yang selalu membantu saya dalam segala urusan dengan Universitas.
4. Kakak saya Oryza Mustafa dan terutama istrinya Ika Monica yang sudah banyak membantu saya.
5. Semua yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat dituliskan satu-persatu.

**PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI
UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**

Oleh:
Nuzulla Saputri
NIM. 13604221055

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana permainan bola kecil dan ragam permainan bola kecil sehingga proses pembelajaran permainan bola kecil mengalami hambatan dalam melakukan inovasi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan alat dan produk model permainan Pipa Saluran Air (PSA) Hoki agar dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana dan meningkatkan ketrampilan koordinasi gerak peserta didik serta menambah ragam permainan bola kecil. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada teori Sugiyono, yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) uji validasi ahli yaitu ahli materi permainan hoki, ahli sarana dan prasarana penjas, dan ahli pemebelajaran penjas, (4) uji coba produk (24 siswa), (5) revisi produk, (6) hasil akhir. Instrumen untuk mengukur kelayakan model menggunakan angket. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor, kemudian dicocokkan dalam lima kriteria kategori kelayakan. Dari hasil penelitian ini telah ditemukan (1) model permainan PSA Hoki dapat menarik perhatian siswa SD kelas atas untuk mengenal permainan Hoki, (2) Model permainan PSA Hoki dapat menambah variasi permainan bagi guru yang mengajar anak SD kelas atas, (3) Model permainan PSA Hoki dapat mengungkapkan imainasi siswa SD kelas atas dalam perpaduan modifikasi alat dan permainan dengan diperoleh hasil uji coba aspek afektif yaitu aspek peserta didik mau bermain kembali, diperoleh prosentase sebesar 92,08% (sangat layak). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan PSA Hoki ini dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana, meningkatkan koordinasi gerak peserta didik, dan menambah ragam materi permainan bola kecil.

Kata kunci : Model permainan, PSA Hoki, SD kelas Atas

KATA PENGANTAR

puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS” dengan lancar. Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari dukungan, petunjuk, bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

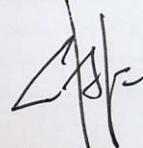
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd, Ketua Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd, Ketua Prodi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.

5. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd, M.Or, Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Ahmad Rithaudin M,Or, Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelitian, serta memberikan dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd dan Dra. Sri mawarti, M.Pd *expert judgement* instrument angket dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya sebagai bekal saya untuk menghadapi tantangan berikutnya.
9. Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Cangkringan yang telah memberikan izin dan membantu dalam kelancaran penelitian.
10. keluargaku yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan material dalam proses perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir skripsi.
11. Teman-teman PGSD Penjas A 2013 dan Choiruman Miftah Nurhadi yang senantiasa memberikan dukungan dan selalu siap membantu dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi.

Penulis Menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu peneliti mengharapkan dan menerima segala kritik dan saran demi lebih sempurnanya tugas akhir skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap produk hasil penPenelitian ini dapat berguna bagi dunia Penidikan.

Yogyakarta, 03 Juni 2017

Peneiti,



Nuzulla Saputri

Nim. 13604221055

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9
2. Hakikat Pembelajaran.....	10
3. Karakteristik Permainan Hoki.....	11
4. Modifikasi.....	29
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	31
6. Pengembangan Alat dan Model Permainan PSA Hoki.....	39
B. Penelitian Yang Relevan.....	45
C. kerangka Berpikir.....	47
BAB III. METODE PENELITIAN.....	48
A. Desain Penelitian.....	48

B.	Prosedur Penelitian.....	49
1.	Konzeptualisasi Masalah.....	49
2.	Pembuatan Produk.....	49
3.	Uji Coba Produk.....	50
C.	Definisi Operasional Variabel.....	50
D.	Uji Coba Produk.....	51
1.	Desain Uji Coba.....	51
2.	Subjek Coba.....	52
E.	Jenis Data dan Instrumen Pengumpulan Data.....	52
F.	Tekhnik Analisis Data.....	52
	 BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A.	Deskripsi Produk.....	54
B.	Hasil Penelitian Produk	55
1.	Validasi Ahli.....	55
2.	Revisi Produk.....	61
3.	Uji Coba Produk.....	67
C.	Analisis Data.....	70
D.	Pembahasan.....	71
E.	Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media.....	75
F.	Analisis Perspektif Media Permainan Hoki.....	76
	 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	80
A.	Kesimpulan.....	80
B.	Implikasi Hasil Penelitian.....	80
C.	Keterbatasan Penelitian	81
D.	Saran.....	81
	 DAFTAR PUSTAKA.....	83
	 LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Contoh Lapangan Hoki.....	14
Gambar 2: Gerakan <i>The Grip</i>	15
Gambar 3: Gerakan <i>The Stance</i>	16
Gambar 4: Gerakan <i>Ball Control</i>	16
Gambar 5: Gerakan <i>Tapping</i>	17
Gambar 6: Gerakan <i>Stopping</i>	17
Gambar 7: Gerakan <i>Backhand Pass</i>	18
Gambar 8: Gerakan <i>Pushing</i>	18
Gambar 9: Gerakan <i>Dribbling</i>	19
Gambar 10: Gerakan <i>Hitting</i>	20
Gambar 11: Gerakan <i>Tackling</i>	21
Gambar 12: Gerakan <i>Jab</i>	21
Gambar 13: Gerakan <i>Flick</i>	22
Gambar 14: Gerakan <i>Scoop</i>	22
Gambar 15: Lapanga Permainan PSA Hoki.....	42
Gambar 16: Bola Permainan PSA Hoki.....	42
Gambar 17: Gawang PSA Hoki.....	43
Gambar 18: Stik Untuk Permainan PSA Hoki.....	43
Gambar 19: Kerangka Berpikir.....	47
Gambar 20: Langkah-Langkah Penggunaan Metode RnD.....	48
Gambar 21: Model Tongkat Pemukul Sebelum Revisi.....	62
Gambar 22: Model Tongkat Pemukul Sesudah Revisi.....	62
Gambar 23: Jumlah Pemain Dalam Tim Sebelum Revisi.....	63
Gambar 24: Jumlah Pemain Dalam Tim Setelah Revisi.....	63
Gambar 25: Perbaikan Judul Gambar Sebelum Revisi.....	64
Gambar 26: Perbaikan Judul Gambar Setelah Revisi.....	64
Gambar 27: Penggunaan Bola Sebelum Revisi.....	65
Gambar 28: Penggunaan Bola Setelah Revisi.....	65
Gambar 29: Sistem Poin Sebelum Revisi.....	66
Gambar 30: Sistem Poin Setelah Revisi.....	66
Gambar 31: Judul Gambar <i>Dribble</i> Sebelum Revisi.....	67
Gambar 32: Judul Gambar <i>Dribble</i> Sesudah Revisi.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Standar Kompetensi Anak SD kelas Atas.....	28
Tabel 2: Perbedaan Hoki Lapangan dan PSA Hoki.....	40
Tabel 3: Teknik Skor Instrumen.....	50
Tabel 4: Kategori Persentase Kelayakan.....	53
Tabel 5: Data Hasil Penilaian Ahli Materi.....	56
Tabel 6: Data Hasil Penilaian Ahli Sarpras.....	57
Tabel 7: Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Penjas.....	59
Tabel 8: Data Hasil Penilaian Praktisi Penjas.....	60
Tabel 9: Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	69
Tabel 10: Rincian Dana Pembuatan Produk.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Pembimbing.....	86
Lampiran 2: Kartu Bimbingan.....	87
Lampiran 3: Permohonan Validasi Ahli Sarpras.....	89
Lampiran 4: Permohonan Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 5: Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran penjas.....	91
Lampiran 6: Permohonan Validasi Praktisi Penjas.....	92
Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Sarpras.....	94
Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi Hoki.....	100
Lampiran 9: Hasil Validasi Ahli Penjas.....	106
Lampiran 10: hasil Validasi Praktisi Penjas.....	111
Lampiran 11: Kuesioner Untuk Responden/Siswa.....	116
Lampiran 12: Surat Ijin Penelitian.....	122
Lampiran 13: Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian.....	123
Lampiran 14: Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	125
Lampiran 15: Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	130
Lampiran Pengembangan Alat dan Model Permainan.....	134
Foto Dokumentasi.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan lingkungan bersih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan jasmani (Permendiknas RI No. 22 tahun 2006).

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. lingkungan belajar diatur agar dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif para siswa. pembelajaran olahraga sering kali mengalami kendala seperti kurangnya sarana dan prasarana, keterbatasan guru dalam membuat model pembelajaran yang inovatif serta kurangnya dukungan dari sekolah karena masih banyak mata pelajaran yang penting khususnya mata pelajaran yang diujikan di ujian nasional.

Permainan bola kecil merupakan salah satu materi pelajaran yang ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Berdasar keterangan dan ketentuan pada acuan yang digunakan dalam kurikulum 2013 maka pada bagian Kompetensi Dasar (KD) seorang guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar kelas atas

dapat secara individu mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajarannya. Kreativitas tersebut dapat melalui permainan yang merujuk pada konsep gerak dalam permainan yang menggunakan media bola kecil. Teori gerak dalam permainan yang dilakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani meliputi variasi dan kombinasi pola gerak dasar yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif.

Permainan bola kecil adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan bola berukuran kecil. Selain bola berukuran kecil, sebagian besar permainan bola kecil menggunakan alat sebagai pendukung dalam memainkannya. Terdapat banyak macam permainan bola kecil diantaranya kasti, rounders, kippers, bola bakar. Salah satu macam dari permainan bola kecil yang hampir tidak pernah diajarkan pada materi pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar kelas atas adalah Hoki.

Hoki merupakan salah satu dari jenis permainan bola kecil. Hoki adalah permainan yang dimainkan antara dua regu yang masing-masing regu menggunakan tongkat bengkok atau stik (*stick*) untuk menggerakan bola. Tujuan dari permainan Hoki adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan menjaga gawang agar tidak kemasukan bola.

Peneliti melakukan observasi dan pengamatan di SD Muhammadiyah Kregan Cangkringan pengenalan permainan Hoki pernah dilakukan kepada anak Sekolah Dasar namun tidak berlanjut dikarenakan sarana prasarana yang sudah rusak dan bekum adanya modifikasi model permainan hoki , sehingga anak Sekolah

Dasar tidak memiliki pengetahuan mengenai permianan Hoki. Selain itu, keterbatasan sarana adalah hal yang menjadi penyebab utama tidak diperkenalkannya materi Hoki pada saat pembelajaran pendidikan jasmani kelas atas di Sekolah Dasar. Berkaitan dengan hal tersebut, pelaksanaan permainan Hoki, stik akan menjadi bagian yang sangat penting pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik stik Hoki yang sesuai dengan standar ataupun stik Hoki yang sudah dimodifikasi. Berdasarkan hasil identifikasi, tidak semua Sekolah Dasar di Sleman memiliki stik Hoki yang jumlahnya memadahi untuk melaksanakan pembelajaran permainan Hoki.

Ditinjau dari segi jumlahnya, berapapun jumlah dari stik Hoki yang dimiliki oleh Sekolah Dasar, walaupun tidak memadahi untuk proses pembelajaran permainan Hoki namun bisa digunakan untuk proses pembelajaran apabila dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Keberadaan stik Hoki tersebut akan sangat membantu terutama dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Hoki dalam pendidikan jasmani. Selain dari segi jumlah stik, permainan dianggap permainan yang berbahaya untuk dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar dikarenakan cara melakukan permainan yang menggunakan stik dan bola yang keras sebagai alat utamanya.

Pembelajaran permainan Hoki kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas akan menambah kekayaan pengetahuan dan kekayaan gerak permainan peserta didik. Namun pada kenyataannya aktivitas tersebut tidak dilaksanakan dengan baik bahkan tidak dilaksanakan sama sekali. Adapun pertimbangan yang melatar

belakangi tidak maksimal pembelajaran permainan Hoki diantaranya kurang menariknya permainan Hoki, mahalnya sarana yang digunakan untuk permainan Hoki. Untuk itu bila kegiatan ini akan dilaksanakan, otomatis akan menuntut kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan permainan Hoki agar seluruh siswa dapat bergerak dan mengikuti permainan ini dengan jumlah stik seadanya dalam waktu yang singkat tapi dapat membuat siswa merasa bahagia dan bergerak aktif untuk melakukan permainan ini serta mendapatkan jaminan keamanan.

Modifikasi merupakan usaha untuk membuat permainan Hoki lebih mudah dan menarik untuk dimainkan oleh peserta didik selain itu dengan modifikasi diharapkan dapat merubah anggapan bahwa olahraga Hoki berbahaya dan tidak perlu di ajarkan pada pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Pada permainan Hoki lapangan jumlah pemain yang utama dua puluh dua (22) orang untuk 2 team dengan komposisi 20 pemain dan 2 penjaga gawang, kemudian ukuran lapangan yang di gunakan memiliki panjang 91,40 meter dan lebar 55 meter (FIH, 2015: 54). Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa pedagang perlengkapan permainan Hoki dan didapat Hasil permainan Hoki lapangan menggunakan bola dengan harga Rp. 200.000,- dan kayu bengkok (*stick*) yang harga pembelian setiap kayu bengkok (*stik*) mencapai Rp. 1.000.000,- per *stick* dan juga *body protector* bagi penjaga gawang yang harganya mencapai belasan juta. Hal ini merupakan salah satu alasan yang melatar belakangi kurangnya pengenalan permainan Hoki untuk anak Sekolah Dasar.

Dengan permainan yang dikemas secara kreatif akan menyenangkan peserta didik kelas atas untuk memainkan permainan Hoki dan menghemat biaya yang di butuhkan. Selanjutnya dengan melakukan aktivitas jasmani bisa bermanfaat bagi anak, serta anak lebih siap untuk melanjutkan pertemuan berikutnya dengan materi yang lebih komplek. Untuk itu, bentuk aktivitas permainan Hoki perlu dikembangkan demi memenuhi kebutuhan siswa akan gerak dan yang akan menunjang proses pertumbuhan dan perkembangan dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Belum tersedia sarana dan prasarana yang mendukung untuk dilaksanakannya pembelajaran permainan Hoki di SD Muhammadiyah Kregan.
2. Kurangnya pengetahuan anak Sekolah Dasar tentang permainan Hoki.
3. Perlu adanya penambahan model permainan yang bisa mengajarkan kemampuan siswa untuk melakukan pembelajaran penjas permainan Hoki.
4. Belum pernah dikembangkannya model permainan Hoki sebagai materi permainan bola kecil dalam pembelajaran penjas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini terdapat banyak masalah. Pada penelitian ini peneliti membatasi masalah pada "Perlu adanya

inovasi atau pengembangan model permainan Hoki sebagai materi permainan bola kecil dalam pembelajaran penjas".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimanakah pengembangan alat dan model permainan hoki sebagai pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) yang sesuai bagi anak Sekolah Dasar kelas atas".

E. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat dan model permainan Hoki sebagai pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai bagi anak Sekolah Dasar kelas atas.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Suatu bentuk model pembelajaran permainan bola kecil dalam bentuk permainan Hoki sederhana yang sesuai bagi anak Sekolah Dasar kelas atas. Bentuk permainan yang disusun berdasar pada karakteristik psikomotor, kognitif, afektif serta fisik anak Sekolah Dasar kelas atas. Adapun jumlah permainan dalam pembelajaran permainan bola kecil Hoki tersebut terdiri atas 7 macam.

Model permainan permainan Hoki ini disampaikan sebagai materi inti pembelajaran, dalam hal ini adalah sebagai media aktivitas pengenalan olahraga Hoki bagi anak Sekolah Dasar. Sedangkan urutan penyajian materi dalam pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut; (1) pendahuluan yang

meliputi membariskan siswa, menghitung siswa, menyampaikan apersepsi serta pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis, (2) materi inti yang meliputi permainan bola kecil Hoki yang disesuaikan berdasarkan tingkatan siswa, (3) penutup yang meliputi evaluasi proses pembelajaran, pendinginan, membariskan, menghitung serta menutup pelajaran. Tingkat keberhasilan materi permainan Hoki diukur dari seberapa banyak siswa yang merasa senang, gembira, bergerak aktif dan tidak takut untuk melakukan permainan Hoki menggunakan stik. Hal ini menunjang kelancaran siswa untuk menempuh materi selanjutnya yang dengan tingkatan yang lebih kompleks.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritik
 - a. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang permainan Hoki.
 - b. Menjadi sumbang pemikiran bagi peserta didik dalam upaya meningkatkan pengetahuan permainan Hoki.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Guru
Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan ataupun masukan bagi guru dalam menentukan maupun menyusun rencana pembelajaran dan pengambilan keputusan saat mengajar.
 - b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memahami tentang permasalahan pemahaman permainan Hoki dalam bentuk permainan Hoki sehingga antusiasme peserta didik meningkat.

c. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, pihak sekolah dapat menentukan kebijakan-kebijakan pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Definisi tersebut mengukuhkan bahwa penjas merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum (Husdarta, 2009: 18). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, moral, sosial dan emosional. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas penjasorkes. Komponen pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif adalah kemampuan manusia dalam berpola pikir terhadap suatu masalah dan dapat menemukan solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Afektif adalah penilaian terhadap sikap maupun tindak tanduk yang di anggap dapat menyesuaikan situasi dan kondisi dimana manusia itu berada. Sedangkan psikomotorik adalah aspek dimana sistem gerak yang di uji akan kebenaran dan keindahan geraknya karena kemampuan peserta didik untuk menangkap suatu instruksi kemudian meresponnya ke dalam bentuk gerakan yang dimaksud.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke 4 kategori (Adang Suherman, 2000: 22-23), yaitu:

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh seseorang (*physicalfitness*)
 - b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
 - c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan dengan keseluruhan pengetahuan penjas kedalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan sikap dan tanggung jawab siswa.
 - d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat
- (Adang Suherman, 2000: 22-23)

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang di pelajari. Menurut Waham dan Agus Susworo (2005: 81) Tahapan belajar permainan diawali hanya melibatkan aktivitas pembelajaran yang

menekankan pada penguasaan skill (teknik dasar), kemudian ditingkatkan sampai mencerminkan tingkat kompleksitas dan kesulitan permainan olahraga tersebut.

