

**PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP
PENINGKATAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM 14601241040

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP
PENINGKATAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM 14601241040

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP
PENINGKATAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK**

Oleh

Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM 14601241040

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 2 Depok yang terdiri dari 128 peserta didik dari 4 kelas yang berbeda. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 32 peserta didik dari kelas VIII A sebagai sampel, dimana teknik pengambilan sampelnya adalah *random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket kerjasama. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi terhadap kerjasama peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok. Dengan nilai t hitung sebesar $24,710 > 2,04$ (t-tabel), sehingga Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest ($153,50 > 139,41$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok dengan peningkatan sebesar 10,11%.

Kata kunci : *Permainan sepakbola modifikasi, kerjasama.*

**THE INFLUENCE OF MODIFICATED FOOTBALL GAME IN
PHYSICAL EDUCATION LEARNING TO INCREASE THE
STUDENTS' COOPERATION IN THE EIGHTH GRADE
STUDENT OF SMP N 2 DEPOK**

By

Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM 14601241040

ABSTRACT

This research is aimed to know the modiflicated football influence in increasing the students' cooperation in physical education learning at the eighth grade of SMP N 2 Depok.

This research belongs to the pre-experimental design. One Group Pretest and Posttest Design, kind of the design research, is used in this research. The population of it is the eighth grade students of SMP N 2 Depok that consists of 128 students from four different classes. In this case, the researcher uses 32 students of VIII A as the sample, in which the technique is random sampling. The instrument used in this research is cooperation questionnaire. To analyze the data, the researcher uses t-test analysis with 0,05 significance level.

The result shows that there is a significant influence from modiflicated football. By the value of t is $24,710 > 2,04$ (table- t), so the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The average of posttest is higher than that pretest ($153,50 > 139,41$). Thereby, it can be concluded that modiflicated football in Physical education learning gives a significant influence to increase the eighth grade students' cooperation of SMP N 2 Depok with 10,11% increasing value.

Keyword : *Modiflicated football game, cooperation.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Arum Kusuma Dewi

NIM : 14601241040

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga

Judul TAS : Pengaruh Permainan Sepakbola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Peningkatan Kerjasama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 01 Maret 2018
Yang menyatakan



Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM. 14601241040

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP
PENINGKATAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK**

Disusun oleh:

Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM. 14601241040

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 01 Maret 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.
NIP. 19581217 198803 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK

Disusun oleh:

Wahyu Arum Kusuma Dewi

NIM. 14601241040

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 28 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing



6-4-2018

Nurhadi Santoso, M.Pd.
Sekretaris Penguji



5/4/2018

Fathan Nurcahyo, S. Pd. Jas., M.Or.
Penguji



3/4 2018

Yogyakarta, April 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa-apa yang ada pada diri mereka”

Q.S. Ar-Ra’d ayat 11

“Barangsiapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”

HR. Muslim

“Apapun itu yang penting Allah Subhanahu Wata’ala ridho, lakukan semuanya dengan ikhlas.”

Wahyu Arum Kusuma Dewi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT, skripsi ini dapat saya selesaikan. Rasa syukur mengantarkan saya untuk mempersembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tua ku sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini untuk Bapak Sidono dan Ibu Siti Umiyah tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan pengorbanan luar biasa yang tiada mungkin ku balas hanya dengan selebar kertas persembahan ini. Terimakasih atas segala motivasi, kasih sayang, doa dan nasihat untuk menjadi lebih baik. Semoga selalu diberikan kesehatan dan perlindungan oleh Allah SWT.
2. Saudaraku tersayang mas Sukma Puji Kuncahyo dan mas Wahyu Kuncoro Jati yang selalu memberikan dukungan dan menghiburku dengan canda tawanya dikala lelah.
3. Sahabat-sahabatku Silvia, Hawa, Yusila, Ika, Povian, Abel, dan Ghulam yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sampai terselesainya skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Permainan Sepakbola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Peningkatan Kerjasama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok” dapat disusun sesuai dengan harapan. Banyak hal yang telah penulis lalui selama proses penulisan skripsi hingga selesai. Berbagai bantuan baik yang bersifat materiil dan moril telah penulis terima dari banyak pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Ermawan Susanto, M.Pd. dan bapak Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Pd. selaku *expert judgement* yang telah memberikan saran dan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana.
3. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd., Bapak Nurhadi Santoso M.Pd., dan bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Ketua Penguji/Pembimbing, Sekertaris, dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap skripsi ini.

4. Dr. Guntur, M. Pd. selaku Ketua program studi PJKR, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan izin guna melakukan penelitian.
7. Bapak Supriyana, S.Pd., M.Pd.I, selaku kepala Sekolah SMP Negeri 2 Depok yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak Siswanto Hadi, S.Pd., guru penjas di SMP N 2 Depok yang telah membantu kelancaran dan memberi kepercayaan dalam mengambil data penelitian pada pembelajaran penjas di SMP N 2 Depok.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan dan doa yang diberikan kepada penulis memperoleh ganjaran yang berlipat dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat menjadi suatu karya yang bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi semua pihak.