Perencanaan pendidikan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan lebih nampak jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi-materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru penjas merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam ketrampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000:1)

3. Karakteristik Permainan Hoki

Hoki adalah cabang olahraga internasional. Olahraga Hoki mulai berkembang pesat di Bandung, di sana banyak tumbuh klub, lalu kearah timur, ke Jakarta, Yogyakarta dan ke Surabaya. Olahraga Hoki akhirnya juga berkembang di Medan. Bahkan di Surabaya yang mengembangkannya kebanyakan orang-orang keturunan India. Hoki sudah menjadi olahraga nasional sejak tahun 1960-an dan di tahun-tahun berikutnya sudah resmi menjadi cabang olahraga prestasi di PON.

Selanjutnya, dalam sejarah Hoki di Indonesia peranan PON (Pekan Olahraga Nasional) sangat besar artinya, karena sejak PON ke II Tahun 1951 Hoki sudah dimasukkan dalam acara sebagai cabang olahraga yang

dipertandingkan dalam setiap Pekan Olahraga Nasional setiap empat tahun sekali. Berturut-turut, data peserta cabang Hoki dalam tiap PON adalah sebagai berikut: PON II tahun 1951 diikuti 5 daerah, PON III 1953 (6 daerah), PON IV (7 daerah), PON V 1961 (6 daerah). Setelah beberapa tahun tidak muncul dalam even akbar di Indonesia, pada PON XVII-2008 Hoki kembali dipertandingkan. FHI (*Federation International Hockey*) juga mempersiapkan babak kualifikasi untuk PON 2016, selain itu juga mempersiapkan Asians Games di Indonesia 2018 serta Sea Games 2017 di Malaysia.

Olahraga Hoki masuk ke Indonesia dilakukan oleh orang-orang Inggris dan Belanda. Peminatnya memang masih terbatas dikalangan mahasiswa, orang-orang Inggris, Belanda dan keturunan bangsa India. Pelopor Hoki dikalangan bangsa Indonesia ialah pelajar-pelajar sekolah guru Lembang di Bandung *Hollandsch Inlandsche Kweekschool (HIK)* sekitar tahun 1932 yang aktif mengadakan pertandingan-pertandingan di Jawa dan Sumatera. Hoki adalah suatu olahraga permainan yang kreatif, bahkan bisa lebih kreatif dari sepak bola. Berbeda dengan sepak bola yang dimainkan dengan bola berukuran besar yang digerakkan dengan kaki dan seluruh tubuh kecuali tangan, Hoki dimainkan dengan menggerakkan bola yang sekecil bola tenis dengan stik selebar 5cm yang bengkok ujungnya dan tidak boleh dipakai bolak-balik.

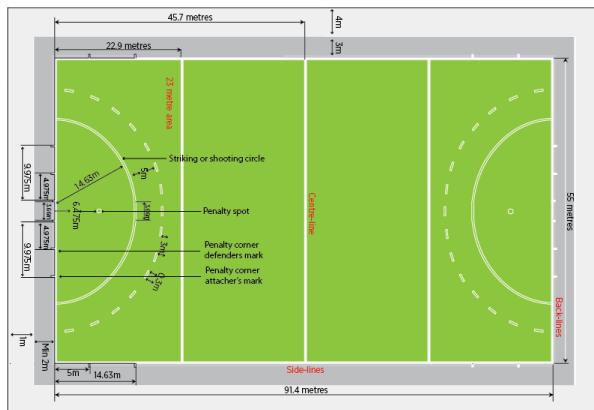
Hoki adalah permainan yang dimainkan antara dua regu yang setiap pemainnya memegang sebuah tongkat bengkok yang disebut stik (*stick*) untuk menggerakkan bola seperti menggiring bola (*dribble*), memukul bola (*drive*),

mendorong bola (*push*), mengontrol bola (*fielding*), merebut bola (*tackles*), menggerakkan bola (*dogge*). Tujuan dari permainan Hoki adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang agar tidak kebobolan (Primadi Tabrani, 2002: 1). Permainan hoki tidak hanya berfokus pada tujuan pertandingannya, namun tujuan tersirat dari permainan hoki diantaranya:

- a. Pembentukan manusia secara keseluruhan, dimana fisik dan mental tumbuh selaras, serasi dan seimbang.
- b. Untuk meningkatkan tingkat kesegaran dinamis dan kesehatan pemain.
- c. Dapat mendatangkan kesenangan, kegembiran, kebahagiaan hidup, serta rekreasi bagi seseorang.
- d. Mengembangkan dan meningkatkan mutu prestasi secara optimal bagi pemain dalam bermain Hoki.

Menurut Feri Kurniawan (2012: 92) lapangan permainan berbentuk persegi panjang, dengan ukuran:

- a. Panjang lapangan : 91,40 meter
- b. Lebar lapangan : 55,00 meter
- c. *Striking circle (penalty area)* : 14,64 meter
- d. *Penalty spot* : 7,31 meter
- e. *25yd line* : 22,87 meter
- f. *Center line* : 45,75 meter



Gambar 1. Contoh lapangan Hoki
Sumber:www.google.co.id

1. Bola

Bola berwarna putih, dan terbuat dari bahan yang keras memiliki berat 156 gram sampai 163 gram (FIH 2015: 63)

2. Gawang

Gawang pada permainan Hoki lapangan ditempatkan pada kedua ujung lapangan, bagian tengah lebar lapangan. Gawang Hoki lapangan memiliki ukuran tinggi 2,13 meter dan lebar 3,66 meter setiap sisi gawang dilapisi papan setinggi 0,46 meter.

3. Stick (tongkat pemukul)

Stick yang digunakan dalam permainan Hoki lapangan terbuat dari *fibber* atau kayu dengan permukaan rata (*flat face*), dan mempunyai pegangan (*handle*). Berat stick untuk wanita boleh kurang dari 12 ons dan tidak boleh melebihi 23 ons, untuk pria 28 ons. Stick penjaga gawang agak berbeda dengan stick pemain lain dengan ujung *stick* seperti membentuk bulatan (Feri Kurniawan 2012: 91).

Menurut Feri Kurniawan (2012: 87) menjelaskan beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan Hoki, berikut ini penjelasannya:

a. *The Grip* (cara memegang *stick*)

Pada umumnya pegangan tangan kiri selalu tetap, sedangkan tangan kanan berubah-ubah disesuaikan dengan teknik dasar yang akan dilakukan. Pada umumnya tangan kiri berada pada ujung *stick* dan tangan kanan dibawah tangan kiri. Posisi tangan kiri membentuk huruf V dibawah ujung *stick*, dan harus disesuaikan dengan tinggi badan pemain, boleh juga kira-kira 10cm dari ujung *stick*, disesuaikan dengan tinggi badan pemain. Tangan kanan langsung berada dibawah tangan kiri dengan posisi v.



Gambar 2. Contoh gerakan *The Grip*

Sumber : Dokumen pribadi

b. *The Stance*

Kedua kaki terbuka selebar bahu, lutut agak ditekuk, badan sedikit membungkuk ke depan serta pandangan selalu mengikuti jalannya bola.

Kedua tangan memegang *stick* dan selalu siap untuk melakukan stop bola ataupun merebut bola dari lawan



Gambar 3. Gerakan *The stance*
Sumber : Dokumen pribadi

c. *Ball Control*

Penguasaan bola merupakan ketrampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain, mulai dari menghentikan kemudian menguasai bola dengan *forehand/backhand* dan dilanjutkan dengan teknik dasar yang lain seperti melakukan *dribble* dan memberikan umpan ataupun menembak ke gawang lawan.



Gambar 4. Gerakan *ball Control*
Sumber : Dokumen pribadi

d. Tapping

Dilakukan dengan tangan kiri memegang *stick* bagian tengah atau sedikit di atas dari bagian tengah *stick*. Bola berada dalam jarak jangkauan *stick*, di depan antara kedua kaki atau di depan kaki kiri.



Gambar 5. Gerakan *Tapping*
Sumber : Dokumen pribadi

e. Stopping

Pada umumnya pemain menghentikan bola dengan menggunakan *stick* yang di pegang dengan dua tangan, jikalau terpaksa dapat dilakukan dengan satu tangan. Teknik menghentikan bola terdiri dari *forehand stop* dan *backhandstop*.



Gambar 6. Gerakan *Stopping (forehand dan Backhandstop)*
Sumber : Dokumen pribadi

f. Backhand pass

Jika seseorang pemain ingin mengarahkan bola dari arah kiri ke kanan dengan pukulan yang tepat dan keras dilakukan dengan memutar badan terlebih dahulu kemudian melakukan teknik pukulan yang biasa.



Gambar 7. Gerakan *backhand pass*
Sumber : Dokumen pribadi

g. Pushing

Tehnik mendorong dapat digunakan untuk memberikan umpan ataupun untuk menembak ke gawang, sangatlah tepat digunakan untuk operan jarak jauh. Meskipun ada kekurangan kekuatan pada sebuah pukulan, seorang atlet dapat dengan mudah melakukan *push* sebuah bola sejauh 75 meter dengan menggunakan teknik yang benar. Berikut adalah cara melakukan *push* dengan benar:

- (1) Menjaga agar tangan tetap pada bagian yang tepat pada saat memegang *stick*.
- (2) Tangan haruslah pada bagian yang tepat dengan tangan kanan di dekat bagian tengah dari *stick*.

- (3) Kaki harus melebar dengan tubuh membungkuk dan condong ke depan.
- (4) Bola harus berada di sisi kanan tubuh, di sisi luar pundak dan kearah kaki depan (kaki kiri)
- (5) Kekuatan berasal dari gerakan tubuh ke arah bersamaan dengan perpanjangan sangat kuat dari tangan kanan.
- (6) Menggunakan kedua lengan untuk memberikan gerakan eksplosif dengan mengkombinasikan kendali arah tangan kanan dengan tarikan ke belakang tangan kiri untuk mengayunkan kepala *stick* dan bola pada arah yang diinginkan.



Gambar 8. Gerakan *Pushing*
Sumber : Dokumen pribadi

h. Dribbling

Berlari lurus ataupun membelok sambil menguasai bola. *Dribble* dapat digunakan untuk lari menguasai bola, menarik lawan dari posisinya, mengecoh dan melewati lawan, dan untuk mendapatkan ruang gerak untuk melakukan operan/tembakan. *Dribble* dapat terbagi menjadi dua, yaitu *dribble* lurus dan *dribble* buka tutup.



Gambar 9. Gerakan *Dribbling*
Sumber : Dokumen pribadi

i. *Hitting*

Posisi kedua kaki terbuka selebar bahu dan lutut sedikit dibelokkan, posisi tangan kiri memegang *stick* 1 inci dibawah ujung *stick* dan tangan kanan tepat dibawah tangan kiri. Letak bola kira-kira satu langkah 40-50 cm didepan kaki kiri. Untuk dapat melakukan hit, atlet harus banyak belajar tentunya dengan menggunakan teknik yang benar, yaitu:

- (1) Perhatian atlet tertuju pada bola sampai saat *stick* memukul bola.
- (2) *Stick* harus di ayun mengikuti garis bola ke arah sasaran, mengendalikan *stick* dari ayunan yang terlalu tinggi.
- (3) Kemiringan pergelangan tangan
- (4) Meluruskan kedua siku selama mengayun
- (5) Mengangkat dan menurunkan lengan
- (6) Memutar bagian atas tubuh dari pinggang ditarik ke atas sewaktu mengayun ke belakang dan memukul bola.



Gambar 10. Gerakan *Hitting*
Sumber : Dokumen pribadi

j. *Tackling*

Setiap pemain harus dapat menghadang dan merebut bola yang sedang dikuasai oleh lawan. Sikap badan mengambil posisi tepat dihadapan lawan, berdiri seimbang agak membungkuk ke depan.



Gambar 11. Gerakan *tackling*
Sumber : Dokumen pribadi

k. *Jab*

Gerakan *jab* dilakukan dengan satu tangan, lengan lurus dan badan dibungkukkan ke depan dengan bertumpu pada satu kaki, lutut kaki tumpu dibengkokkan dan dilakukan dengan cara mendorong *stick* secara cepat dan mencungkil bagian bawah bola sehingga bola dapat melompat melewati *stick* lawan.



Gambar 12. Gerakan *Jab*
Sumber : Dokumen pribadi

l. Flick

Pada prinsipnya gerakan ini sama seperti gerakan mendorong (*push*). Pada *flick* gerakan lecutan pergelangan tangan tampak lebih dominan. *Flick* pada khusunya digunakan untuk melewati lawan, menembak ke gawang lawan, dan menembakkan *penalty*



Gambar 13. Gerakan *Flick*
Sumber : Dokumen pribadi

m. Scoop

Jika pemain bertahan terkurung oleh para penyerang dan merasa tidak mungkin untuk menembus hadangan pemain lawan, salah satu cara melewatkannya adalah dengan teknik ini. Dengan teknik *scoop* pemain dengan sengaja menaikkan bola melewati atas kepala lawan ke arah bagian

lapangan yang kosong yang kemudian disambut oleh teman seregunya.

Teknik cara melakukan *scoop* adalah:

- (1) Pegang *stick* dengan cara tangan kanan di bawah tangan kiri.
- (2) Pegang *stick* dengan cara tangan kiri berada dibawah tangan kanan.
- (3) Seluruh permukaan bola dipukul.



Gambar 14. Gerakan *Scoop*
Sumber : Dokumen pribadi

Peraturan Pertandingan olahraga Hoki menurut Feri Kurniawan (2012:

- 89) mengemukakan bahwa, olahraga Hoki adalah permainan yang dipertandingkan oleh dua (2) regu, yang terdiri atas 11 orang dari masing-masing regu.

Satu regu yang terdiri atas 11 pemain adalah sebagai berikut:

1. Penjaga gawang
2. Bek kanan
3. Bek kiri
4. Gelandang tengah
5. Gelandang kiri

6. Gelandang kanan
7. Kanan luar
8. Kanan dalam
9. Penyerang tengah
10. Kiri dalam
11. Kiri luar

Peraturan umum dari permainan Hoki adalah sebagai berikut:

Seorang pemain dilarang untuk:

- 1) Mengangkat *stick* di atas pundaknya bilamana dapat membahayakan.
- 2) Melakukan permainan yang dapat membahayakan.
- 3) Memukul bola ke udara.
- 4) Menendang atau menahan bola dengan kaki (kecuali penjaga gawang sesuai peraturan).
- 5) Memukul, menggigit atau menahan *stick* lawan.
- 6) Menghalangi lawan dengan badan atau *stick*, mendorong lawan.

Seorang pemain diperbolehkan untuk:

- a) Menahan bola dengan tangan (sesuai peraturan yang berlaku), sepanjang bola tersebut jatuh dengan segera, jadi bukan menangkap bola melainkan menahan bola dengan telapak tangan yang terbuka.
- b) Di dalam D (*striking circle*) hanya penjaga gawang diperbolehkan bermain dengan kakinya, menendang dan menahan bola dengan

bagian tubuh mana saja, tetapi tidak boleh berbaring di atas atau di depan bola.

Hukuman yang di berikan ialah:

1) *Free hit/ pukulan bebas*

Pukulan bebas dilakukan pada tempat dimana pelanggaran terjadi.

2) *Penalty corner-corner*

Penalty corner dapat dilakukan di atas garis pinggir gawang regu yang mendapat hukuman di sebelah mana saja, namun sekurang-kurangnya 2,75 meter dari tiang gawang terdekat.

Penalty corner ini diberikan bilamana seorang diketahui dengan jelas menyentuh bola disebelah daerah gawang atau disebabkan sesuatu hal yang dilakukannya di dalam D atau *striking circle*.

3) *Penalty stroke*

Penalty stroke diberikan karena kesalahan yang dilakukan dalam D atau *striking circle* bila seseorang pemain yang bertahan dengan jelas menghalangi sebuah bola yang akan masuk dengan cara yang tidak dibenarkan. *Penalty stroke* dilakukan dari jarak 7,31 meter dari depan gawang. Pemain-pemain lainnya harus berada dibelakang garis 25 yard.

Bilamana penjaga gawang dapat menahan bola maka regu yang

bertahan diberikan pukulan bebas (*free hit*) dari suatu titik 14,63 meter dari gawang.

4) *Corner Hit-Long Corner*

Coner hit diberikan bilamana seorang pemain dengan tidak sengaja memukul atau memainkan bola kebelakang garis gawangnya dari jarak kurang dari garis 25 yard. *Corner hit* tersebut dilakukan dari jarak 9,14 meter dari tiang gawang terdekat. Untuk hit ini pemain-pemain dari regu yang menyerang harus berada di belakang garis D atau *striking circle*.

5) *Offside*

Bilamana seorang pemain melewati 2 pemain lawan di depannya apabila berada didaerah lapangan lawan.

6) *Hit in/ pukulan ke dalam*

Bilamana seorang memukul atau menyentuh bola dengan *sticknya* melampaui garis pinggir, hit ini dilakukan di atas garis oleh seorang pemain lawan dari tempat dimana bola itu keluar lapangan. Pemain-pemain lain dengan *sticknya* harus berada sekurang-kurangnya dalam jarak 4,55 meter dari yang memukul bola.

Permainan bola kecil adalah permainan yang biasanya menggunakan bola berukuran kecil dan alat bantu dalam memainkannya. Inti dari permainan adalah setiap permainan oleh siswa dalam jam mata pelajaran pendidikan

jasmani sesuai dengan arahan dan anjuran kurikulum dan pendidikan yang berlaku. Permainan bola kecil adalah sarana yang digunakan dalam permainan adalah bola berukuran kecil. Permainan bola kecil dalam olahraga contohnya: tenis lapangan, golf, bulu tangkis, soft ball dan juga Hoki lapangan.

Perlengkapan alat-alat olahraga dan halaman yang luas di sekolah adalah salah satu syarat keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar, karena tersedianya semua ini guru akan leluasa dalam penyajian materi dan akan lebih termotivasi dalam kreativitas dalam proses belajar dan mengajar. Sebaliknya sekolah yang kurang adanya peralatan akan menyebabkan kreatif guru sedikit terbatasi. Solusi yang jelas dan tepat dalam mengatasi masalah yang ada adalah dengan modifikasi. Pembelajaran pada permainan bola kecil di Sekolah Dasar kelas atas juga terbatas dengan kendala sarana model dan juga bagian lain dari keadaan sekolah.

Permainan bola kecil dapat diajarkan dengan keanekaragaman pembelajaran yang dapat dimodifikasi melalui model pembelajaran yang beragam. Alasan modifikasi dalam pembelajaran karena perbedaan karakteristik siswa. Menurut Basuki (2011: 67) secara psikis dan fisik anak-anak berbeda dengan orang dewasa sehingga mereka tidak bisa bermain olahraga dengan peraturan dan peralatan orang dewasa.

Modifikasi pendidikan jasmani menjadi penting khususnya permainan dapat mengembangkan kemampuan siswa tanpa resiko cidera, dapat mempercepat penguasaan ketrampilan untuk beradaptasi dengan olahraga orang

dewasa dikemudian waktu. Adapun rambu-rambu yang harus diketahui dan dijalankan oleh seorang guru dalam memodifikasi adalah sesuai kemampuan siswa, aman dimainkan, memiliki aspek alternatif dan dapat mengembangkan ketrampilan bermain.

Model pembelajaran dengan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru penjas sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya imajinasi tentang permainan yang akan dilakukan. Hal ini tercermin dari Kompetensi Inti dan kompetensi dasar permainan bola kecil yang telah disusun oleh Depdiknas. Standar ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi pihak sekolah, terutama guru penjas dalam menyusun bentuk permainan bola kecil yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajarannya. Adapun standar kompetensi dasar bagi anak Sekolah Dasar kelas atas dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Standar Kompetensi Materi SD Kelas Atas.

No	Kompetensi Inti	Ruang Lingkup Materi
1.	Memahami konsep dan mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar.	Pola gerak dasar pada permainan bola besar, kecil dan atau aktivitas jalan, lari, lompat, dan lempar serta olahraga tradisional.

Sumber: Permendikbud No. 21 Tahun 2016

4. Modifikasi

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

Pembelajaran permainan dengan menggunakan peraturan terkadang menyebabkan siswa susah untuk menerimanya karena belum siap dan pengalaman lapangan relative kurang. Untuk itu pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur pemain yang sebenarnya hingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima relative mudah oleh siswanya. Pengukuran struktur tersebut diantaranya:

- a) Ukuran lapangan
- b) Bentuk, Ukuran dan Jumlah peralatan yang digunakan
- c) Jenis skill yang digunakan
- d) Aturan

- e) Jumlah Pemain
- f) Organisasi permainan
- g) Tujuan Permainan

Berikut adalah prinsip yang dikemukakan oleh Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 2-8), yaitu:

- a) Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni: tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan.

- b) Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan ketrampilan-ketrampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi ketrampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya misalnya dengan cara menganalisa dan membagi ketrampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan.

- c) Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak

dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat, organisasi atau formasi berlatih.

d) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah focus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa memodifikasi pembelajaran itu penting. Modifikasi dibuat untuk mengoptimalkan pembelajaran yang ada ke dalam bentuk yang lebih sederhana. Memodifikasi lingkungan yang ada dan menciptakan baru. merupakan salah satu alternative yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai upaya untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan siswa.

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Setiap perkembangan dan pertumbuhan yang normal maka akan berimplikasi pada perubahan. Menurut Rusman (2012: 251) Anak pada usia Sekolah Dasar (7-11 tahun) berada pada operasi kongkret. Pada masa ini tingkah laku yang tampak yaitu : 1) anak memandang dunia secara obyektif, bergeser dari aspek situasi ke aspek yang lain secara reflektif dan memandang

unsur secara serentak. 2) anak mulai berfikir secara operasional. 3) anak sudah mulai mampu mempergunakan cara berfikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda. 4) anak sudah mampu membentuk dan menggunakan prinsip hubungan sebab akibat. 5) anak dapat memahami konsep substansi panjang, lebar, luas dan tinggi serta jenis ukuran yang lainnya. Sedangkan pendapat lain juga disampaikan oleh Pramono dalam Adi Sumarsono (2015: 78) berpendapat bahwa siswa Sekolah Dasar yang berusia dalam rentang 6-12 tahun berdasarkan teori Piaget termasuk kedalam tahap operasional kongkret (7-11 tahun). Selama ini cara berfikir siswa masih bersifat kongkrit, maksudnya yaitu siswa masih belum dapat berfikir tentang hal-hal yang bersifat abstrak. Segala sesuatu yang dipelajari harus nyata/ kongkrit mulai hal yang mudah ke hal yang sulit dan dari hal yang sederhana menuju ke hal yang lebih kompleks.

Siswa yang berada pada kriteria Sekolah Dasar kelas atas atau berada pada masa umur 10-12 tahun. Pada umur ini dalam perkembangannya masuk dalam kriteria fase anak besar. Pada fase anak besar ini menurut Heri Rahyubi (2012: 220) dari segi perkembangan motorik usia siswa pada fase besar adalah sebagai berikut: fase anak besar antara usia 6-12 tahun yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelektensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12 tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang disebut dengan flexibilitas dan keseimbangan perkembangan kekuatan sendiri merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau

menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya semakin kecil penampang lintangnya akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan. Sedangkan perkembangan fleksibilitas merupakan keleluasan gerak persendian. Kemudian perkembangan keseimbangan setidaknya dapat dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak goyang atau roboh. Juga dapat diistilahkan keseimbangan tubuh pada saat diam. Contoh, berdiri dengan satu kaki, keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh untuk tidak jatuh pada saat melakukan gerakan atau keseimbangan tubuh pada saat bergerak, contohnya: pada saat berlari, meloncat, melempar dan semacamnya.

a. Hakikat Ranah Kognitif

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari interaksi dua belah pihak yang saling mempengaruhi dalam memberi dan menerima informasi. Dari proses pendidikan tidak bisa di pisahkan dari aspek kognitif yang mempunyai kecenderungan berkaitan dengan pengetahuan. Artinya kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk menambah tingkat pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Aspek kognitif dapat keadaan ditelusuri dari suatu keadaan dimana siswa mendapatkan penambahan pengetahuan dari yang semula tidak tahu menjadi tahu, dari yang semula tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan yang diinginkan

bersifat menetap jika siswa mampu dan mau memahaminya dengan sungguh-sungguh. Kemampuan otak manusia pada dasarnya sama, akan tetapi kemampuan akan berbeda antara manusia yang satu dengan lainnya tergantung bagaimana otak diinginkan untuk berfikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Menurut taksonomi B.S Bloom dalam Huit dalam Adi Sumarono (2015: 101) aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda, keenam tingkatan tersebut adalah:

- 1) Tingkatan pengetahuan (*knowledge*), tapi pada tahap ini mampu untuk menuntut siswa untuk mampu mengingat (recall) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya.
- 2) Tingkatan pemahaman (*comprehension*), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
- 3) Tingkatan penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Tingkat analisis (*analysis*), analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-

komponen atau elemen suatu fakta, pendapat, asumsi, hipotesa dan kesimpulan.

- 5) Tingkat sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola yang baru dan menyeluruh.
- 6) Tingkat evaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan metode tertentu.

Perkembangan ranah kognitif, dalam dimensi dan perkembangannya antara lain menurut Depdiknas (2007 : 9) sebagai berikut: a) dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, berat-ringan, atas-bawah, dan lain sebagainya, b) dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi panjang, juga segitiga) dengan obyek nyata dan visualisasi gambar, c) dapat menumpuk balok serta gelang-gelang seukurannya secara berurutan, d) dapat mengelompokkan benda-benda yang mempunyai persamaan warna, bentuk dan ukuran, e) dapat menyebutkan pasangan benda serta mampu memahami sebab akibat, f) dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan dapat menentukan kapan setiap kegiatan dilakukan, 9) menentukan tiga gagasan utama dari cerita, h) mengenali dan menyebutkan angka 1-10. Sedangkan menurut Jawati (2013:

253) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang di dorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai oleh anak. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peran aspek kognitif dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat beragam akan tetapi fokus melalui pemberian informasi gerak yang di sampaikan guru, siswa dapat menyerap pelajaran dengan menganalogi dan menterjemahkan gerakan yang akan dilakukan dengan tujuan gerak yang aktif, efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini ranah kognitif yang menjadi tujuan adalah pengetahuan siswa yang berbasis model permainan dimana kesiapan siswa dalam melakukan permainan baru dan menggunakan alat yang baru dipelajarinya. Permainan yang mengakomodasi pengetahuan siswa dengan mengenal cara memainkan alat dan juga pengetahuan dalam memahami peraturan dalam permainan yang disusun. Melalui media permainan yang disusun diharapkan menjadi media yang diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berfikir sesuai dengan cara berfikir anak-anak.

b. Hakikat Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup perilaku seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi dan juga nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat

diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif yang tingkat tinggi. Ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi kedalam lima jenjang, yaitu: a) *Receiving* atau *Attending* (menerima atau memperhatikan) b) *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif” c) *Valuing* (menilai atau menghargai) d) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) e) *Characterization by Evaluate or Calue Complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai). Dari kelima tingkatan tersebut dapat diartikan sebagai berikut yaitu: seorang subyek yang pertama kali dilakukan jika mau memperhatikan stimulus yang diberikan pihak luar adalah menerima. Setelah subyek menerima respon maka hal selanjutnya merespon dengan cara memberi jawaban apabila ditanya, dalam hal pekerjaan adalah melakukan tugas dengan penuh kesadaran, hal selanjutnya yang dilakukan oleh subyek adalah menghargai dengan cara merespon dengan mendiskusikan, menanyakan dengan detail yang selanjutnya melaksanakan tugasnya. Dan yang terahir adalah bertanggung jawab atas segala sesuatu yang sudah dipilihnya dengan segala resiko yang paling tinggi sekalipun.

Cakupan ranah afektif mencakup tujuan berkenaan dengan nilai, rasa, sikap, apresiasi dan nilai sosial. Dalam pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah peran dari ranah afektif adalah mendasari pola fikir sehat yang memfasilitasi dalam perkembangan dan pertumbuhan siswa.

Cakupan pendidikan jasmani yang meliputi permainan dapat merangsang kerjasama, disiplin, karakter berperilaku jujur tanggung jawab serta taat pada aruran. Penelitian pengembangan ini dengan sengaja mencantumkan penilaian afektif siswa karena merupakan dari tujuan pendidikan jasmani secara keseluruhan. Niai yang terkandung dalam penilaian meliputi sikap dalam awal permainan selama mengikuti permainan dan setelah melakukan permainan. Sikap dalam proses permainan kepada interaksi kepada guru dan interaksi kepada teman.

c. Hakikat Ranah Psikomotor

Psikomotor adalah lanjutan dari ranah afektif dan ranah kognitif. Ranah psikomotor itu sendiri berkecenderungan dari gerak dan ketrampilan dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan aktivitas gerak dalam proses pembelajarannya. Selain mata pelajaran pendidikan jasmani juga terdapat mata pelajaran yang lain yang biasanya disekolah lanjutan dikelompokkan dalam mata pelajaran jurusan atau advokasi. Mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran yang cenderung mengarah pada ranah psikomotor adalah mata pelajaran yang menekan pada gerakan-gerakan dan menekan pada reaksi-reaksi fisik.

Penelitian ini mempunyai tujuan melalui model permainan yang disusun sedemikian rupa sehingga, dari segi psikomotor siswa adalah olah gerak yang dilakukan oleh siswa melalui permainan yang menyenangkan.

Permainan yang disusun dalam tahap model permainan Hoki dapat mentransfer dan menstimulasi nilai gerak dasar siswa (*Fundamental Basic Movement*), yang terdiri dari gerak lokomotor, non-lokomotor dan juga manipulative. Gerak dasar yang diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah merupakan gerak dasar yang sangat memerlukan bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat melaksanakan dengan baik dan benar. Menurut Rusli Lutan (2001: 1) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Harapan dari pengembangan model ini adalah guru dapat mendapatkan jenis model pembelajaran bola kecil pada siswa Sekolah Dasar kelas atas, dari hasil permainan yang dihasilkan dari produk pengembangan juga diharapkan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan menstimulasi kemampuan gerak dasar siswa.

6. Pengembangan alat dan model Permainan Pipa Saluran Air (PSA) Hoki

a) Karakteristik Permainan PSA Hoki

Permainan PSA Hoki adalah bentuk sederhana dari permainan Hoki lapangan dengan penggunaan sarana prasarana peraturan permainan yang telah dimodifikasi. Nama dari permainan ini terinspirasi dari bahan baku yang digunakan dalam produk permainan ini yaitu terbuat dari pipa saluran air. Kita dapat dengan mudah mendapatkan pipa air di toko bangunan dengan harga yang terjangkau atau dengan menggunakan pipa

saluran air yang sudah tidak terpakai. Permainan PSA Hoki adalah permainan yang memodifikasi permainan Hoki lapangan sebelumnya. Permainan PSA Hoki terdiri dari dua regu yang masing-masing regu beranggotakan 5 orang.

Aturan permainan PSA dibuat lebih sederhana dari permainan Hoki lapangan. Pemain dinyatakan melakukan pelanggaran apabila stick mengenai atau memukul badan lawan. Pelanggaran juga diberikan apabila pemain menendang bola dengan kaki. Setiap pemain juga dilarang mengangkat stick melebihi bahu supaya tidak membahayakan pemain lain.

Tabel 2. Perbedaan Hoki Lapangan dan PSA Hoki

Hoki Lapangan	PSA Hoki	Keterangan
Ukuran lapangan 91,40 meter x 55,00 meter	Ukuran lapangan 10 meter x 20 meter (menyesuaikan keadaan lingkungan sekolah)	Untuk skala besar sekaligus skala kecil
Ukuran gawang 2,13 meter x 3,66 meter	Gawang menggunakan pipa saluran air lebar 60 cm dan tinggi 20 cm	Untuk skala besar dan skala kecil
Ukuran / berat bola 4 ons dan diameter 5 cm	Bola menggunakan bola tennis/ tonnis	Untuk mempermudahkan siswa dalam permainan
Memakai 2 gawang besar	Memakai 4 gawang dengan ukuran yang sudah di modifikasi dengan ukuran panjang 60cm tinggi 20cm	Memakai 4 gawang yang sudah dimodifikasi sehingga diharapkan permainan lebih menarik dan siswa dapat terlibat aktif.

Memakai <i>stick</i> Hoki sesungguhnya dengan berat 12 <i>ounces</i> dan tidak melebihi 23 <i>ounces</i> untuk wanita dan 28 <i>ounces</i> untuk pria	Memakai <i>stick</i> yang terbuat dari pipa saluran air dengan panjang 75 centimeter	Memakai <i>stick</i> yang sudah dimodifikasi sehingga diharapkan permainan akan lebih menarik serta memudahkan belajar teknik dasar sisawa
Menggunakan 11 pemain dalam tim dengan komposisi 10 pemain depan dan 1 penjaga gawang	Menggunakan 5 pemain dalam satu tim tanpa penjaga gawang	5 pemain untuk skala kecil tanpa penjaga gawang dan 10 pemain untuk skala besar dengan tambahan penjaga gawang 1
Dengan pukulan ke dalam	Dengan pukulan ke dalam	Pukulan ke dalam dilakukan dari garis luar ketika terjadi <i>out</i>
7 area permainan, <i>center line</i> , <i>striking</i> , <i>circle</i> , <i>penalty stroke</i> , <i>line</i> , <i>end line</i> , <i>side line</i> , <i>substitution area</i> , <i>25yard line</i>	2 area permainan, area <i>passing</i> dan area <i>shooting</i>	Supaya lebih aktif dalam permainan
Waktu 2x35 menit	Waktu 2x10menit	Menyesuaikan kondisi fisik

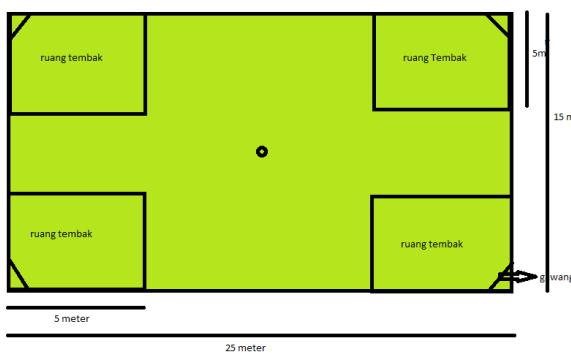
Permainan PSA Hoki dibagi menjadi dua babak dengan waktu setiap babaknya 10 menit. Tidak ada tembakan penalti dalam permainan PSA Hoki. Tembakan bebas diberikan apabila ada seorang pemain melakukan pelanggaran. Tim yang paling banyak mencetak angka adalah tim pemenang. Permainan PSA Hoki dimodifikasi sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik agar permainan menjadi lebih

menyenangkan. Beberapa perbedaan yang membedakan antara PSA Hoki dengan permainan Hoki lapangan pada umumnya:

b) Sarana dan Prasarana Permainan PSA Hoki

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan ini bisa dibuat di lantai ataupun lapanngan jenis rumput.