Yogyakarta, 01 Maret 2018



Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM. 14601241040

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	10
2. Permainan	15
3. Permainan Sepakbola	16
4. Modifikasi Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	20
5. Hakikat Permainan Sepakbola Modifikasi.....	21
6. Kerjasama.....	25
7. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama ..	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
D. Definisi Operasional Variabel	41

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	42
1. Instrumen Penelitian.....	42
2. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Pengujian Instrumen	47
G. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Prasyarat.....	51
2. Pengujian Hipotesis.....	52
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Hasil Uji Prasyarat.....	58
C. Hasil Uji Hipotesis.....	60
D. Pembahasan	61
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	65
B. Implikasi Hasil Penelitian	65
C. Saran.....	66
D. Keterbatasan Penelitian	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kerjasama.....	44
Tabel 2. Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	45
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	50
Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas Instrumen.....	50
Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Kerjasama Peserta Didik <i>Pretest</i>	54
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Kerjasama Peserta Didik <i>Pretest</i>	55
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Kerjasama Peserta Didik <i>Posttest</i>	56
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Kerjasama Peserta Didik <i>Posttest</i>	57
Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	59
Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	59
Tabel 11. Hasil Uji <i>t</i>	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Sepakbola Empat Gawang.....	22
Gambar 2. Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. Desain Penelitian <i>One Group Pretest and Posttest Design</i>	38
Gambar 4. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Tingkat Kerjasama Peserta Didik	56
Gambar 5. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Tingkat Kerjasama Peserta Didik	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	71
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari BAKESBANGPOL.....	72
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi	73
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian.....	75
Lampiran 5. Instrumen Penelitian.....	76
Lampiran 6. RPP Program Treatment.....	79
Lampiran 7. Contoh Hasil Pengisian Angket Penelitian.....	110
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen	113
Lampiran 9. Data Penelitian.....	114
Lampiran 10. Deskriptif Statistik.....	116
Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	120
Lampiran 12. Hasil Uji t.....	121
Lampiran 13. Daftar Hadir	123
Lampiran 14. Dokumentasi.....	124

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia. Pendidikan harus dilakukan sedini mungkin untuk dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan yang baik akan berpengaruh terhadap kemajuan sumber daya manusia suatu bangsa. Sebaliknya, pendidikan yang kurang tertata dengan baik akan berdampak buruk terhadap kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar dalam kehidupan manusia serta memiliki hubungan erat dengan kemajuan manusia itu sendiri.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Lembaga pendidikan mempunyai fungsi untuk meletakkan dasar pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai unsur menuju kepada pembinaan anak menjadi pribadi yang memiliki kecerdasan, sehat jasmani dan rohani, serta berakhlak mulia. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menjadikan setiap individu lebih baik dan berperilaku positif, baik untuk dirinya sendiri, orang lain maupun negara.

Pendidikan yang wajib diberikan di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses

pendidikan, karena pendidikan jasmani memiliki peran yang cukup besar bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pada hakikatnya pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan saja, melainkan untuk meningkatkan aspek afektif dan kognitif peserta didik melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang direncanakan guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir dan sosial.

Tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral (Mahendra, 2012: 23). Melihat tujuan pendidikan jasmani tersebut, salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan aspek afektif anak. Pendidikan jasmani bertujuan untuk merubah sikap maupun perilaku peserta didik yang kurang baik menjadi lebih baik. Hasil belajar sikap afektif tersebut berkaitan dengan minat, sikap, dan nilai-nilai.

Tujuan pendidikan jasmani tidak terlepas dari penanaman pendidikan karakter melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Kemdiknas, 2010). Pendidikan karakter perlu ditanamkan kepada peserta didik

karena dalam dunia pendidikan saat ini pendidikan karakter menjadi permasalahan yang hangat dibicarakan, dengan fakta yang menunjukkan bahwa karakter bangsa pada zaman globalisasi ini merosot sangat tajam.

Merosotnya pendidikan karakter peserta didik di sekolah dapat diatasi dengan cara penanaman pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani di sekolah yang akan memberikan kesadaran kepada peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun, dan berinteraksi dengan masyarakat. Seorang guru penjas harus memberikan ruang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang akan berpengaruh terhadap karakter dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak selalu berjalan dengan mudah, terdapat banyak kendala yang harus dihadapi mulai dari faktor eksternal maupun internal, seperti kendala sarana dan prasarana, kualitas guru dan kesiapan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Depok, salah satu masalah yang terjadi adalah kurangnya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik cenderung bersikap individual dan kurang bekerjasama dalam menampilkan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Selain itu, guru dalam penyampaian materi pendidikan jasmani masih saja menganut pada zaman dulu yang bersifat konvensional yakni mengedepankan kepada keterampilan fisik dan menyampingkan aspek-aspek lain seperti kognitif dan aspek sosial (afektif). Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hanya menerapkan *drill* keterampilan teknik kepada peserta didik,

sehingga tujuan pembelajaran pada aspek afektif peserta didik tidak tercapai, hal ini membuat proses pembelajaran kurang efektif dan merupakan salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya mutu pendidikan karakter peserta didik di sekolah.

Salah satu aspek afektif yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yaitu kerjasama. Kerjasama akan memungkinkan peserta didik untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk itu, sikap kerjasama perlu diajarkan dan dibina sejak dini.

Kebiasaan kerjasama dapat dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran olahraga permainan yang akan memberikan dampak positif bagi peserta didik di kehidupan sosialnya. Kerjasama dalam pembelajaran olahraga permainan merupakan salah satu faktor utama yang akan mendorong peserta didik untuk berhasil dalam belajar olahraga permainan. Dalam olahraga permainan selalu dituntut untuk sebagaimana berkehidupan sosial di masyarakat, dituntut adanya kerjasama, saling menghargai dan tanggung jawab. Begitu pula pada kehidupan sehari-hari setiap individu dituntut selalu bersosialisasi dengan individu lain dan mematuhi etika. Peserta didik yang terbiasa bekerjasama selama pembelajaran diharapkan akan membawa kebiasaannya tersebut ke dalam kehidupan di masyarakat, sehingga peserta didik akan memiliki kepedulian yang tinggi kepada lingkungan sekitar. Berikut adalah kompetensi dasar permainan bola besar yaitu sepakbola di SMP Negeri 2 Depok yang terdapat tujuan penyampaian nilai afektif

yang harus diimplementasikan oleh peserta didik. Adapun kompetensi dasar dalam materi pembelajaran permainan sepakbola kelas VIII SMP yaitu:

Kompetensi Dasar
1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan dan olahraga;
2.1 Berperilaku sportif dalam bermain;
2.2 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik;
2.3 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan aktivitas fisik;
3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar; dan
4.1 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana.