Gambar 15. Lapangan permainan PSA Hoki
Sumber : Dokumen pribadi

2. Bola

Bola permainan PSA Hoki menggunakan bola tennis/ bola tonnis.



Gambar 16. Bola permainan PSA Hoki
Sumber : Dokumen pribadi

3. Gawang

Gawang yang digunakan dalam permainan Hoki menggunakan bahan yang terbuat dari pipa saluran air.



Gambar 17. Gawang PSA Hoki
Sumber : Dokumen pribadi

4. Tongkat pemukul atau *stick*

Stick yang digunakan terbuat dari pipa saluran air.



Gambar 18. *Stick* untuk permainan PSA Hoki
Sumber : Dokumen pribadi

5. Peluit, digunakan oleh wasit atau Guru pendidikan Jasmani.

c) Peraturan Permainan PSA Hoki

1. Lama permainan yaitu 2x 10 menit. Dengan lokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak.
2. Permainan dimainkan oleh 2 regu.
3. Setiap regu terdiri atas 5 pemain tanpa penjaga gawang.
4. Permainan dimulai dari garis kotak tengah lapangan.

5. Bola keluar arena maka *out* atau terjadi lemparan ke dalam dengan pukulan ke dalam.
6. Jika salah satu tim mencetak point maka dilakukan *kick off* dari tengah lapangan untuk memulai permainan kembali.
7. Pemain diwajibkan menggunakan sepatu dan kaos kaki dan diusahakan berbeda seragam antara tim a dan tim b
8. Terjadi pelanggaran apabila :
 - a) Merebut bola dengan cara yang kasar dan membahayakan lawan.
 - b) Mengangkat *stick* terlalu tinggi.
 - c) Dengan sengaja menginjak atau menendang bola menggunakan kaki.
 - d) Apabila terjadi pelanggaran seperti poin a, b dan c maka tim lawan akan mendapatkan keuntungan pukulan bebas.
9. Pemain diperbolehkan mencetak point ketika sudah berada didalam area *shooting*.
10. Pemain bebas melakukan passing atau mengumpulkan bola di area *passing*.
11. Poin dinyatakan sah apabila bola sudah melewati garis gawang.
12. Poin dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area *passing*.
13. Setiap bola yang masuk dihitung poin 1
14. Tim pemenang adalah tim yang berhasil mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.

15. Permainan di mulai dengan cara dilakukan undian untuk memilih bola atau tempat.
16. Setiap regu di haruskan untuk menggunakan stik untuk mengumpam atau mencetak poin
17. Dilarang menyentuh badan pemain lawan karena dianggap membahayakan.

d) Tujuan Permainan PSA Hoki

Permainan PSA Hoki merupakan permainan yang terdiri atas dua regu yang membutuhkan kelincahan gerak. Tujuan dari permainan PSA Hoki yaitu:

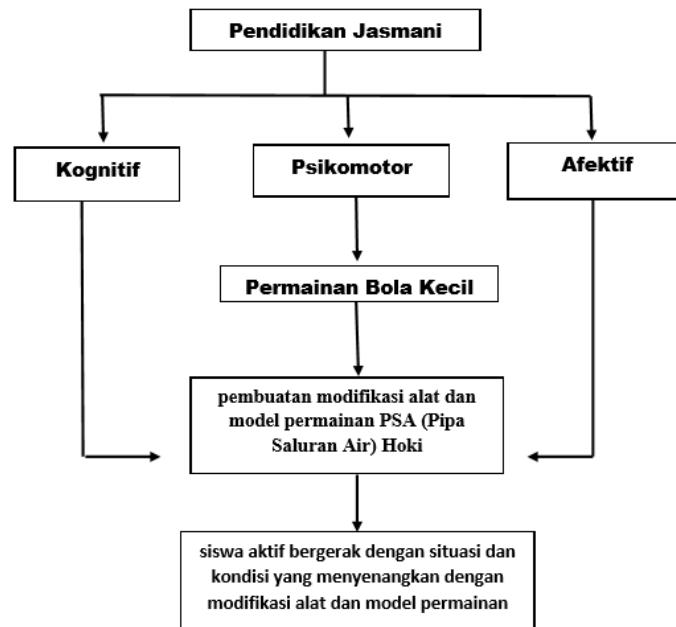
- a) Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran
- b) Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik
- c) Meningkatkan kemampuan lokomotor peserta didik yang meliputi jalan dan lari.
- d) Menumbuhkan sikap disiplin, sportif, berani, *fair play* serta kekompakan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan untuk mendukung kajian teori. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Judul penelitian “Model Permainan di Air Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah (thesis)”. Penelitian yang di lakukan oleh Ahmad Rithaudin pada tahun 2009. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan di air sebagai pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai bagi peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah (Ahmad Rithaudin, 2009: 6). Adapun relevansinya dengan penelitian ini adalah adanya materi dalam pendidikan jasmani berdasar pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang di kembangkan untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Relevansi lainnya adalah subyek penelitian yang di gunakan, meski secara nyata karakter yang peserta didik yang dipilih berbeda, akan tetapi karakteristik itu sendirilah yang menjadi dasar dalam sebuah pengembangan.
2. Judul penelitian “Pengembangan Modifikasi Bola Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar” (skripsi). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model modifikasi bola sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar (Widayani, 2008: 6). Adapun relevansi penelitian dengan penelitian ini adalah pengembangan sebuah alat untuk pembelajaran pendidikan jasmani, dimana alat tersebut digunakan sebagai media pembelajarannya. Relevansi yang lain yaitu subjek penelitian yang di gunakan adalah siswa Sekolah Dasar.

C. Kerangka Berpikir

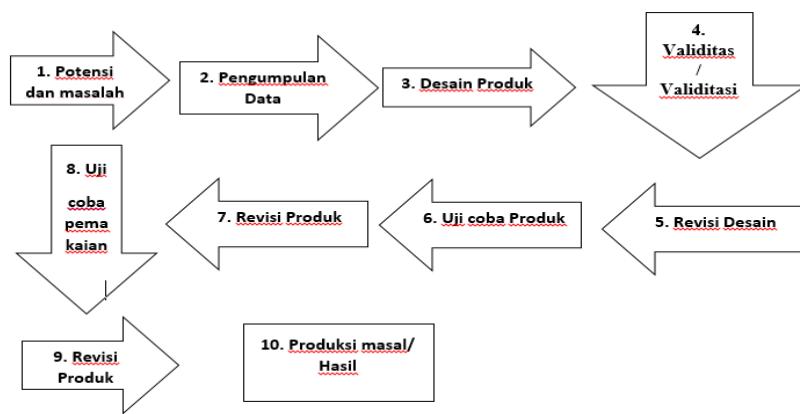


gambar 19. kerangka berfikir

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and Development*). Dalam hal ini, pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model permainan hoki yang sesuai untuk anak sekolah dasar. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Kemudian dalam melakukan pengembangan, pada tahap pemilihan bentuk aktivitas yang dikembangkan juga melihat pada tahap-tahap perkembangan serta karakteristik peserta didik, sehingga model yang dikembangkan diharapkan cocok atau sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Menurut Sugiyono (2012: 298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditujukan pada gambar 19 berikut:



Gambar 20. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (*R&D*) menurut Sugiyono (2012: 298)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah tahapan dasar penelitian *research and development*. Ada tiga tahapan dasar yang harus dilakukan oleh pengembang yaitu konseptualisasi masalah, pembuatan produk dan uji coba produk (Sugiyono, 2013:297):

1. Konseptualisasi masalah

Mengidentifikasi potensi dan masalah, (a). Konseptualisasi masalah yang ada, (b). Identifikasi kebutuhan, (c). Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

2. Pembuatan produk

- a. Pengumpulan data, (1). Mengumpulkan sumber materi yang dimediakan, (2). Mengambil gambar, (3). Menyiapkan *software* pengolah gambar.
- b. Pembuatan desain produk, (1). Membuat desain produk dalam bentuk *softfile*, (2). Membuat contoh produk awal.
- c. Validasi Desain, (1). Validasi materi oleh ahli materi, (2). Validasi desain oleh ahli sarana prasarana, (3). Validasi pembelajaran pendidikan jasmani, dan (4) Validasi praktisi lapangan.
- d. Revisi desain, (1). Melakukan revisi desain berdasarkan saran ahli materi dan ahli media, (2). Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

- e. Menentukan permainan untuk mengembangkan ketiga ranah penjasorkes
3. Uji coba produk
- a. Uji coba produk, menggunakan iju coba satu lawan satu
 - b. Revisi produk, (1). Menganalisis hasil uji coba kelompok kecil, (2). Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pasa saat uji coba.

Teknik *scoring* uji produk menggunakan skala Guttman, jawaban bersifat tegas dan konsisten, bisa dibuat dalam bentuk *checklist* dengan skor tertinggi 1 dan skor terendah 0 untuk jawaban pernyataan positif dan negatif” (I’anatut Thoifah, 2015: 44).

Tabel 3. Teknik Skor Instrumen

No	Sikap yang dimunculkan	Skor	
		Positif	Negatif
1	Ya	1	0
2	Tidak	0	1

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan satu variabel yaitu pengembangan model permainan pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi permainan hoki bagi sekolah dasar. Pengembangan model permainan hoki diartikan sebagai proses pembuatan suatu produk berupa model permainan bola kecil dengan materi olahraga permainan hoki

bagi anak sekolah dasar kelas atas dengan pengambilan skor yang diperoleh melalui uji coba lapangan dengan skala kecil dan revisi produk, uji coba skala besar dan revisi produk.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk model permainan yang dihasilkan. Data yang di peroleh dari hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk penelitian. Dengan uji coba ini diharapkan produk teruji secara teoritis maupun empiris.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna atau peserta didik tentang kualitas model permainan hoki yang di kembangkan. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk penelitian berupa draf model permainan hoki sebagai pembelajaran penjas (yang sesuai bagi anak sekolah dasar kelas atas). Selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk. Dalam tahap tersebut, selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan. Kemudian dalam tahap ujicoba dilapangan peran dari para pakar serta guru penjas adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan.

Dan akhirnya setelah ujicoba skala luas maka akan menghasilkan model yang benar-benar valid.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 25 peserta didik yaitu peserta didik SD Muhammadiyah Kergan Cangkringan kelas atas (yaitu kelas 6).

E. Jenis Data dan Instrumen Pengumpulan data

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa produk hasil validitas dari ahli materi. Validitas produk tersebut diperoleh dari hasil pengisian kuisioner dan lembar evaluasi yang diberikan kepada validator. Kuisioner yang diberikan dibuat berdasarkan dari kebutuhan penilaian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan eserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil konversi skor pada data kuantitatif yang didapat, penilaian tersebut menetukan kualitas dari model permainan.

F. Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif

yang bersifat penilaian menggunakan angka.

Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasikan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:308), adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \frac{SH}{SK} \times 100\%$$

Keterangan:

SH: Skor Hitung

SK: Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Hasil perolehan persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya memasukkan kelayakan model permainan hoki untuk pembelajaran pendidikan jasmani anak sekolah dasar kelas atas dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Persentase Kelayakan

No	Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
1	0 – 20 %	Tidak Baik/Tidak Layak
2	21 – 40 %	Kurang Baik/Kurang Layak
3	41 – 60 %	Cukup Baik/Cukup Layak
4	61 – 80 %	Baik/Layak
5	81 – 100 %	Sangat Baik/ Sangat Layak

(I'anatut Thoifah, 2015: 42)

keterangan penilaian 1: tidak baik/ tidak layak, 2 : kurang baik/kurang layak, 3 : cukup baik/ cukup layak, 4 : Baik/Layak, 5: Sangat baik/sangat layak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk “Model Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki”

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa media Permainan hoki. Produk hasil pengembangan dinamakan “Pipa Saluran Air (PSA) Hoki” untuk memberikan pemahaman mengenai permainan hoki kepada anak SD kelas atas. Produk media pembelajaran “Pipa Saluran Air (PSA) Hoki” ini dikembangkan dengan konsep memperkenalkan permainan hoki sejak usia dini. Dengan demikian “Pipa Saluran Air (PSA) Hoki” diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan disukai siswa sehingga dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan permainan hoki untuk anak SD kelas atas.

Produk “Pipa Saluran Air (PSA) Hoki” yang dikembangkan adalah permainan hoki yang dimodifikasi model permainan serta sarana dan prasarana. Permainan hoki dibuat dengan menyerupai permainan aslinya, namun alat berupa tongkat pemukul menggunakan pipa saluran air. Modifikasi model permainan serta sarana dan prasarana diharapkan dapat menarik perhatian serta aman digunakan sehingga disukai oleh anak SD kelas atas. Dengan ketertarikan anak SD kelas atas terhadap media permainan tersebut, tentunya berpengaruh terhadap pemahaman terhadap hasil belajar pendidikan jasmani materi permainan.

B. Hasil Penelitian Produk “Model Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki”

1. Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran “Pipa Saluran Air (PSA) Hoki” divalidasi oleh empat orang ahli dibidangnya masing-masing, diantaranya ahli materi, ahli sarana prasarana, ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan praktisi pendidikan jasmani. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Dra. Sri Mawarti, M.Pd. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang olahraga hoki, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang permainan hoki sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “no 11 yang dimaksud terhadap terampil seperti apa?”

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu “alat, sarana, dan prasarana bisa digunakan untuk siswa SD kelas IV sebagai tambahan mata pelajaran permainan”.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	61	75	81%	Sangat Layak
	Skor Total	61	75	81%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 81% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi materi Permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Sarana Prasarana

Ahli sarana prasarana yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Dra. A.Erlina Listyarini, M.Pd. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang sarana dan prasarana olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang sarana dan prasarana khususnya untuk permainan hoki, sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

3) Saran

Validator memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “peraturan permainan (jumlah pemain) diperbaiki”

4) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu ‘Bila peneliti tetap menentukan jumlah peserta, maka judul harus diubah, namun kalau sesuai judul tersebut di atas maka jumlah pemain (peserta) diganti dengan jumlah siswa yang ada dibagi menjadi 2 (dua) regu (karena pembelajaran)”

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Sarpras

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Sarpras	61	75	81%	Sangat Layak
	Skor Total	61	75	81%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 81% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli sarana dan prasarana, pada tahap validasi sarana dan prasarana permainan hoki yang dikembangkan dari

aspek kelayakan sarana dan prasarana mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

c. Data Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Ahmad Rithaudin, M.Or. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang pembelajaran, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai pembelajaran pendidikan jasmani karena kompetensinya di bidang sarana dan prasarana khususnya untuk permainan hoki, sangat memadai.

Pengambilan data ahli pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “aturan penggunaan alat?”

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu “Meskipun aturan penggunaan alat tak masuk dalam aturan, tapi ketika mempraktikkan perlu untuk ditekankan bahwa dalam permainan sebenarnya hanya satu sisi yang diperbolehkan untuk mengenai bola”

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Penjas

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Pembel.	65	75	86%	Sangat Layak
	Skor Total	65	75	86%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli pembelajaran, pada tahap validasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan pembelajaran pendidikan jasmani mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

d. Validasi Praktisi Pendidikan Jasmani

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Alfia Safitri, S.Pd. beliau adalah salah seorang guru pendidikan jasmani di SD Muhammadiyah Kregan Cangkringan. Peneliti memilih beliau sebagai praktisi pendidikan jasmani karena beliau adalah guru pendidikan jasmani yang nantinya akan menggunakan produk hasil penelitian dalam proses pembelajaran.

Pengambilan data ahli pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal

media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator sebagai praktisi pendidikan jasmani, tidak memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi.

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai praktisi pendidikan jasmani tidak memberikan komentar dan saran umum pada kolom. Validator memberi kesimpulan Model ini “layak untuk digunakan/uji coba skala kecil tanpa revisi”.

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan Jasmani

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Pembel.	65	75	86%	Sangat Layak
	Skor Total	65	75	86%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut praktisi pendidikan jasmani, pada tahap validasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan pembelajaran pendidikan jasmani mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

2. Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah produk yang dibuat diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap kualitas materi dan media pada media yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi.

Revisi produk media pembelajaran dilakukan setelah diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap kualitas materi, sarana prasarana, dan berkaitan pembelajaran yang dikembangkan. Perbaikan akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Tahapan model permainan hoki ini melalui tahapan validasi ahli dan praktisi lapangan dan revisi produk 1 kali, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produkmodel permainan ini dinyatakan sangat layak oleh para ahli dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba kelompok kecil.

1) Model tongkat pemukul hoki

Perbaikan dari penggunaan pipa saluran air. Perbaikan model tongkat pemukul hoki. Perbedaan tongkat pemukul di materi permainan hoki, sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 21 dan 22.

Stick yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) hoki terbuat dari Pipa Saluran Air dengan panjang pipa 75 cm dan siku bagian bawah menggunakan sambungan Pipa berbentuk L.



Gambar 22. Modifikasi Stick Hoki

Gambar 21. model tongkat pemukul hoki sebelum Revisi

4. *Stick atau Tongkat Pemukul.*

Stick yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) hoki terbuat dari Pipa Saluran Air dengan ukuran lingkar ¼, panjang pipa 75 cm dan siku bagian bawah menggunakan sambungan Pipa berbentuk L.