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan sepakbola adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang menuntut adanya teknik dasar dan strategi yang baik, serta kerjasama yang baik antar pemain. Hal ini dikarenakan karakteristik sepakbola merupakan permainan beregu atau kelompok sehingga membutuhkan kerjasama dalam permainannya.

Olahraga permainan sepakbola memerlukan tempat dan perlengkapan yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Lapangan merupakan fasilitas yang harus ada untuk dapat memainkan permainan ini dan menjadi faktor penting dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif. Akan tetapi tidak semua sekolah memiliki lapangan yang dapat digunakan untuk bermain sepakbola karena

tidak memiliki lahan yang cukup luas. Di SMP Negeri 2 Depok tidak memiliki lapangan yang luas dan belum memiliki peralatan yang memadai untuk proses pembelajaran permainan sepakbola, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memodifikasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Tujuan pembelajaran tidak hanya mencakup domain psikomotorik melainkan domain afektif juga perlu dikembangkan kepada peserta didik.

Melihat begitu kompleksnya permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Depok, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor, salah satunya dengan menerapkan permainan sepakbola yang dimodifikasi secara menarik dan kreatif yang disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik terutama dalam aspek afektif yaitu kerjasama.

Modifikasi dapat diterapkan pada olahraga permainan sepakbola dalam bentuk modifikasi peralatan dan perlengkapan, baik modifikasi lapangan permainan, modifikasi bola yang digunakan, maupun modifikasi cara bermainnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia & Suherman (2000: 34) menjelaskan bahwa, “Modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri.” Penambahan dan pengurangan struktur permainan yang diterapkan dalam modifikasi sebaiknya tidak menghilangkan esensi dari sebuah olahraga permainan, karena inti dari modifikasi yaitu bagaimana peserta didik dapat melakukan dan terlibat aktif dalam permainan tanpa menghilangkan bagian penting dari permainan tersebut.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas, maka penulis ingin menganalisis permasalahan tersebut dengan fokus pada kajian “Pengaruh Permainan Sepakbola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Peningkatan Kerjasama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru dalam penyampaian materi pendidikan jasmani masih saja menganut pada zaman dulu yang bersifat konvensional.
2. Kurangnya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani
3. Di SMP Negeri 2 Depok tidak memiliki lapangan yang luas dan belum memiliki peralatan yang memadai untuk proses pembelajaran permainan sepakbola.
4. Belum diketahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibatasi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini pada masalah pengaruh permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang terkait dengan penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh yang Signifikan dari

Permainan Sepakbola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Peningkatan Kerjasama Peserta Didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pendidikan jasmani utamanya pada peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran permainan sepakbola modifikasi.
- b. Secara khusus hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dan memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta didik dapat berupa adanya peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih pembelajaran yang sesuai sebagai upaya untuk meningkatkan kerjasama peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Belajar merupakan aktivitas utama dalam sebuah proses pembelajaran. “Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya” (Sugihartono, dkk. 2007: 74). Berdasarkan pendapat tersebut secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif tetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran dalam arti umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran menurut Sudjana yang dikutip Sugihartono, dkk. (2007: 74) merupakan “Setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.” Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk memberikan kegiatan belajar yang efektif dan efisien.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok, hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana keseluruhan proses pembelajaran yang dialami peserta didik.

Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kreativitas dan inovasi supaya pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang tinggi.

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui aktivitas jasmani.

Orientasi pembelajaran pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, isi dan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran pendidikan jasmani ditujukan bukan hanya untuk mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi perkembangan pribadi peserta didik seutuhnya.

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Mahendra (2012:15), "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan." Lebih lanjut menurut Rosdiani (2013:23), "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang

direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.”

Menurut Kristiyandaru (2010: 33), “Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.” Sesuai dengan Depdiknas (2003:6), “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.” Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata ajar yang diberikan di setiap jenjang pendidikan atau sekolah. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi orang yang hendak mengajar pendidikan jasmani. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap peserta didik.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang berbeda dengan pelatihan jasmani seperti halnya dalam olahraga prestasi. Dalam hal pembelajaran tujuan penjasorkes harus berorientasi pada setiap peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah diarahkan pada tujuan secara keseluruhan (*multilateral*) seperti halnya tujuan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani.

Menurut Kristiyandaru (2010: 39), “Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.” Sebagaimana diterangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Tujuan pendidikan di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Salah satu fungsi pendidikan jasmani dalam aspek sosial adalah menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai-nilai yang positif dalam masyarakat. Melalui

pendidikan jasmani, peserta didik akan diberikan bimbingan terhadap pergaulan hidup, yang sesuai dengan norma-norma dan ketentuan-ketentuan yang sesuai dengan unsur-unsur sosial sehingga akan membantu kehidupan anak yang lebih baik.

Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi yang dikutip dalam Perkasa (2016:7) peran pendidikan jasmani terhadap pembentukan sosial peserta didik, antara lain adalah :

1. Menanamkan pembinaan terhadap pengakuan dan penerimaan akan norma-norma dan peraturan yang berlaku di masyarakat.
2. Menanamkan kebiasaan untuk selalu berperan aktif dalam suatu kelompok, agar dapat bekerjasama, dapat menerima pimpinan dan memberikan pimpinan.
3. Membina dan memupuk ke arah pengembangan terhadap perasaan sosial, pengakuan terhadap orang lain.
4. Menanamkan dan memupuk untuk selalu belajar bertanggung jawab, dan mau memberikan bantuan atau pertolongan, serta memberikan perlindungan dan mau berkorban.
5. Menanamkan kebiasaan untuk selalu ingin belajar secara aktif dalam suatu bentuk kegiatan, baik dalam belajar, bekerja, maupun dalam mengisi waktu-waktu luangnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, kognitif dan afektif. Tujuan pendidikan jasmani harus mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga termasuk aspek mental, emosional, spiritual dan sosial.