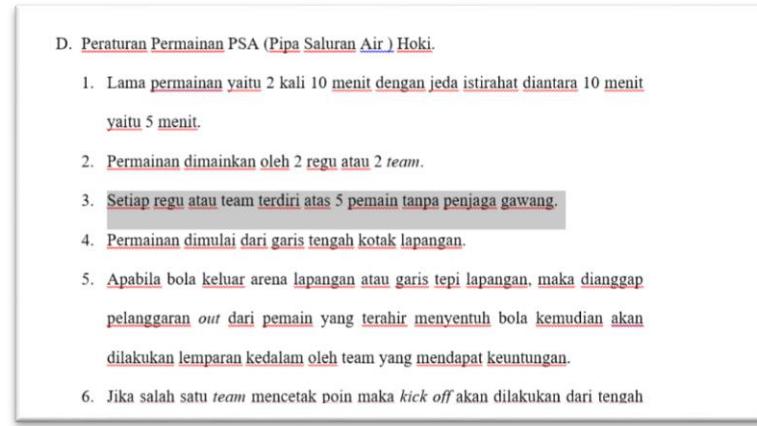
Gambar 22. Modifikasi Stick untuk Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

Gambar 22. model tongkat pemukul hoki Setelah Revisi

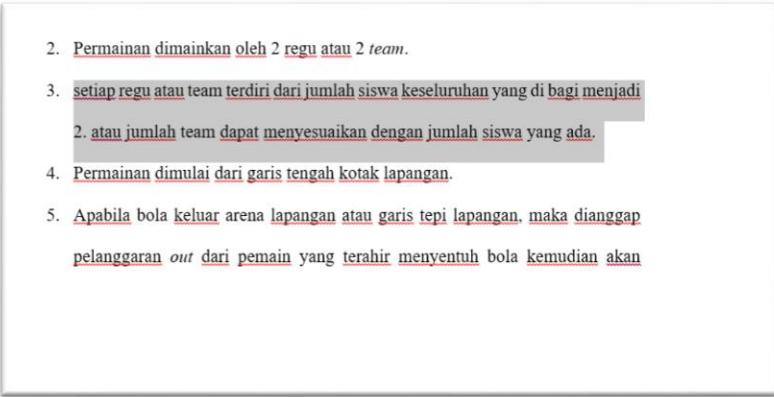
2) Perbaikan pengaturan jumlah pemain dalam tim

Pengaturan jumlah pemain dalam tim ditujukan untuk penyesuaian terhadap pembelajaran di kelas. Jumlah pemain sebelum revisi, mengacu permainan baku hoki. Berdasarkan revisi ahli, pemain disesuaikan dengan

jumlah peserta didik dalam satuan waktu pembelajaran tersebut. Perbaikan pengaturan jumlah pemain dalam tim sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 23 dan 24.



Gambar 23. jumlah pemain dalam tim sebelum revisi

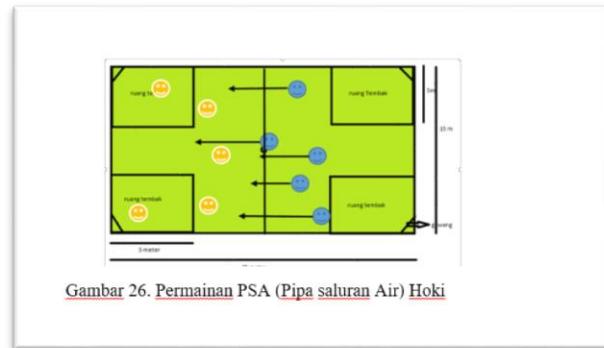


Gambar 24. jumlah pemain dalam tim Setelah Revisi

3) Perbaikan Judul Gambar Permainan Hoki

Perbaikan judul gambar pada materi permainan hoki, bertujuan memudahkan pembaca memahami skema gambar yang dibuat peneliti.

Perbaikan Judul Gambar Permainan Hoki sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 25 dan 26.



Gambar 26. Perbaikan Judul Gambar Permainan Hoki sesudah revisi

4) Penggunaan bola hoki

Penggunaan bola hoki mengalami proses revisi oleh ahli. Pemakaian bola diawali dengan bola tenis, diganti dengan bola plastik warna-warni. Alasan penggunaan untuk keamanan selama pembelajaran dan menarik

minat siswa. perbedaan sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 27 dan 28.

2. Bola

Bola permainan PSA Hoki menggunakan bola tennis/ bola tonnis.



Gambar 16. Bola permainan PSA Hoki

Gambar 27. Penggunaan bola Sebelum revisi

3. Bola.

Bola yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa saluran Air) Hoki adalah bola plastik warna-warni.



Gambar 21. Bola untuk permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

Gambar 28. Penggunaan Bola Setelah Revisi

5) Perbaikan sistem poin

Sistem poin awalnya mengacu pada permainan hoki sesusngguhnya. Ahli pembelajaran memberikan revisi untuk sistem poin, dengan tujuan kesesuaian untuk pembelajaran. Perbedaan sampul sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 29 dan 30.

- d) Apabila terjadi pelanggaran seperti point a, b, c maka team lawan akan mendapatkan pukulan bebas
9. pemain diperbolehkan mencetak poin apabila sudah berada di dalam area shooting, diluar dari area shooting apabila terjadi goal maka dianggap tidak sah.
10. pemain bebas melakukan passing atau mengumpulkan bola di area passing.
11. poin dinyatakan sah apabila bola sudah melewati garis gawang.
12. poin dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area passing.
13. Setiap bola yang masuk dihitung poin 1
14. Team pemenang adalah team yang dapat mengumpulkan poin sebanyak banyaknya dengan waktu yang sudah di tentukan.
15. Permainan dimulai dengan cara dilakukan undian untuk memilih bola atau

Gambar 29. Sistem poin Sebelum revisi

- mendapatkan pukulan bebas
9. Pemain bebas melakukan passing atau mengumpulkan bola di area passing.
10. Poin dinyatakan sah apabila bola di passing atau shooting masuk ke dalam gawang dari ruang tembak.
11. Poin dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area passing atau di luar ruang tembak.
12. Setiap bola yang masuk dihitung poin 1
13. Team pemenang adalah team yang dapat mengumpulkan poin sebanyak banyaknya dengan waktu yang sudah di tentukan.

Gambar 30. Sistem poin Setelah Revisi

6) Perbaikan judul gambar cara *dribble* bola

Perbaikan judul gambar oleh ahli materi, ditujukan agar pembaca mudah memahami buku panduan permainan hoki. Perbedaan sebelum dan sesudah direvisi ditunjukkan pada gambar 31 dan 32.

menggunakan stik



Gambar 24 . latihan *dribble* di tempat menggunakan stick dan bola

Gambar 31. Judul gambar *dribble* Sebelum revisi



Gambar 24 . Siswa SD kelas 6 melakukan latihan *dribble* di tempat menggunakan stik dan bola

Gambar 32. Judul gambar *dribble* Setelah Revisi

3 Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa atas SD

Muhammadiyah Kregan cangkringan pada tanggal 04 April 2017. Uji coba dilakukan dalam 1 pertemuan, dengan durasi waktu 2 x 30 menit atau 2 jam pembelajaran pendidikan jasmani.

Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pembelajaran siswa SD kelas atas tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada guru ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Siswa SD kelas atas sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya pada saat bermain dan mengamati buku. Penjelasan pembelajaran mudah untuk dipahami oleh siswa SD kelas atas.
- b) Kondisi penggunaan Permainan hoki dalam pembelajaran siswa SD kelas atas tampak bersemangat. Beberapa siswa SD kelas atas bertanya mengenai materi yang belum jelas dan beberapa siswa SD kelas atas terlihat asik membahas Permainan hoki dan perlalatan yang digunakan.
- c) Kondisi saat pengisian angket siswa SD kelas atas memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, siswa SD kelas atas mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi siswa SD kelas atas mengisi angketnya, walaupun ada beberapa kurang pemahaman dalam mengisi tapi secara keseluruhan pengisian angket berjalan lancar. Sesekali ada berapa siswa SD kelas atas yang bertanya mengenai maksud pernyataan tersebut, oleh karena

itu beberapa siswa SD kelas atas memerlukan bimbingan dan tuntunan untuk mengisi angket.

Tabel 9. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Psikomotor	224	240	93.33	Sangat Layak
2.	Kognitif	210	240	87.50	Sangat Layak
3.	Afektif	221	240	92.08	Sangat Layak
Skor Total		655	720	90.97	Sangat Layak

Hasil angket siswa SD kelas atas usia dini mengenai media Permainan hoki menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek psikomotor sebesar 93.33% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek kognitif sebesar 87.50% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek afektif sebesar 92.08% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Total penilaian uji kelayakan Model latihan Permainan hoki menurut responden siswa SD kelas atas sebesar 90.97% dikategorikan “Sangat Layak” yang dapat diartikan bahwa model tersebut sangat layak untuk

digunakan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu (1) Alat, sarana, dan prasarana bisa digunakan untuk siswa SD kelas IV sebagai tambahan mata pelajaran permainan; (2) Jumlah pemain (peserta) diganti dengan jumlah siswa yang ada dibagi menjadi 2 (dua) regu (karena pembelajaran) ; dan (3) Aturan penggunaan alat ketika mempraktikkan perlu untuk ditekankan penggunaannya.
2. Setelah dilakukan tahap validasi dan revisi pada validasi produk ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melakukan tahap uji coba. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 24 siswa SD kelas atas.
3. Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil tes dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil data diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Skor penelitian ini dibagi menjadi 5 kategori (I'anatut Thoifah, 2015: 42), yaitu: 1) 0 – 20 % kategori tidak layak; 2) 21 – 40 % kategori kurang layak; 3) 41 – 60 % kategori cukup layak; 4) 61 – 80 % kategori layak; dan 5) 81 – 100 % kategori sangat layak.

D. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan permainan hoki ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa aktivitas pembelajaran materi permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani untuk anak SD kelas atas. Peneliti melakukan pengembangan dengan menyajikan model permainan hoki disertai sekilas materi dan peraturan permainan. Proses pengembangan model ini melalui prosedur research and development, dalam tahapan beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan melihat literatur berkaitan sistem permainan dan peralatan hoki dimodifikasi menggunakan pipa saluran air sehingga dihasilkan produk baru model permainan hoki. Produk melewati tahapan berikutnya untuk dievaluasi kepada para ahli melalui validasi ahli.

Tahapan setelah validasi ahli, selanjutnya produk perlu diuji cobakan kepada peserta pembelajaran anak SD kelas atas. Di tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi, ahli sarana dan prasarana, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, serta praktisi pendidikan jasmani. Tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil, pada penelitian ini sebanyak 24 siswa untuk menguji akhir tingkat kelayakan model permainan hoki yang dikembangkan oleh peneliti.

Model Permainan hoki ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Sangat Layak” dari empat ahli diantaranya ahli materi, ahli sarana dan prasarana, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, serta praktisi pendidikan jasmani. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil memberikan kesimpulan data total masuk pada

kriteria “Sangat Layak”. Siswa SD kelas atas merasa senang dan antusias dengan adanya produk ini karena siswa SD kelas atas tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebarluaskan untuk siswa SD kelas atas lainnya.

Guru dan beberapa orang tua siswa SD kelas atas menyambut baik model permainan hoki tersebut. Menurut mereka kelebihan model permainan tersebut diantaranya masih merupakan permainan baru bagi anak-anak, alat permainan unik, sistem permainan modifikasi disesuaikan untuk pembelajaran sehingga membuat siswa SD kelas atas tertarik kemudian berdampak terhadap produk permainan hoki sebagai pendukung bermain untuk menarik perhatian siswa SD kelas atas. Kelebihan secara visual dengan pemukul dari pipa saluran air dan gawang yang dimodifikasi membuat permainan hoki menjadi menarik dan disenangi oleh Anak SD kelas atas. Ketertarikan siswa SD kelas atas terhadap media Permainan hoki merupakan motivasi yang dapat meningkatkan minat siswa selama proses bermain, berkaitan dengan meningkatnya aktivitas gerak siswa. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa SD kelas atas untuk memberikan pemahaman kognitif mengenai dasar permainan hoki. Produk ini ditujukan kepada siswa SD kelas atas sehingga dapat bermain secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan karena pada dasarnya teknis telah dimodifikasi untuk anak usia SD kelas atas.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini adapun kelemahan dalam produk ini diantaranya siswa yang sudah nyaman bermain menggunakan menggunakan permainan tanpa alat tambahan seperti sepakbola dan voli,

kemudian perlu beberapa waktu untuk adaptasi menggunakan stik sebagai alat pemukul bola hoki. Sebagaimana kecil siswa menunjukkan kesulitan diawal pembelajaran, kemudian mulai lancar selama pembelajaran. Beberapa kelemahan tersebut, diharapkan mendapat perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pemberian penilitian selanjutnya dengan aspek yang berbeda.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji validasi melalui angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam tingkat materi sebesar 81%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa materi yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

2. Pengujian kepada ahli sarana dan prasarana

Hasil uji validasi melalui angket kepada ahli sarana dan prasarana tingkat relevansi ke dalam tingkat materi sebesar 81%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa sarana prasarana pendukung yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

3. Pengujian kepada ahli pembelajaran pendidikan jasmani

Hasil uji validasi melalui angket kepada pembelajaran pendidikan jasmani tingkat relevansi ke dalam tingkat pembelajaran sebesar 86%. Hasil

validasi tersebut memiliki arti bahwa sarana prasarana pendukung yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

4. Pengujian kepada praktisi pendidikan jasmani

Hasil uji validasi melalui angket kepada **praktisi pendidikan jasmani** tingkat relevansi ke dalam kategori sebesar 86%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa konsep praktik aktivitas gerak yang ada dalam model permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

5. Pengujian kepada siswa SD kelas atas

a. Uji coba kelompok kecil

Hasil angket siswa SD kelas atas usia dini mengenai media Permainan hoki menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek psikomotor sebesar 93.33% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek kognitif sebesar 87.50% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek afektif sebesar 92.08% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Total penilaian uji kelayakan Model latihan Permainan hoki menurut responden siswa SD kelas atas sebesar 90.97% dikategorikan “Sangat Layak” yang dapat diartikan bahwa model tersebut sangat layak untuk digunakan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

E. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media

Setelah melalui uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok) maka dari hasil data yang telah diperoleh dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media buku dan produk Permainan hoki.

1. Kelebihan media:

- a. Dapat menarik perhatian siswa SD kelas atas untuk mengenal permainan hoki.
- b. Dapat dijadikan media siswa SD kelas atas untuk belajar mengenal permainan menggunakan alat.
- c. Mengungkapkan imajinasi siswa SD kelas atas dalam perpaduan modifikasi alat dan permainan.
- d. Sangat menarik perhatian siswa SD kelas atas untuk bermain sambil belajar.
- e. Menambah variasi permainan bagi guru yang mengajar anak SD kelas atas.
- f. Siswa SD kelas atas jadi lebih aktif dalam proses belajar.
- g. Dapat menambah wawasan siswa SD kelas atas terhadap olahraga hoki.

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam model ini adalah siswa perlu pernyesuaian kembali dalam menggunakan Permainan hoki normal ketika sudah nyaman menggunakan model permainan hoki modifikasi stik sebagai alat pemukul.

- b. Permainan ini perlu disesuaikan untuk pembelajaran yang melibatkan keseluruhan siswa dalam satu waktu bersamaan.

F. Analisis Prespektif Media Permainan hoki

Sebelum adanya media Permainan hoki ,belum ada media pembelajaran yang memberikan variasi permainan ke Anak SD kelas atas. Pembelajaran materi permainan di sekolah menyesuaikan fasilitas sarana dan prasarana yang ada. Materi permainan memiliki sedikit variasi, sehingga cenderung membosankan bagi anak SD kelas atas selama pembelajaran. Media Permainan hoki di desain melalui proses adaptasi dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan siswa SD kelas atas dapat mengenal jenis olahraga hoki sejak usia dini dan siswa SD kelas atas tidak merasakan kebosanan dengan adanya tambahan varian permainan baru. Kondisi seperti itu memberikan dampak, agar dapat meningkatkan motivasi serta percaya diri siswa SD kelas atas latih dalam aktivitas gerak materi pembelajaran permainan.

Dari hasil analisis media Permainan hoki selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa SD kelas atas:

- a. Siswa SD kelas atas lebih termotivasi melalui media Permainan hoki, pembelajaran pendidikan jasmani lebih menyenangkan dalam bentuk model permainan baru bagi anak-anak. Keseimbangan implementasi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif pada anak SD kelas atas dapat tercapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

- b. Siswa SD kelas atas dapat belajar mengenal permainan hoki sejak usia dini.
- c. Siswa SD kelas atas lebih aktif dan kreatif dalam bermain menggunakan permainan hoki.

2. Guru Pendidikan Jasmani:

- a. Guru lebih variatif dalam pembelajaran, model ini di desain siswa SD kelas atas dapat menambah varian permainan.
- b. Guru lebih mudah mengelola siswa SD kelas atas dengan media ini dan guru lebih mudah untuk mengelola latihan dengan karakteristik siswa SD kelas atas yang aktif serta gemar bermain.
- c. Guru mempunyai model pembelajaran yang baru dan menarik.
- d. Guru dapat memberikan pembelajaran bermain dan mengamati produk modifikasi permainan hoki.