2. Permainan

Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas yang disukai oleh anak. Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas yang dilakukan (Sukintaka, 1998: 1). Bermain merupakan aktivitas yang disukai anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sarana pendidikan jasmani di sekolah.

Permainan memiliki arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak (Utama, 2012:3). Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Melalui bermain secara fisik dapat meningkatkan kebugaran jasmani sehingga tidak mudah lelah dan tetap bugar meskipun beraktivitas secara terus-menerus dalam kesehariannya. Aktivitas bermain mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar anak seperti gerak lokomotor, non lokomotor.

Melalui permainan peserta didik juga dapat berkembang aspek sosialnya seperti kerjasama, toleransi, saling menghormati, menghargai, taat peraturan dan lain-lain (Utama, 2012:3). Kemampuan kerjasama akan berkembang dengan baik melalui bermain terutama permainan beregu, hal ini disebabkan adanya tujuan yang harus dicapai secara bersama-sama, tanpa adanya kerjasama yang baik maka tujuan permainan tidak akan tercapai. Kerjasama akan terbentuk apabila anggota kelompok memiliki rasa saling percaya dan menghormati satu sama lain. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki fungsi penting bagi

perkembangan fisik, kognitif dan sosial anak sehingga permainan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

3. Permainan Sepakbola

a. Pengertian Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan sepakbola adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan.

Menurut Muhajir (2004:22), “Sepakbola adalah permainan yang dimainkan 2 tim yang masing-masing tim beranggotakan 11 orang.” Dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan (mencetak gol). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah pemenang. Secara umum durasi atau lama permainan adalah 2x45 menit. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

Menurut Sucipto (2000:7) “Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya.” Sedangkan teknik

dasar dalam permainan sepakbola antara lain menendang, menghentikan bola, menggiring bola, menyundul bola dan lemparan ke dalam. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan sepakbola adalah permainan antara 2 regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan di area kotak penalti. Tujuan dari permainan sepakbola adalah setiap tim berusaha untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan. Setiap pemain memiliki peran dalam kesuksesan sebuah tim sepakbola dalam suatu pertandingan. Permainan sepakbola membutuhkan kerjasama tim yang baik dan taktik bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tim untuk memenangkan pertandingan dengan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri supaya tidak kebobolan oleh lawan.

b. Permainan Sepakbola untuk Peserta Didik SMP (Usia 13-15 Tahun)

Peraturan permainan sepakbola untuk usia 13-15 tahun hampir sama dengan peraturan permainan sepakbola pada umumnya. Namun ada sedikit perubahan yang dilakukan agar permainan sepakbola untuk usia 13-15 tahun dapat dimainkan dengan baik. Menurut peraturan permainan *FIFA Laws of The Game* yang dikutip dalam Achwani (2013: 13) permainan sepakbola dapat dimodifikasi untuk pelaksanaan pertandingan yang pemainnya berusia di bawah 16 tahun, sepakbola wanita, sepakbola veteran (usia di atas

35 tahun), dan pemain cacat. Perubahan yang diperkenankan adalah terhadap:

- 1) Ukuran lapangan permainan
- 2) Ukuran, berat, dan bahan dasar bola
- 3) Lebar gawang dan tinggi mistar dari tanah
- 4) Lama waktu permainan

Berdasarkan peraturan umum pertandingan untuk peserta didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang pada umumnya berusia 13-15 tahun atau dibawah 16 tahun lama pertandingan untuk batasan usia di bawah 16 tahun dilaksanakan selama 2 x 35 menit dengan istirahat 10 menit di antara kedua babak. Ukuran lapangan sepakbola untuk usia 13-15 tahun atau dibawah 16 tahun yaitu dengan panjang lapangan 80-90 meter dan lebar lapangan 55-60 meter (Sukatamsi, 1984:32). Lapangan permainan untuk usia 13-15 tahun dilakukan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk persegi panjang yang biasanya menggunakan setengah lapangan permainan sepakbola yang resmi. Tujuan masing-masing kesebelasan adalah berusaha memasukkan bola ke dalam gawang lawan dan mencegah lawan memasukkan bola ke gawang.

c. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Dalam permainan sepakbola terdapat teknik-teknik dasar atau keterampilan dasar dalam permainan sepakbola. Menurut Herwin (2004: 21-49) teknik dasar dalam permainan sepakbola antara lain: mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*), menyundul bola (*heading*), menghentikan bola (*stopping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

d. Karakteristik Permainan Sepakbola

Pembelajaran permainan sepakbola merupakan materi wajib yang harus diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Permainan sepakbola merupakan materi yang diberikan kepada peserta didik, baik untuk kelas VII, VIII dan kelas IX. Pembelajaran permainan sepakbola diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Secara afektif atau sikap, salah satu tujuan pembelajaran permainan sepakbola yaitu untuk mengembangkan sikap kerjasama dalam diri peserta didik. Hal ini tercantum dalam kompetensi dasar silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013 yang menyebutkan bahwa “Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.” Sepakbola merupakan permainan beregu yang menuntut adanya teknik dasar dan strategi yang baik, dan kerjasama yang baik antar pemain. Hal ini dikarenakan karakteristik sepakbola merupakan permainan beregu atau kelompok sehingga membutuhkan kerjasama dalam bermainnya.

Permainan sepakbola merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam permainan invasi. Permainan invasi adalah permainan strategi dimana tujuannya adalah untuk menyerang daerah lawan dan menciptakan gol atau poin dan mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan gol. Hakikat permainan invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu berada dalam timnya dengan jalan melakukan *passing* atau *dribbling* dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari tim lawan

dengan jalan menghadang, atau merebutnya untuk membuat atau mencegah terjadinya poin.

4. Modifikasi Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Modifikasi diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Modifikasi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan yang baru dan menarik. Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian sarana dan prasarana dan menarik terhadap suatu proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

Salah satu cara untuk menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah pembelajaran agar lebih menarik serta membuat peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. “Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam belajarnya” (Bahagia dan Adang, 2000:1). Dapat disimpulkan bahwa modifikasi adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan berupa rancangan pembelajaran yang baru dan lebih variatif untuk menarik minat peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menciptakan perubahan sekaligus meningkatkan mutu pendidikan.

Modifikasi permainan memiliki tujuan untuk memudahkan beberapa permainan yang diberikan tanpa kehilangan konsep dasar yang ada. Dengan adanya modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk belajar gerak dan

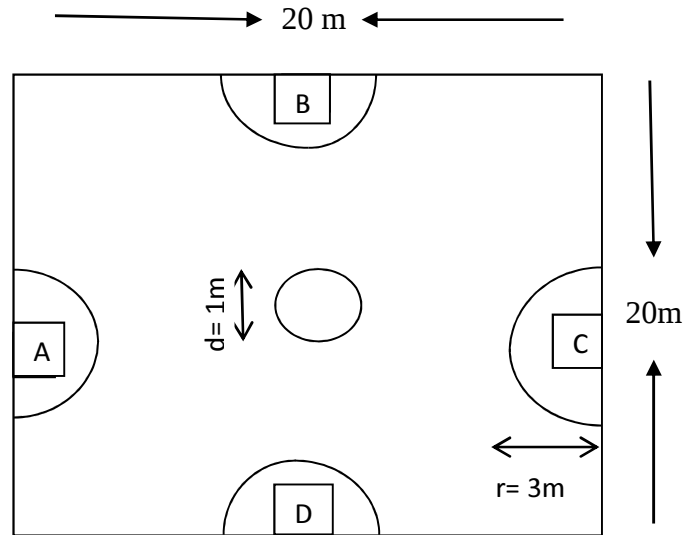
belajar melalui permainan yang dimodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan gerak, kebugaran, dan kerjasama untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan dalam dirinya.

5. Hakikat Permainan Sepakbola Modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan pengembangan dari permainan sepakbola yang sesungguhnya, baik sarana dan prasarana yang digunakan maupun peraturan permainannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia & Suherman (2000: 34) menjelaskan bahwa, “Modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri.” Penambahan dan pengurangan struktur permainan yang diterapkan dalam modifikasi sebaiknya tidak menghilangkan esensi dari sebuah olahraga permainan, karena inti dari modifikasi yaitu bagaimana peserta didik dapat melakukan dan terlibat aktif dalam permainan tanpa menghilangkan bagian penting dari permainan tersebut.

Modifikasi permainan sepakbola dalam penelitian ini yaitu permainan sepakbola dengan empat gawang. Menurut Suryobroto, dkk. (2016: 24), “Modifikasi permainan sepakbola dengan empat gawang merupakan salah satu modifikasi dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada hampir di seluruh sekolah di Indonesia.” Permainan sepakbola modifikasi merupakan salah satu implementasi dari model pembelajaran dengan pendekatan permainan yaitu dengan memodifikasi permainan invasi.

Bentuk permainan sepakbola modifikasi dengan empat gawang secara lengkap akan diuraikan berikut ini.



Gambar 1. Lapangan Sepakbola Empat Gawang

Sumber: Suryobroto, dkk. (2016: 24-28)

a. Sarana dan Prasarana Permainan Sepakbola Modifikasi

Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan sepakbola modifikasi Lapangan sepakbola modifikasi berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sisi-sisinya 20 meter. Masing-masing gawang berukuran lebar 1,5 meter dan tinggi 1,5 meter dengan diameter tiang dan mistar gawang 5 cm, diameter lingkaran tengah 1 meter. Garis lapangan dengan tebal 5 cm. Di sekitar gawang dibuat daerah bebas serang dengan ukuran jari-jarinya 3 m dari titik tengah gawang. Bola yang digunakan adalah bola plastik atau sejenisnya jika ditendang tidak keras dan atau tidak bisa jauh (Suryobroto, dkk., 2016: 24-28).

b. Peraturan Permainan Sepakbola Modifikasi

Aturan main dalam permainan sepakbola modifikasi sebagai berikut: Semua anak dikumpulkan lebih dahulu dan diberi penjelasan aturan permainan agar peraturan dilakukan dengan sebenarnya. Jumlah pemain setiap regu adalah 3-5 anak, dan jumlah regu ada 4 regu (regu A, B, C, dan D) sesuai dengan jumlah gawang. Prinsip permainan di sini adalah setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain (ada tiga gawang yang bisa dimasuki) sebanyak-banyaknya dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. Misalnya regu A berusaha memasukkan bola ke gawang regu B atau C atau D.

Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan dimulai permainan dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya, namun di sini tanpa ada wasit. Setiap kejadian pelanggaran, maka pemain harus mengakui sendiri tanpa ada tanda atau ditegur pemain yang lain, di sini untuk menanamkan sikap kejujuran. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari di mana bola ke luar lapangan, di sini untuk menanamkan sikap tanggung jawab dan kepedulian. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 sentuhan saja, di sini untuk menanamkan sikap kerjasama. Setiap pemain harus selalu

menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain.

Setelah permainan sudah berjalan 3 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 3 menit, maka bola ditambah 2 buah bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit. Di sini posisi guru sebagai fasilitator yaitu memantau aktivitas permainan agar dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan harapan (Suryobroto, Dkk. 2016: 24-28).

c. Nilai-Nilai yang Diperoleh dalam Permainan Sepakbola Modifikasi

Banyak nilai-nilai yang dapat dikembangkan dalam permainan sepakbola modifikasi antara lain nilai kesegaran jasmani, kemandirian, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, dan kerjasama. Pembelajaran permainan sepakbola modifikasi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Peserta didik harus dapat bekerjasama dengan teman satu kelompok untuk dapat bermain dan memenangkan permainan.

6. Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Menurut Abdulsyani (2012: 156), “Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing.” Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kerjasama merupakan suatu bentuk hubungan sosial yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Perkasa (2016:7), “Kerjasama dapat berlangsung jika individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama guna mencapai kepentingan mereka.” Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, maka terbentuklah ikatan saling ketergantungan di antara satu orang dengan yang lainnya. Artinya, bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain dan toleran dalam hidup bermasyarakat.

Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik, merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Tanpa adanya kerjasama maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Kerjasama akan memungkinkan peserta didik untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, kerjasama memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kemampuan bekerjasama perlu dikembangkan agar peserta didik terbiasa memecahkan masalah yang bersifat kompleks. Kerjasama akan mendorong peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan peserta didik lain selama pembelajaran.

Kerjasama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama dalam pembelajaran olahraga permainan merupakan salah satu faktor utama yang akan mendorong peserta didik untuk berhasil dalam belajar olahraga permainan, karena olahraga permainan merupakan olahraga kelompok yang membutuhkan pola kerjasama yang baik antar anggotanya untuk mencapai keberhasilan dalam permainan. Melihat pentingnya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka sikap ini perlu dikembangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu interaksi sosial atau hubungan yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan saling membantu, saling menghargai, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Kerjasama dapat membuat peserta didik belajar untuk menerima pendapat orang lain, mau berbagi, dan dengan kerjasama peserta didik dapat meraih kesuksesan akan adanya dukungan dari teman-temannya.

b. Prinsip-Prinsip Kerjasama

Adapun prinsip-prinsip kerjasama antara lain sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada tercapainya tujuan bersama
- 2) Memperhatikan kepentingan bersama
- 3) Prinsip saling membantu

c. Manfaat kerjasama

Kerjasama merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Kerjasama yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Djamarah (2000: 7) “Dalam suatu kerjasama, peserta didik akan menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, saling membantu, serta persaingan kompetitif untuk mencapai tujuan bersama.” Kerjasama peserta didik dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran atau permainan yang bersifat kelompok. Menurut pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kerjasama memiliki beberapa manfaat antara lain peserta didik dapat menumbuhkan sifat saling

membantu, menghargai, dan persaingan positif dalam mencapai tujuan bersama.

d. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kerjasama

Kerjasama merupakan salah satu karakter utama yang perlu ditanamkan kepada peserta didik. Kerjasama penting dimiliki oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, karena karakter tersebut mampu melatih peserta didik dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerjasama guna mencapai tujuan bersama (Rukiyati, dkk, 2014). Selain itu kemampuan kerjasama mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi, serta melatih siswa beradaptasi dengan lingkungan baru.

“Kerjasama seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal” (Perkasa, 2016: 7). Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain, dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapat dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kerjasama dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan jasmani yang terstruktur di sekolah dengan tujuan agar peserta didik mengenal dan memiliki bekal hidup dalam menjalankan kehidupan dikemudian hari. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua

peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama.

e. Indikator Kerjasama

Kerjasama mempunyai beberapa indikator yang harus diperhatikan. Menurut Suherman (2001: 86), unsur penting dalam kerjasama adalah membantu teman, ingin semua teman bermain dan berhasil, memotivasi orang lain, bekerja keras menerapkan *skill*, hormat terhadap orang lain, menerima pendapat orang lain, dan bekerjasama meraih tujuan. Sedangkan menurut Auweele dkk. dalam Budi (2016: 65) menyebutkan mengenai aspek yang mewujudkan pola kerjasama pada peserta didik yaitu : (1) *Acting together* (bertindak bersama-sama), (2) *Reaching a goal* (menggapai tujuan), dan (3) *Helping and collaborating* (membantu dan berkolaborasi).

Berdasarkan unsur-unsur kerjasama yang dikemukakan oleh Suherman (2001: 86) maka penulis menyimpulkan bahwa indikator kerjasama peserta didik antara lain:

- 1) Saling membantu
- 2) Ingin semua bermain
- 3) Bekerjasama untuk meraih tujuan
- 4) Menghargai orang lain
- 5) Saling memberi dukungan

7. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Dilihat dari segi usia, peserta didik SMP termasuk fase atau masa remaja. “Masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan peserta didik, dan merupakan masa transisi (dari masa anak-anak ke masa dewasa) yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat” (Hartinah, 2008: 201). Masa remaja merupakan salah satu periode dalam rentang kehidupan peserta didik. Menurut Konopka dalam Hartinah (2008:201), fase ini meliputi (1) remaja awal: 12-15 tahun, (2) remaja madya: 15-18 tahun, (3) remaja akhir: 19-22 tahun. Jika dilihat dari klasifikasi usia tersebut, maka peserta didik Sekolah Menengah Pertama termasuk ke dalam kategori remaja awal.