3. Spesifikasi pembuatan Produk

Tabel 10. Spesifikasi rincian biaya pembuatan Produk

NO	jenis Analisis	Analisis Tahap I	Analisis Tahap II	Hasil Akhir
1	Gawang	Membuat 1 gawang dengan ukuran lebar 60cm tinggi 20cm tanpa menggunakan jarring atau raffia dengan	Membuat 1 gawang dengan ukuran lebar 60cm tinggi 20cm dengan tambahan jarring atau gawang dengan biaya	Membuat tambahan 3 gawang lengkap dengan jarring total menjadi 4 gawang ditambah produk tahap 2 . dengan biaya pembuatan

		biaya Rp. 24.000,-	tambahan rp 2000,-	Rp 26.000,- X 3 = Rp.78.000'-
2	Stik	Membuat 1 stik tanpa pewarna tambahan dengan ukuran panjang 75cm besaran pipa $\frac{3}{4}$ dan sambungan L bagian bawah panjang 5cm dan 2 ujung stik yang terbuat dari pipa di beri penutup dengan biaya pembuatan harga pipa Rp.6000,- sambungan L Rp. 3000,- dan penutup pipa Rp $1500 \times 2 =$ Rp 3000,- sehingga total biaya pembuatan 1 buah pipa menjadi $6000 + 3000 + 3000 =$ Rp.12.000,-	Membuat 1 stik dengan biaya yang sama dengan pembuatan tahap 1 dengan tambahan pewarna agar lebih menarik menggunakan pilok berwarna biru dengan harga 1 kaleng Rp. 10.000	Membuat tambahan 12 stik dengan biaya Rp.72.000 dengan penutup stik Rp.36.000,- pipa sambungan L Rp.36.000 pewarna 3 botol Rp.30.000,- total biaya menjadi $72.000 + 36.000 + 36.000 + 30.000 =$ Rp. 174.000,-
3.	Bola	Menggunakan bola tennis 4 buah dengan harga Rp.10.000	Menggunakan bola Plastik warna warni dengan biaya 30.000 dengan isi 20bola	Menggunakan bola Plastik warna warni dengan biaya 30.000 dengan isi 20bola

Total biaya	Rp.46.000	Rp.42.000,-	Rp.282.000,-
Total Biaya keseluruhan Tahap I,II dan Akhir		Rp.46.000+Rp.42.000+Rp.282.000 = Rp. 372.000,-	

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media model permainan hoki dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman mengenai permainan hoki untuk anak SD kelas atas. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi 81.00%, Ahli Sarana dan Prasarana 81.00%, Ahli Pembelajaran Penjas 86%, Praktisi Penjas 86%, serta berdasarkan hasil ujicoba lapangan dari 90.97%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan Permainan hoki ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Pengenalan permainan hoki bisa dilakukan sejak dini di jenjang SD kelas atas.
2. Semakin bervariasinya pembelajaran khususnya materi permainan untuk anak SD kelas atas.
3. Sebagai motivasi guru untuk menghasilkan model-model pembelajaran, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pembelajaran.
4. Sebagai media promosi pengenalan dan pengembangan pembelajaran olahraga hoki.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pegembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas dikarenakan keterbatasan waktu, siswa SD kelas atas khususnya kelas VI pada satu sekolah.
2. Pembuatan peralatan hoki seperti stik modifikasi dari bahan pipa saluran air membutuhkan waktu lama sehingga menambah waktu proses penelitian.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa media Permainan hoki dengan pembelajaran dasar bulutangkis untuk anak SD kelas atas sudah layak dan tervalidasi oleh ahli materi, sarpras, pembelajaran penjas, serta praktisi penjas, hingga uji produk di lapangan kepada siswa. Berdasarkan proses uji produk akhir di lapangan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru penjas pengampu anak SD kelas atas, agar dapat memanfaatkan dan menerapkan model permainan hoki ini sebagai variasi dalam penyampaian materi untuk menarik dan memotivasi siswa SD kelas atas.
2. Bagi sekolah tempat anak SD kelas atas belajar, agar dapat memanfaatkan permainan hoki sebagai media edukasi dalam memperkenalkan olahraga hoki.
3. Bagi siswa SD kelas atas, agar lebih termotivasi dalam bermain dan mengamati cara bermain materi permainan hoki ini.
4. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan aktivitas fisik dengan melakukan penelitian-

penelitian terhadap media permainan hoki dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi.

5. Bagi mahasiswa pendidikan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana mengemasnya atau mengembangkannya dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.
6. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan media model Permainan hoki lebih menarik dan efektif berdasarkan kekurangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.
- Adi Sumarsono. (2015). Pengembangan Model permainan Pengenalan Hoki sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Siswa Sekolah Dasar kelas Atas (*thesis*). Yogyakarta: PPS Universitas Negeri Yogyakarta
- Ahmad Rithaudin. (2009). *Model Permainan di Air Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Peserta didik sekolah dasar Kelas Bawah* (*thesis*). Yogyakarta: PPS Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan)
- Basuki. S. (2012) *Pembentukan Karakter Melalui Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal ILARA, Vol. 11, No. 1.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Penialain Hasil Belajar. Jakarta: Dirjen Managemen.
- Feri Kurniawan. (2012). *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI
- FIH. (2015). *Rules Of Hockey 2015*
- Husdarta.(2009). *Manajemen pendidikan Jasmani* . Bandung : Alfabeta.
- I'anatut Thoifah. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Jawati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II*. Jurnal PLS. volume I, No. 1.
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik IndonesiaNo. 21 tahun 2016 tentang standard Isi Pendidikan Dasar dan Menengah,Permendiknas. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standard Isi Untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Primadi Tabrani. (2002). *Hoki Kreativitas dan Riset Dalam Olahraga*. Bandung ITB
- Rahyubi I. (2012). Teori-Teori belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik, Deskripsi, dan Tinjauan Kritis. Bandung. Nusa Media.

Rusli Lutan. (2001). *Pengukuran dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). “Pedoman Penulisan Skripsi”. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
Universitas Negeri Yogyakarta.

Widayani. S. (2008). *Pengembangan Modifikasi Bola Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar*. (Skripsi). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. (tidak diterbitkan).

Waham Soetahir dan Agus Susworo Dwi Mahendro. (2005). Modifikasi Permainan Softball di Sekolah Dasar, Journal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1, Yogyakarta: FIK UNY di akses dari Modifikasi Permainan Softball di Sekolah dasar. <http://journal.uny.ac.id>article>download> pada 2 februari 2017. Jam 09.09

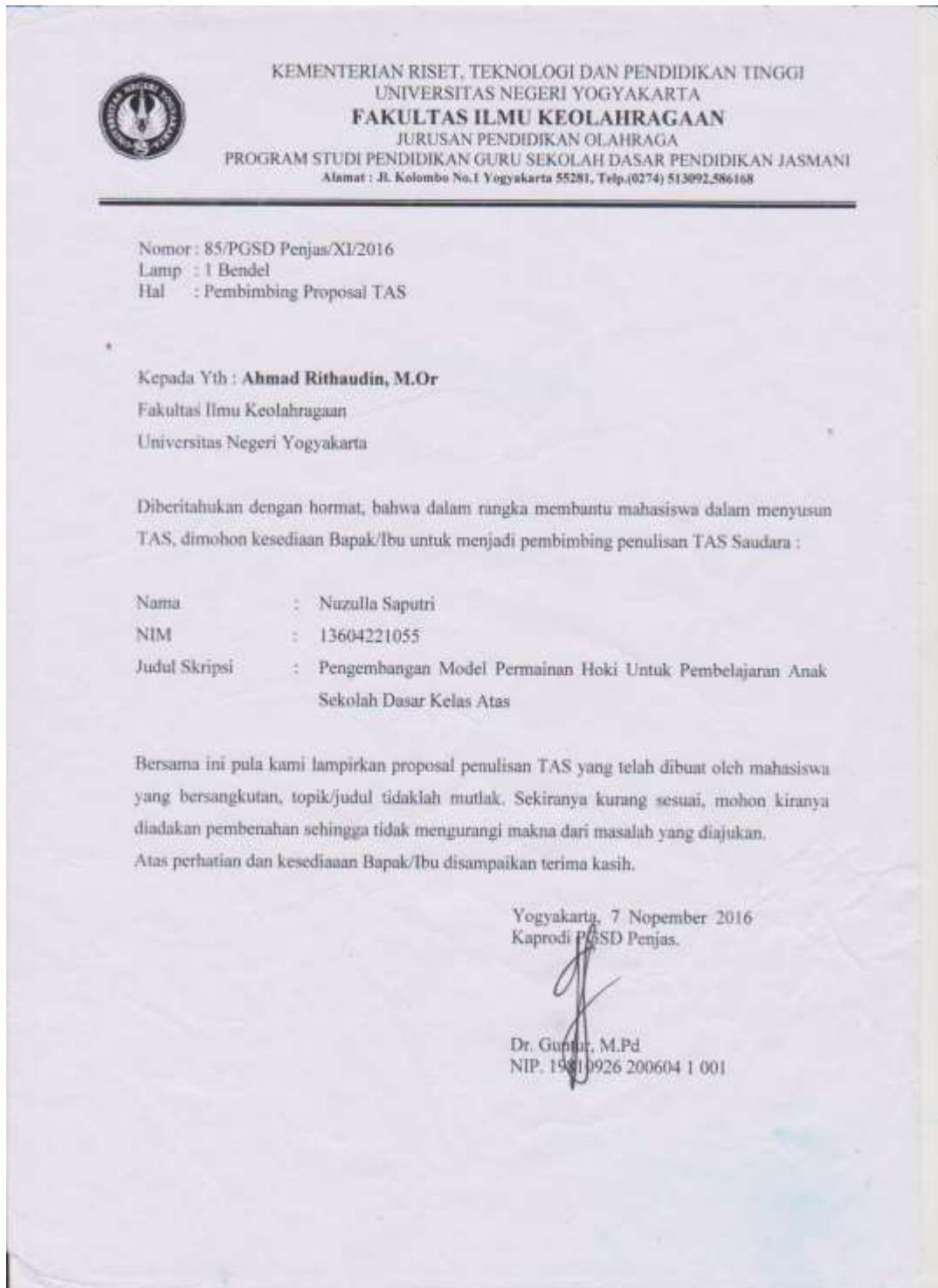
Sugiyono. (2012). “Memahami Penelitian Kuantitatif”. Bandung: ALFABETA

Sugiyono. (2013). Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD. Bandung: ALFABETA

Yoyo Bahagia & Adang Suherman (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: (Depdikbud)

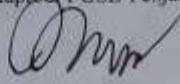
LAMPIRAN PENGAJUAN BIMBINGAN

Lampiran 1. surat ijin pembimbing



Lampiran 2. Kartu bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa : Muzulida Saputri NIM : 13604221055 Program Studi : PGSD Penjas Jurusan : PdR Pembimbing : Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or			
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	15/11/16	Revisi Bab I konfirm proses bimbingan	
2	24/11/16	Revisi Bab I	
3	5/12/16	Revisi Bab I dan II	
4	26/12/16	Revisi Bab II - III	
5	7/1/17	Revisi Bab III	
6	19/2/17	Revisi Model (Orat) instrumen	
7	9/03/17	Revisi penyusunan validasi ahli	
8	16/03/17	revisi analisis data uji coba produk	
9	22/03/17	Revisi Bab IV-V	
10	2/6/17	Revisi akhir penelitian	
11	5/6/17	persetujuan ujian	

Mengetahui.
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Suhagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 003

LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN VALIDASI

LAMPIRAN 3. Permohonan validasi ahli Materi Sarpras Penjas



Lampiran 4. Permohonan Validasi Ahli Materi Hoki

Surat permohonan validasi ahli materi

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Materi

Kepada Yth. : Dra. Sri Mawarti, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Ilmu Kependidikan UNY
Di Yogyakarta

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya:

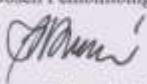
Nama : Nuzulla Saputri
NIM : 13604221055
Judul Penelitian : "Model Permainan Hoki Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Sekolah Dasar Kelas Atas",

Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai ahli materi permainan Hoki untuk memvalidasi produk yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 6 Maret 2017

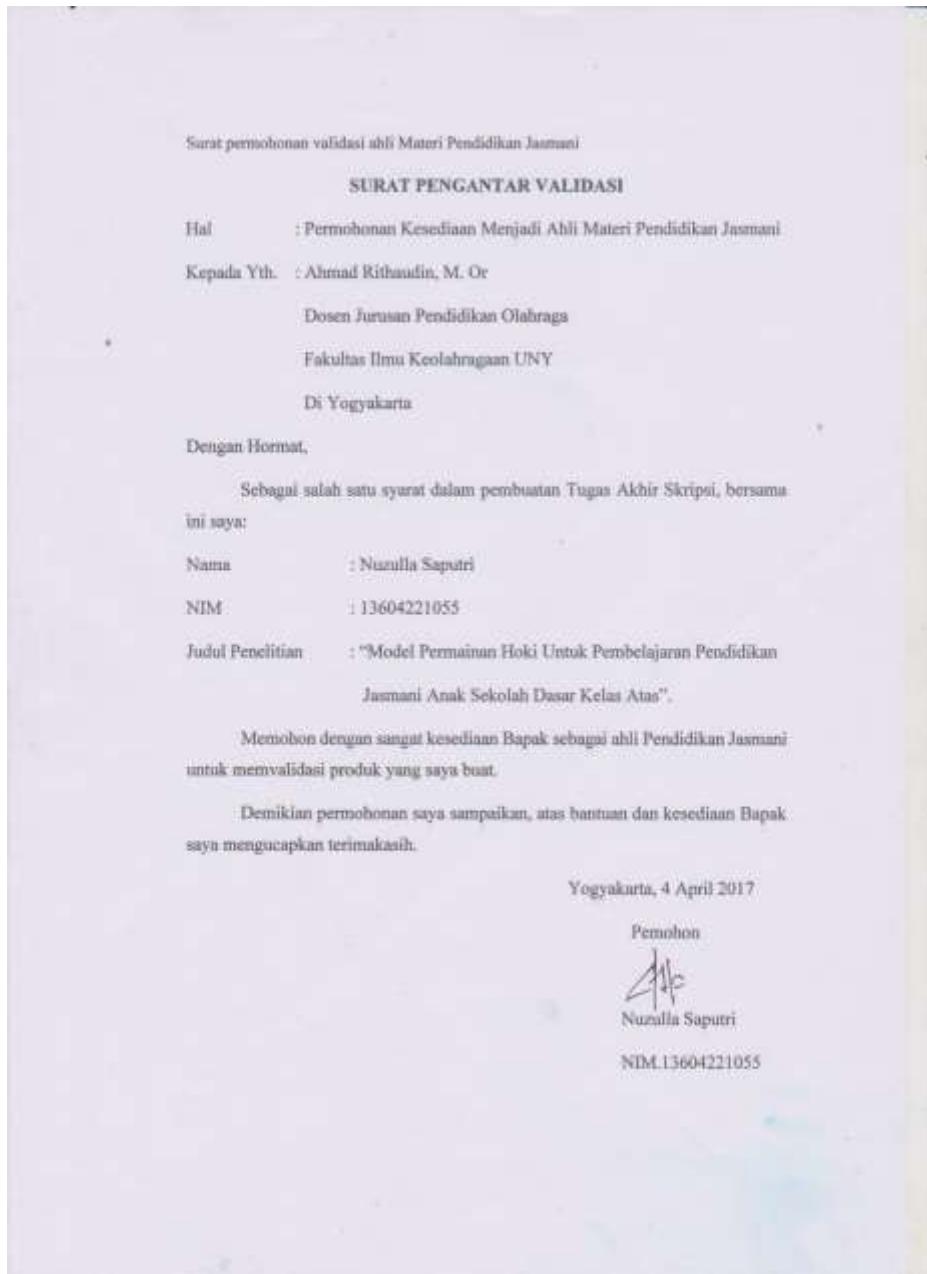
Mengetahui

Dosen Pembimbing

Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 198101252006041001

Pemohon

Nuzulla Saputri
NIM.13604221055

Lampiran 5. Permohonan Validasi Ahli Materi Pendidikan Jasmani



Lampiran 6. Permohonan Validasi Praktisi Penjas

Surat permohonan evaluasi Guru Penjasorkes

SURAT PENGANTAR EVALUASI

Hal : Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Praktisi Pembelajaran Penjas

Kepada Yth. : Alfia Safitri S. Pd
Guru Pendidikan Jasmani
SD Muhammadiyah Kregan
Di Sleman

Dengan Hormat,

Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama ini saya:

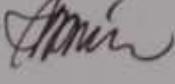
Nama : Nuzulla Saputri
NIM : 13604221055
Judul Penelitian : "Model Permainan Hoki Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Sekolah Dasar Kelas Atas".

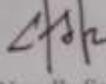
Memohon dengan sangat kesediaan ibu sebagai ahli praktisi pembelajaran penjas (guru penjaskes) untuk meng evaluasi produk yang saya buat.

Demikian permohonan saya sampaikan, atas bantuan dan kesediaan ibu saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 4 April 2017

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 198101252006041001

Pemohon

Nuzulla Saputri
NIM.13604221055

LAMPIRAN HASIL VALIDASI AHLI

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Sarpras

LEMBAR EVALUASI AHLI SARANA DAN PRASARANA	
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI	
EVALUASI MODEL PERMAINAN PSA HOKI UNTUK PEMBELAJARAN	
PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS TAHUN	
2017	
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Materi Pokok	: Model permainan Pembelajaran Bola Kecil (Hoki)
Kompetensi Inti	: <i>Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlaq mulia.</i>
Kompetensi Dasar	: Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas
Evaluator	: Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd
Tanggal	:
	2017

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli sarana dan prasarana terhadap model permainan Hoki Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani anak Sekolah Dasar Kelas Atas dalam pembelajaran permainan bola kecil yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas Atas yang sudah di modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak /ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli sarana dan prasarana
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia

Keterangan:

1. : Sangat kurang
tidak baik

2. : kurang baik

3. : cukup baik

4. : baik

5. : Sangat baik

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

A. Kualitas Model

No	Aspek yang dinilai	skala penilaian					komentar
		1K	2K	3C	4B	5B	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar : 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan		✓				
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa			✓			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa				✓		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			✓			

11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun puteri			✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak			✓		
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran			✓		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran			✓		

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom dua.
2. Alasan diperlukannya revisi mohon dituliskan pada kolom tiga.
3. Saran untuk perbaikan mohon untuk ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom empat.