Berdasarkan pendapat di atas bisa diketahui bahwa anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam masa perkembangan atau berada pada masa remaja berusia 12-15 tahun. Masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa anak-anak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, Hartinah (2008:201) memaparkan mengenai karakteristik aspek-aspek perkembangan yang terjadi pada masa remaja, sebagai berikut :

a. Aspek Fisik

Secara fisik, masa remaja ditandai dengan matangnya organ-organ seksual. Remaja pria mengalami pertumbuhan pada organ testis, penis,

pembuluh mani dan kelenjar prostat. Sementara remaja wanita ditandai dengan tumbuhnya rahim, vagina dan ovarium.

b. Aspek Intelektual (Kognitif)

Masa remaja sudah mencapai tahap perkembangan berfikir operasional formal. Tahap ini ditandai dengan kemampuan berfikir abstrak (seperti memecahkan persamaan aljabar), idelistik (seperti berfikir tentang ciri-ciri ideal dirinya, orang lain dan masyarakat), dan logis.

c. Aspek Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas. Pertumbuhan organ-organ seksual mempengaruhi emosi atau perasaan-perasaan baru yang belum dialami sebelumnya, seperti : rasa cinta, rindu dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Pada usia remaja awal (SMP), perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif (kritis) yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya sering bersifat negatif dan tempramental.

d. Aspek Sosial

Pada masa ini perkembangan *social cognition*, yaitu kemampuan memahami orang lain. Kemampuan ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Masa ini juga ditandai dengan berkembangnya sikap *conformity* (konformitas), yaitu kecenderungan untuk meniru, mengikuti, opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran atau keinginan orang lain.

e. Aspek Kepribadian

Masa remaja merupakan saat berkembangnya *self-identity* (kesadaran akan identitas atau jati dirinya). Remaja dihadapkan kepada berbagai pertanyaan : “who am i, siapa saya?” (keberadaan dirinya); akan menjadi apa saya? (masa depan); apa peran saya? (kehidupan sosial); dan mengapa saya harus beragama? (kehidupan beragama). Apabila remaja berhasil memahami dirinya, perannya dalam kehidupan sosial, dan memahami makna hidup beragama, maka dia akan menemukan jati dirinya, dalam arti dia akan memiliki kepribadian yang sehat. Sebaliknya apabila dia gagal, maka dia akan mengalami kebingungan atau kekacauan, sehingga dia cenderung memiliki kepribadian yang tidak sehat.

Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahapan perkembangan pubertas. Menurut Desmita (2010: 36), terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu:

- a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder
- c. Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.

- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan tuhan
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh M Tegar Eka Perkasa (2016), dengan judul: Perbandingan Pengaruh Olahraga Permainan Bola Besar Dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa Di SMP Negeri 1 Cimahi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbandingan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran olahraga permainan bola besar dengan pembelajaran permainan tradisional terhadap pembentukan kerjasama siswa SMP Negeri 1 Cimahi dan pembelajaran permainan tradisional memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran olahraga permainan bola besar terhadap pembentukan kerjasama siswa di SMP Negeri 1 Cimahi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Didik Rilastryo Budi (2015) dengan judul: Pengaruh Modifikasi Permainan Vobas Terhadap Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Penjas di SMP. Metode penelitian menggunakan metode

eksperimen dengan desain penelitian faktorial 2×2 . Sampel penelitian yang digunakan adalah 64 orang dengan teknik psampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan tingkat kerjasama antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran modifikasi permainan vobas dan kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran olahraga permainan secara konvensional. Siswa dengan kebugaran jasmani tinggi pada kelompok pembelajaran permainan vobas memiliki tingkat kerjasama yang lebih baik dari pada siswa dengan kebugaran jasmani tinggi pada kelompok pembelajaran konvensional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Hardianto (2014) dengan judul: Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Studi Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kesamben. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *randomized control group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *cluster random sampling*. Dari hasil penelitian yang ada, secara umum dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas XI SMAN 1 Kesamben Jombang. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 2,179 > t_{tabel} 1,990$ dengan taraf signifikan 0,05.

C. Kerangka Berpikir

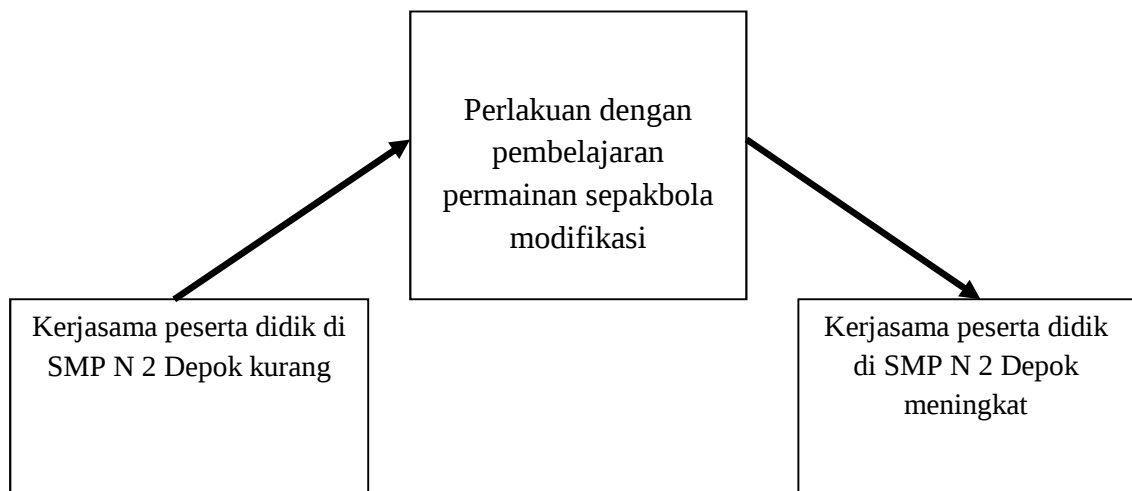
Kerjasama merupakan salah satu karakter utama yang perlu ditanamkan kepada peserta didik karena karakter tersebut mampu melatih peserta didik dalam memahami, merasakan dan melaksanakan aktivitas kerjasama guna mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti menemukan sikap kerjasama peserta didik yang kurang baik, karena selama ini guru hanya menekankan pada aspek kognitif dan psikomotor anak dan kurang memperhatikan aspek afektif pada peserta didik.

Kerjasama peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada faktor eksternal situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai situasi dimana terdapat hubungan antara manusia satu dengan yang lain yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial. Contoh situasi sosial misalnya dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan sepakbola merupakan materi wajib yang harus diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran permainan sepakbola yang diajarkan kepada peserta didik memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Secara tujuan afektif pembelajaran permainan sepakbola memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap kerjasama dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran permainan sepakbola, kerjasama memiliki peran penting dalam keberhasilan permainan. Hal ini dikarenakan karakteristik olahraga permainan

merupakan olahraga kelompok yang membutuhkan kerjasama dalam permainannya.