No	Bagian yang di revisi (2)	Alasan di revisi (3)	Saran perbaikan (4)
	<p>Peraturan Permainan (jumlah pemain) Ø. 3.</p>	<p>Jumlah pemain terhadanya di- sempatkan dengan jumlah siswa yang ada, agar</p> <p>siswa seluruhnya aktif dalam ber- gerak karena ini merupakan <u>'pembelajaran'</u></p>	<p>jumlah siswa yang ada dibelah beribus di bagi menjadi 2 regu (setiap regu =</p> <p>guru kelas memantau jumlah alat (Stik Hoki)ya)</p>

	Pernakran Permainan Kurang jelas D.5	Diperjelas !

C. Komentar dan Saran Umum

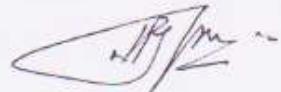
Bila peneliti tetap menentukan jumlah peserta, maka judul hasil risetnya menjadi 'Model Permainan Hoki dalam Penelitian Jumlah';
 Kalau sesuai jumlah hasilnya maka jumlah peserta (pesertai) diganti dengan jumlah siswa yang ada & bagus menjadi 2 (dua) regu (kumpul belajar)

D. Kesimpulan

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

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda.

Sleman, 28 - 3 ~ 2017
(evaluator)



Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd
NIP. 196012191988032001

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi (Permainan Hoki)

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI (PERMAINAN HOKI)	
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI	
EVALUASI MODEL PERMAINAN PSA HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS TAHUN 2017	
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Materi Pokok	: Model permainan Pembelajaran Bola Kecil (Hoki)
Kompetensi Inti	: Menyajikan pengetahuan faktual dalam hal-hal yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak berintegritas dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	: Mempraktikkan varian dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.
Sesama Program	: Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas
Evaluator	: Dra. Sri Mawati, M.Pd
Tanggal	: 2017

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap model permainan Hoki Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani anak Sekolah Dasar Kelas Atas dalam pembelajaran permainan bola kecil yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas Atas yang sudah di modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak /ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Materi (Permainan Hoki)
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia

Keterangan:

1. : tidak baik
2. : kurang baik
3. : cukup baik
4. : baik
5. : Sangat baik

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

A. Kualitas Model

No	Aspek yang dinilai	skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar : 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa			✓			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa			✓			
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa			✓			
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa			✓			
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa			✓			
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa			✓			
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa			✓			

11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓	<i>ya ini walaupun siswa yang tidak terampil juga bisa</i>
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun puteri				✓	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				✓	
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran				✓	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓	

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom dua.
2. Alasan diperlukannya revisi mohon dituliskan pada kolom tiga.
3. Saran untuk perbaikan mohon untuk ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom empat.

No	Bagian yang di revisi (2)	Alasan di revisi (3)	Saran perbaikan (4)
	<i>no 11. yg berasal dari temuan opit ogn.</i>		

C. Komentar dan Saran Umum

Alot, sarana dan prasarana
listrik & gas dalam bentuk
Genset & genset IV yg
tanpa kerusakan pada pelajaran
perminyak !

D. Kesimpulan

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

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda.)

Sleman,

2017

(evaluator)



Dra. Sri Mawarti, M.Pd
NIP. 195906071987032001

lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi Pendidikan Jasmani

LEMBAR EVALUASI AHLI PEMBELAJARAN PENJASOKES	
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI	
EVALUASI MODEL PERMAINAN PSA HOKI UNTUK PEMBELAJARAN	
PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS TAHUN	
2017	
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Materi Pokok	Model permainan Pembelajaran Bola Kecil (Hoki)
Kompetensi Inti	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlaq mulia.
Kompetensi Dasar	Menpraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan kontrol yang baik.
Sasaran Program	Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas
Evaluator	Ahmad Rizhaudin, M. Or
Tanggal	

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap model permainan Hoki untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani anak Sekolah Dasar Kelas Atas dalam pembelajaran permainan bola kecil yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas Atas yang sudah di modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesedian bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Pembelajaran Penjasorkes
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "V" pada kolom yang tersedia

Keterangan:

1. : sangat tidak baik
2. : kurang baik
3. : cukup baik
4. : baik
5. : Sangat baik

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

A. Kualitas Model

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan					✓	
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa					✓	
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor-siswa					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil					✓	
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun puteri					✓	
13.	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14.	Menyajikan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran					✓	

15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B.	Saran untuk Perbaikan Model Permainan					

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom dua.
2. Alasan diperlukannya revisi mohon dituliskan pada kolom tiga.
3. Saran untuk perbaikan mohon untuk ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom empat.

No	Bagian yang di revisi (2)	Alasan di revisi (3)	Saran perbaikan (4)
0	Aturan penggunaan alat	Sudahwkt ada aturan ttg penggunaan alat : bagian yg diperkenankan yg memungkinkan bola	- kesekijuan tale mungkin dikm akira . tp lebihbaik mewajibkan dilain perlu uritekan bahwa Boleh perm
			Stbenarnya hanya 1 sisi yg diperkenankan cg lene bola .

C. Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil tanpa revisi
- 2 Layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil dengan revisi sesuai
saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil:
(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan
anda.)

Sleman, **April** 2017
(evaluator)



Ahmad Rithaudin, M. Or.
Nip. 198101252006041001

Lampiran 10. Hasil Validasi Praktisi Penjas (Guru Penjaskes)

LEMBAR EVALUASI AHLI PRAKTISSI PEMBELAJARAN PENJASOKES (GURU PENJAKIES)	
LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI	
EVALUASI MODEL PERMAINAN PSA (PIPA SALURAN AIR) HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS TAHUN 2017	
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Materi Pokok	: Model permainan Pembelajaran Bola Kecil (Hoki)
Kompetensi Inti	: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlaq mulia.
Kompetensi Dasar	: Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.
Sasaran Program	: Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas
Evaluator	: Alfia Safitri S. Pd
Tanggal	:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pendidikan jasmani terhadap model permainan Hoki Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Sekolah Dasar Kelas Atas dalam pembelajaran permainan bola kecil yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa Sekolah Dasar kelas Atas yang sudah di modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan bapak /ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan yang sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Praktisi Pembelajaran Penjasorkes.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia

Keterangan:

1. : sangat kurang baik
2. : kurang baik
3. : cukup baik
4. : baik
5. : Sangat baik

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

A. Kualitas Model

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan					✓	
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa					✓	
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa					✓	
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa					✓	
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil				✓		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun puteri				✓		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran				✓		
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓		

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon dituliskan pada kolom dua.
2. Alasan diperlukannya revisi mohon dituliskan pada kolom tiga.
3. Saran untuk perbaikan mohon untuk ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom empat.

No	Bagian yang di revisi (2)	Alasan di revisi (3)	Saran perbaikan (4)

C. Komentar dan Saran Umum

D. Kesimpulan

- a. Layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan / uji coba Skala kecil *

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda.

Sleman,

2017

(evaluator)

Alfia Safitri S. Pd
NUPTK. 6451762663300023

Lampiran 11. Kuesioner untuk siswa/responden

KUESIONER SISWA

MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

TAHUN 2017

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejajar-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terimakasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah : SD MUHAMMADIYAH KREGAN

CANGKRINGAN

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTOR

1. Apakah menurut kamu model permainan PSA Hoki merupakan permainan yang sulit ?
A. Ya B. Tidak
 2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak
 3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memainkan permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak
 4. Apakah dalam model permainan PSA Hoki ini kamu merasa senang ?
A. Ya B. Tidak
 5. Apakah selama bermain kamu mudah memberika operan bola kepada teman ?
A. Ya B. Tidak
 6. Apakah selama bermain permainan PSA Hoki kamu sering menerima operan bola dari teman ?
A. Ya B. Tidak
 7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk melakukan serangan dalam permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak
 8. Apakah kamu merasa sulit dalam menggiring bola dalam permainan PSA hoki ?
A. Ya B. Tidak
 9. Apakah kamu merasa kesulitan mencetak gol dalam permainan PSA Hoki ?

A. Ya

B. Tidak

10. Apakah cara bermain permainan PSA Hoki ini lebih mudah dari permainan Hoki yang kamu kenal ?

A. Ya

B. Tidak

B. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan PSA Hoki ini ?

A. Ya

B. Tidak

2. Apakah kamu tahu perbedaan permainan ini dengan hoki sesungguhnya ?

A. Ya

B. Tidak

3. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan PSA Hoki ?

A. Ya

B. Tidak

4. Apakah dalam bermain kamu bisa mematuhi peraturan yang ada pada permainan PSA Hoki ?

A. Ya

B. Tidak

5. Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan dalam permainan PSA Hoki ?

A. Ya

B. Tidak

6. Menurut kamu, apakah memainkan permainan PSA Hoki ini memerlukan kerjasama satu tim dengan yang lainnya ?

A. Ya

B. Tidak

7. Apakah dalam permainan PSA Hoki ini setiap tim harus kompak ?
A. Ya B. Tidak

8. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak

9. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak menaati aturan ?
A. Ya B. Tidak

10. Apakah permainan PSA Hoki ini dapat dimainkan oleh semua orang ?
A. Ya B. Tidak

C. AFEKTIF

1. apakah kamu tertarik dengan model permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak

2. Apakah kamu merasa gembira setelah membuat gol dalam permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak

3. Apakah kamu senang melakukan / memainkan permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak

4. Apakah kamu semangat dalam melakukan permainan PSA Hoki ?
A. Ya B. Tidak

5. Apakah kamu bisa menerima seandainya kamu kalah dalam bertanding ?
A. Ya B. Tidak

LAMPIRAN SURAT IJIN PENELITIAN

Lampiran 12. Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jl. Raya Solo-Yogyakarta KM 20 (0274) 383002, 580-581 pmb. 182, 209, 291, 341
Email : fikmas@uny.ac.id WebSite : fikmas.uny.ac.id

Nomor : 236/LJN.34.16/PP/2017
Lamp. : 1Eks
Hal. : Permohonan Izin Penelitian.

09 Mei 2017

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Kregan
Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.

Diberiuhukan 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	: Nuzulita Saputri
NIM	: 13604221055
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Ahmad Rithaudin S.Pd.Jas., M.Or.
NIP	: 198101252006041001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu	: April 2017
Tempat Objek	: SD Muhammadiyah Kregan, Wukirsari, Cangkringan, Sleman.
Judul Skripsi	: Model Permainan Hoki untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Anak Sekolah Dasar Kelas Atas.

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

Dekan

Dr. Mawan S. Suherman, M.I.d.
NIP. 196407071988121001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas,
2. Pembimbing TAS,
3. Mahasiswa ybs

Lampiran 13. Surat keterangan sudah melaksanakan penelitian



LAMPIRAN HASL REKAPITULASI VALIDASI

Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli (Ahli Materi Hoki, Ahli Sarpras,

Ahli Materi Penjas, dan Praktisi Penjasorkes atau Guru penjas SD)

Validasi Ahli Materi Permainan Hoki

No.	Aspek yang Dinilai	Skor diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Kesesuaian dengan KD	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan petunjuk permainan	4	5	80%	Layak
3.	Ketepatan memilih model permainan	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas	4	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan	4	5	80%	Layak
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Layak
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	5	80%	Layak
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	5	80%	Layak
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	4	5	80%	Layak
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5	80%	Layak
11.	Bisa dimainkan siswa terampil dan tidak	4	5	80%	Layak
12.	Dapat dimainkan siswa putra puteri	4	5	80%	Layak
13.	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	80%	Layak
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa	4	5	80%	Layak

15.	Aman diterapkan	4	5	80%	Layak
	Skor Total	61	75	81%	Sangat Layak

Validasi Ahli Sarpras

No.	Aspek yang Dinilai	Skor diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Kesesuaian dengan KD	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan petunjuk permainan	2	5	80%	Layak
3.	Ketepatan memilih model permainan	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas	5	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan	5	5	80%	Layak
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	3	5	80%	Layak
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	5	80%	Layak
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	5	80%	Layak
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	5	80%	Layak
10.	Mendorong perkemb. aspek afektif siswa	3	5	80%	Layak
11.	Bisa dimainkan siswa terampil dan tidak	4	5	80%	Layak
12.	Dapat dimainkan siswa putra puteri	4	5	80%	Layak
13.	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	80%	Layak

14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa	4	5	80%	Layak
15.	Aman diterapkan	5	5	80%	Layak
Skor Total		61	75	81%	Sangat Layak

Validasi Ahli Materi Penjas

No.	Aspek yang Dinilai	Skor diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Kesesuaian dengan KD	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan petunjuk permainan	4	5	80%	Layak
3.	Ketepatan memilih model permainan	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas	5	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan	5	5	80%	Layak
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Layak
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	5	5	80%	Layak
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	5	80%	Layak
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	5	80%	Layak
10.	Mendorong perkemb. aspek afektif siswa	4	5	80%	Layak
11.	Bisa dimainkan siswa terampil dan tidak	4	5	80%	Layak

12.	Dapat dimainkan siswa putra puteri	4	5	80%	Layak
13.	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	80%	Layak
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa	4	5	80%	Layak
15.	Aman diterapkan	4	5	80%	Layak
Skor Total		65	75	86%	Sangat Layak

Validasi Ahli Praktisi Penjas

No.	Aspek yang Dinilai	Skor diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Kesesuaian dengan KD	5	5	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan petunjuk permainan	4	5	80%	Layak
3.	Ketepatan memilih model permainan	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas	5	5	80%	Layak
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan	5	5	80%	Layak
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	5	80%	Layak
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	5	5	80%	Layak
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif	4	5	80%	Layak
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	5	80%	Layak

10.	Mendorong perkemb. aspek afektif siswa	4	5	80%	Layak
11.	Bisa dimainkan siswa terampil dan tidak	4	5	80%	Layak
12.	Dapat dimainkan siswa putra puteri	4	5	80%	Layak
13.	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	80%	Layak
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa	4	5	80%	Layak
15.	Aman diterapkan	4	5	80%	Layak
Skor Total		65	75	86%	Sangat Layak

Lampiran 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

PSIKOMOTOR

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Σ	Σ Ideal
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
R6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
R11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10
R13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10
R17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10
R20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
R21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
R24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10

224 240
Persen 93.33

KOGNITIF

P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Σ	Σ Ideal
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	10
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	10

1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	10
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	10
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	10
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	10
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10

Persen
87.50

210 240

AFEKTIF

P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Σ	\sum_{Ideal}	$\Sigma \text{ Total}$	$\Sigma \text{ Total Ideal}$
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	10	26	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	28	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	10	25	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	26	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10	26	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	30	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	27	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	29	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	10	25	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	26	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10	28	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	27	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	27	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	10	25	30

1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	28	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10	27	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	27	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	26	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	29	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	10	26	30
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	28	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	29	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	30	30
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	30	30

221 240 655 720
Persen 92.08 Persen 90.97

**PENGEMBANGAN ALAT DAN MODIFIKASI
MODEL PERMAINAN**

1) Model Permainan Sebelum Revisi

DRAFT MODEL

**MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR
KELAS ATAS**

Oleh : Nuzulla Saputri

NIM : 13604221055

A. Tujuan Permainan Hoki:

1. Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan lokomotor peserta didik yang meliputi jalan dan lari
4. Menumbuhkan sikap disiplin, sportif, berani, *fairplay* serta kekompakan

B. Durasi Waktu

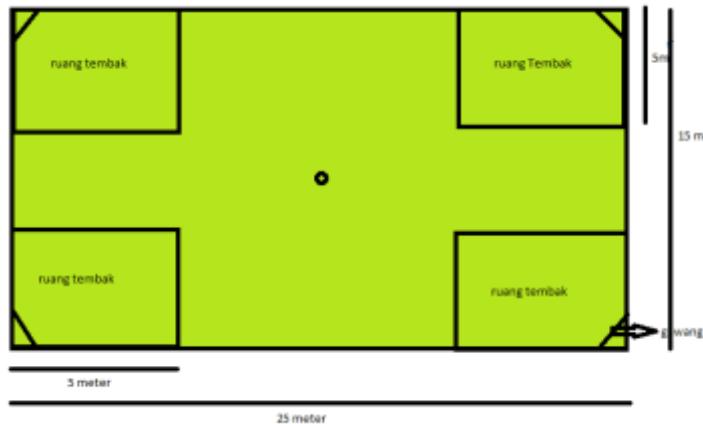
2 kali 10 menit dengan jeda istirahat 5 menit.

C. Sarana dan Prasarana Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki :

1. Lapangan.

Lapangan yang digunakan dalam permainan ini bisa dibuat di lantai ataupun jenis rumput.

Ukuran lapangan yang digunakan dalam permainan PSA Hoki yaitu 25 meter X 15 meter (menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekolah) dengan 2 area pemain yaitu area *passing* dan area *shooting*.



Gambar Modifikasi Lapangan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

2. Gawang.

Gawang yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki terbuat dari potongan pipa saluran air yang dirangkai dengan ukuran lebar 60 cm dan tinggi 20 cm dan berjumlah 4 buah gawang.



Gambar Modifikasi gawang PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

3. Bola.

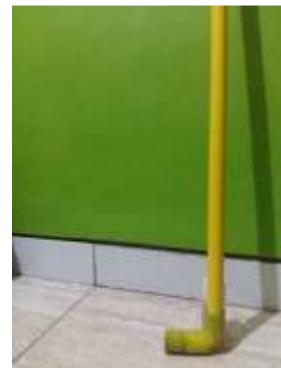
Bola yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa saluran Air) Hoki adalah bola tennis/tonnis



Gambar Bola PSA Hoki

4. *Stick* atau Tongkat Pemukul.

Stick yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) hoki terbuat dari Pipa Saluran Air dengan panjang pipa 75 cm dan siku bagian bawah menggunakan sambungan Pipa berbentuk L.



Gambar Modifikasi *Stick* Hoki

D. Peraturan Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki.

1. Lama permainan yaitu 2 kali 10 menit dengan jeda istirahat diantara 10 menit yaitu 5 menit.
2. Permainan dimainkan oleh 2 regu atau 2 *team*.
3. Setiap regu atau team terdiri atas 5 pemain tanpa penjaga gawang.
4. Permainan dimulai dari garis tengah kotak lapangan.

5. Apabila bola keluar arena lapangan atau garis tepi lapangan, maka dianggap pelanggaran *out* dari pemain yang terahir menyentuh bola kemudian akan dilakukan lemparan kedalam dengan pukulan oleh team yang mendapat keuntungan.
6. Jika salah satu *team* mencetak poin maka *kick off* akan dilakukan dari tengah lapangan untuk memulai permainan kembali.
7. Seluruh pemain diwajibkan menggunakan sepatu, kaos kaki dan diusahakan antara team a dan team b menggunakan kaos team yang berbeda.
8. Terjadi pelanggaran apabila:
 - a) Merebut bola dengan cara kasar dan membahayakan lawan
 - b) Mengangkat *stick* terlalu tinggi
 - c) Dengan sengaja menginjak atau menendang bola menggunakan kaki
 - d) Apabila terjadi pelanggaran seperti point a, b, c maka team lawan akan mendapatkan pukulan bebas
9. pemain diperbolehkan mencetak poin apabila sudah berada di dalam area *shooting*, diluar dari area shooting apabila terjadi goal maka dianggap tidak sah.
10. pemain bebas melakukan passing atau mengumpulkan bola di area passing.
11. poin dinyatakan sah apabila bola sudah melewati garis gawang.
12. poin dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area *passing*.
13. Setiap bola yang masuk dihitung poin 1
14. Team pemenang adalah team yang dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan waktu yang sudah di tentukan.

15. Permainan dimulai dengan cara dilakukan undian untuk memilih bola atau tempat.

16. Setiap regu diharuskan untuk menggunakan *stick* Hoki untuk mengumpulkan atau mencetak poin

E. Cara Memainkan PSA (Pipa SALuran Air) Hoki

1. Masalah Taktik

Mempertahankan pergerakan bola/mempertahankan kepemilikan bola.

2. Fokus Pembelajaran

Mendukung / membantu pemain yang membawa bola.

3. Tujuan

- a) melakukan dukungan terus menerus kepada pemain dengan menggunakan bola.
- b) Bertujuan supaya siswa dapat meningkatkan kekompakkan dan bekerja sama untuk dapat mencetak poin.

4. Peralatan

- 1) Bola plastik warna-warni
- 2) Serbuk kapur
- 3) Gawang modifikasi
- 4) Modifikasi Stik Hoki
- 5) Lapangan Modifikasi permainan Hoki

6) *Cone*

5. Bentuk Permainan

- a) Permainan dimainkan oleh 2 *team* yang masing-masing team terdiri atas 5 orang pemain tanpa penjaga gawang
- b) Ukuran lapangan sesuai dengan ukuran lapangan Hoki Modifikasi atau menyesuaikan lingkungan
- c) *Starting game* dimulai dari tengah
- d) Bola *out* dilakukan pukulan ke dalam
- e) Terjadi gol apabila bola di tembakkan atau di push dari ruang tembak
- f) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola diumpan.
- g) *Team* dengan poin gol terbanyak adalah *team* yang menang

6. Permainan Pendahuluan

Permainan kejar aku

Dalam permainan kejar aku. Peserta didik di beri kesempatan untuk melakukan gerakan secara berpasangan dan secara bergantian dengan waktu yang ditentukan . skema bermain ini dimodifikasi dari bentuk latihan drill yang diberikan sedikit perubahan sehingga ada bentuk bermainnya. Cara memainkannya menggunakan durasi waktu 1 menit, secara bergantian melakukan gerakan menggiring bola dengan stik ke segala arah dengan berlarian kecil-kecil sebisa mungkin sesuai dengan kemampuan kemudian

teman pasangannya mengikuti di belakang sambil berlarian kecil-kecil tidak untuk merebut bola tetapi hanya untuk mengikuti atau membayangi dari belakang. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada ketrampilan dribbling dan penguasaan bola menggunakan stik.



Gambar Permainan Kejar-Kejaran

7. Latihan (*practice*)

- a. Latihan 1
 - a) Peserta didik berdiri saling berhadap-hadapan dengan membawa bola masing-masing satu
 - b) Jarak antara kedua peserta didik 3 meter
 - c) Peserta didik melakukan *dribble* di tempat (gerakan menguasai bola menggunakan stik)



Gambar Latihan *dribble* di Tempat Menggunakan *Stick* dan Bola

- b. Latihan 2
 - a) Peserta didik berpasangan berdiri saling berhadap-hadapan dengan membawa bola 1
 - b) Jarak antara kedua peserta didik 2 meter
 - c) Peserta didik melakukan operan (*passing*) dengan pasangannya secara bergantian.

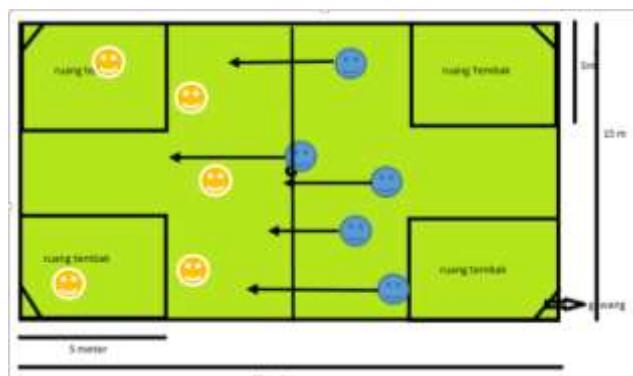


Gambar Latihan *passing* Berpasangan Secara Bergantian

8. Permainan (game)

Permainan dimulai dengan *kick-off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga

oleh pemain *deffense*) agar dapat menerima bola yang di umpan (passing) oleh teman. Jika ada kesempatan pemain offense harus mencetak gol dengan cara bola di tembak atau di push dari ruang tembak. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan di mulai lagi dengan cara pukulan ke dalam oleh team yang mendapat keuntungan.



Gambar Permainan PSA (Pipa saluran Air) Hoki

2) Model Permainan Sesudah Revisi

**PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI
UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**

Oleh : Nuzulla Saputri

NIM : 13604221055

Model permainan Hoki yang dikembangkan adalah suatu model permainan yang ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang permainan Hoki. Dengan model permainan yang digunakan untuk meningkatkan antusias dan kesenangan, diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, dengan model permainan, peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih mengenai kondisi dan situasi permainan yang memiliki kemiripan dengan permainan sebenarnya. Hanya saja, permainan yang diberikan merupakan potongan atau bagian dari keseluruhan bentuk permainan dalam pertandingan sebenarnya. Model permainan yang di modifikasi dari permainan Hoki lapangan ini diberi nama dengan PSA (Pipa saluran Air) Hoki.

Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki adalah bentuk sederhana dari permainan Hoki Lapangan dengan penggunaan sarana dan prasarana serta peraturan permainan yang telah dimodifikasi. Nama Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki terinspirasi dari bahan baku yang digunakan dari Pipa Saluran Air. Permainan PSA (Pipa saluran Air) hoki terdiri dari dua (2) regu yang masing-masing regu

beranggotakan jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas di bagi 2 tim tanpa menggunakan *kipper* atau penjaga gawang.

A. Tujuan Permainan Hoki:

1. Membuat siswa senang dan gembira saat mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas gerak peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan lokomotor peserta didik yang meliputi jalan dan lari
4. Menumbuhkan sikap disiplin, sportif, berani, *fairplay* serta kekompakkan

B. Durasi Waktu

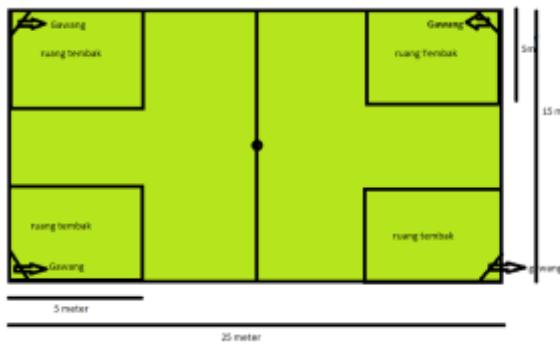
2 kali 10 menit dengan jeda istirahat 5 menit.

C. Sarana dan Prasarana Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki :

1. Lapangan.

Lapangan yang digunakan dalam permainan ini bisa dibuat di lantai ataupun jenis rumput.

Ukuran lapangan yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki yaitu 25 meter X 15 meter (menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekolah) dengan 2 area pemain yaitu area *passing* dan area *shooting* serta terdapat *center* (titik tengah lapangan) untuk posisi awal pemain memulai pertandingan.



Gambar Modifikasi Lapangan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

2. Gawang.

Gawang yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki terbuat dari potongan pipa saluran air yang dirangkai dengan ukuran lebar 60 cm dan tinggi 20 cm dan berjumlah 4 buah gawang.



Gambar Modifikasi gawang untuk permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

3. Bola.

Bola yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa saluran Air) Hoki adalah bola plastik warna-warni.



Gambar Bola untuk permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

4. *Stick* atau Tongkat Pemukul.

Stick yang digunakan dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air) hoki terbuat dari Pipa Saluran Air dengan ukuran lingkar $\frac{3}{4}$, panjang pipa 75 cm dan siku bagian bawah menggunakan sambungan Pipa berbentuk L dengan panjang 5 cm.



Gambar 22. Modifikasi *Stick* untuk Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

D. Peraturan Permainan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki.

1. Lama permainan yaitu 2 kali 10 menit dengan jeda istirahat diantara 10 menit yaitu 5 menit.
2. Permainan dimainkan oleh 2 regu atau 2 *team*.

3. setiap regu atau team terdiri dari jumlah siswa keseluruhan yang di bagi menjadi
2. atau jumlah team dapat menyesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.
4. Permainan dimulai dari garis tengah kotak lapangan.
5. Apabila bola keluar arena lapangan atau garis tepi lapangan, maka dianggap pelanggaran *out* dari pemain yang terahir menyentuh bola kemudian akan dilakukan pukulan kedalam untuk memulai permainan oleh team yang mendapat keuntungan.
6. Jika salah satu *team* mencetak poin maka *kick off* akan dilakukan dari tengah lapangan untuk memulai permainan kembali.
7. Seluruh pemain diwajibkan menggunakan sepatu olahraga, kaos kaki dan diusahakan antara team a dan team b menggunakan kaos team yang berbeda.
8. Terjadi pelanggaran apabila:
 - e) Merebut bola dengan cara kasar dan membahayakan lawan
 - f) Mengangkat *stick* terlalu tinggi
 - g) Dengan sengaja menginjak atau menendang bola menggunakan kaki
 - h) Apabila terjadi pelanggaran seperti point a, b, c maka team lawan akan mendapatkan pukulan bebas
9. Pemain bebas melakukan *passing* atau mengumpan bola di area *passing*.
10. Poin dinyatakan sah apabila bola di *passing* atau *shooting* masuk ke dalam gawang dari ruang tembak.
11. Poin dianggap tidak sah apabila pemain melakukan tembakan dari area *passing* atau di luar ruang tembak.

12. Setiap bola yang masuk dihitung poin 1
13. Team pemenang adalah team yang dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan waktu yang sudah ditentukan.
14. Permainan dimulai dengan cara dilakukan undian untuk memilih bola atau tempat.
15. Setiap regu diharuskan untuk menggunakan *stick* Hoki untuk mengumpulkan atau mencetak poin

E. Cara Memainkan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

1. Masalah Taktik
 - a. Mempertahankan pergerakan bola/mempertahankan kepemilikan bola dalam permainan PSA (Pipa Saluran Air)
 - b. Menyerang lawan dengan merebut bola yang sedang dikuasai lawan dan mempertahankan bola yang sedang di kuasai dari serangan lawan.
2. Fokus Pembelajaran
 - a. Saling mendukung dan bekerjasama antar pemain satu *team* sampai tercipta gol .
 - b. Ketrampilan memainkan bola menggunakan *stick* modifikasi PSA (Pipa Saluran Air) Hoki
3. Tujuan
 - a. Bertujuan supaya siswa dapat meningkatkan kekompakkan dan bekerja sama untuk dapat mencetak poin.

- b. melakukang dukungan terus menerus kepada pemain yang menguasai bola dengan ikut membayang-bayangi dan bersiap menerima umpan.
4. Peralatan dan Fasilitas
- a. Peralatan :
 - 1) Bola tennis
 - 2) Serbuk kapur
 - 3) Gawang modifikasi
 - 4) Modifikasi Stik Hoki
 - 5) *Cone*
 - b. Fasilitas :
 - 1) lapangan modifikasi PSA (Pipa Saluran Air) Hoki.
5. Bentuk Permainan
- a) Permainan dimainkan oleh 2 *team* yang masing-masing team terdiri dari jumlah keseluruhan siswa di bagi menjadi 2 (dua) *team* atau jumlah peserta masing-masing team menyesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.
 - b) Ukuran lapangan sesuai dengan ukuran lapangan Hoki Modifikasi atau menyesuaikan lingkungan
 - c) *Starting game* dimulai dari tengah
 - d) Bola *out* dilakukan pukulan ke dalam
 - e) Terjadi gol apabila bola di tembakkan atau di push dari ruang tembak
 - f) Memiliki kepekaan untuk selalu memberikan dukungan kepada pemain yang membawa bola agar bola diumpan.

- g) *Team* dengan poin gol terbanyak adalah *team* yang menang
6. Permainan Pendahuluan PSA (Pipa Saluran Air) Hoki

Permainan kejar aku

Dalam permainan kejar aku. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan gerakan secara berpasangan dan secara bergantian dengan waktu yang ditentukan . skema bermain ini dimodifikasi dari bentuk latihan drill yang diberikan sedikit perubahan sehingga ada bentuk bermainnya. Cara memainkannya menggunakan durasi waktu 1 menit, secara bergantian melakukan gerakan menggiring bola dengan stik ke segala arah dengan berlarian kecil-kecil se bisa mungkin sesuai dengan kemampuan kemudian teman pasangannya mengikuti di belakang sambil berlarian kecil-kecil tidak untuk merebut bola tetapi hanya untuk mengikuti atau membayangi dari belakang. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada ketrampilan dribbling dan penguasaan bola menggunakan stik.



Gambar Siswa SD Kelas Atas Melakukan Permainan Kejar-Kejaran

7. Latihan (*practice*)

a. Latihan 1

- Peserta didik berdiri saling berhadap-hadapan dengan membawa bola masing-masing satu
- Jarak antara kedua peserta didik 3 meter
- Peserta didik melakukan *dribble* di tempat (gerakan menguasai bola menggunakan stik)



Gambar Siswa SD kelas 6 Melakukan Latihan *drible* di Tempat Menggunakan Stik dan Bola

b. Latihan 2

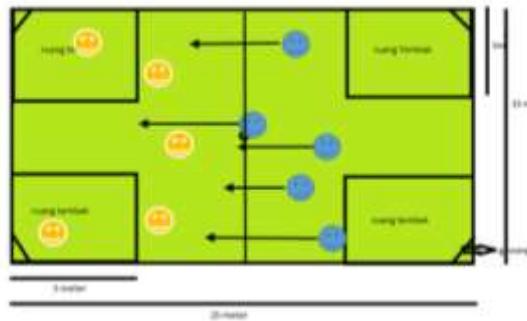
- Peserta didik berpasangan berdiri saling berhadap-hadapan dengan membawa bola 1
- Jarak antara kedua peserta didik 2 meter
- Peserta didik melakukan operan (*passing*) dengan pasangannya secara bergantian.



Gambar Siswa SD Kelas Atas Melakukan Latihan *passing* Berpasangan Secara Bergantian.

8. Permainan (game)

Permainan dimulai dengan *kick-off* di tengah lapangan oleh pemain *offense*. Pemain *offense* berusaha untuk mencari posisi kosong (tidak dijaga oleh pemain *deffense*) agar dapat menerima bola yang di umpan (*passing*) oleh teman. Jika ada kesempatan pemain *offense* harus mencetak gol dengan cara bola di tembak atau di push dari ruang tembak. Jika bola keluar dari lapangan maka permainan di Mulai lagi dengan cara pukulan ke dalam oleh team yang mendapat keuntungan.



Gambar Desain Permainan PSA (Pipa saluran Air) Hoki

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar murid sedang mendengarkan pengarahan dan pengenalan



Gambar murid sedang mencoba mengenali modifikasi stik hoki



Gambar murid mencoba mempraktikkan cara menggunakan stik hoki



Gambar murid melakukan Modifikasi Permainan Hoki



Gambar murid melakukan Modifikasi Permainan Hoki



murid melakukan pengisian kuesioner