Kerjasama dapat dikembangkan melalui pembelajaran permainan sepakbola di sekolah. Pembelajaran permainan sepakbola harus dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dan kemudahan peserta didik dalam menerima materi. Salah satu bentuknya adalah melalui modifikasi permainan sepakbola. Modifikasi bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran dan hasil yang dicapai lebih efektif dan efisien. Modifikasi permainan dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama pembelajaran. Permainan sepakbola yang dimodifikasi sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran permainan sepakbola memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan sikap kerjasamanya. Diharapkan dengan menerapkan pembelajaran permainan sepakbola modifikasi mampu meningkatkan kerjasama peserta didik. Semakin aktif peserta didik bergerak dan memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam permainan, maka peserta didik akan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama secara optimal.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

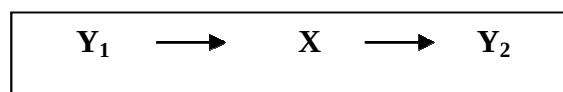
Hipotesis merupakan anggapan dasar seorang peneliti untuk mencari jawaban atas permasalahan penelitiannya tersebut. Hipotesis ini tentu masih memerlukan suatu pembuktian akan kebenaran dari sebuah hipotesis, dengan didukung oleh bukti-bukti.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis, yaitu: Ada pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Menurut Sugiyono (2012: 74) “Metode *pre-experimental design* belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*.” Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variabel kontrol. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design* atau tidak adanya grup kontrol. Metode eksperimen dengan sampel tidak terpisah maksudnya penelitian ini memiliki satu kelompok saja, yang diukur dua kali, pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan, kemudian perlakuan (*treatment*), yang akhirnya ditutup dengan pengukuran kedua (*posttest*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok. Adapun gambar desain dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian *One Group Pretest and Posttest Design*

(Sugiyono, 2012: 75)

Keterangan:

- Y1 : Pengukuran Awal (*pretest*)
- X : Perlakuan (*treatment*)
- Y2 : Pengukuran Akhir (*posttest*)

Penelitian ini menggunakan *treatment* atau perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi empat gawang untuk mengetahui peningkatan kerjasama peserta didik. Perlakuan atau *treatment* dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pada saat pembelajaran penjas di sekolah berlangsung. Sebelum diberikan perlakuan, sampel diberikan tes terlebih dahulu atau sering disebut dengan *pretest* pada pertemuan pertama menggunakan kuesioner (angket) untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik. Setelah data awal didapat, kemudian sampel diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi. Setelah dilakukan perlakuan, kemudian sampel diberikan *posttest* menggunakan cara yang sama dengan yang digunakan pada saat *pretest* berupa pengisian angket untuk mengetahui perubahan tingkat kerjasama peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2017 sampai dengan tanggal 28 November 2017. Jumlah pertemuan dalam satu minggu sebanyak 1 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa saat pembelajaran penjas berlangsung dengan waktu tatap muka dalam satu kali pertemuan yaitu 3x40 menit.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 80) “Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok yang terbagi menjadi 4 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 128 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *random sampling* untuk menentukan kelas mana yang menjadi kelompok eksperimen. Teknik ini dilakukan dengan cara menyiapkan undian yang berupa empat potongan kertas dan dari potongan kertas tersebut satu dari empat potongan kertas diberi nama “Eksperimen”. Kemudian memanggil perwakilan kelas untuk mengambil undian. Siswa yang mendapatkan potongan kertas bertuliskan “Eksperimen” maka kelas tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini dan sekaligus menjadi kelompok eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 2 Depok Kabupaten Sleman yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan jumlah peserta didik 32 orang.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Azwar (2012:74), “Definisi operasional variabel adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati.” Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan sepakbola modifikasi, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kerjasama peserta didik.

1. Permainan Sepakbola Modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan pembelajaran dengan permainan yang digunakan peneliti sebagai bentuk perlakuan atau *treatment*. Permainan sepakbola modifikasi merupakan jenis permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, baik sarana dan prasarana maupun aturan mainnya. Permainan ini terdiri dari 4 regu dan setiap regu berjumlah 3-5 pemain. Dalam permainan ini terdapat 4 gawang dimana setiap regu dapat memasukkan bola ke 3 gawang milik lawan. Contohnya yaitu regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D. Dalam permainan ini, pemain melakukan permainan seperti sepak bola yang sesungguhnya.

2. Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Kerjasama merupakan sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan

siswa atau siswa dengan guru. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan saling membantu, saling menghargai, dan saling memberikan dorongan untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama dalam penelitian adalah karakter atau sikap sosial yang dimiliki siswa yaitu kerjasama dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang diukur menggunakan kuesioner (angket) pada saat *pretest* dan *posttest*.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Instrumen merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh informasi. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2014: 148) “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka perlulah sebuah alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.” Sedangkan menurut Arikunto (2006) “Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.”

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket kerjasama. Tujuannya yaitu untuk memperoleh data penelitian berupa tingkat kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Angket pada umumnya digunakan untuk meminta keterangan tentang fakta, pendapat, sikap dan perilaku responden dalam suatu peristiwa. Sedangkan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah

angket tertutup yaitu sebuah angket dengan pernyataan yang dilengkapi dengan jawabannya sehingga responden tinggal memilih alternatif jawaban yang tersedia di dalam angket. Angket kerjasama digunakan untuk mengukur kerjasama peserta didik dengan cara peserta didik mengisi sendiri angket tersebut, skor pada angket menggunakan skala *likert*. Sugiyono (2012: 93) menyatakan bahwa “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.”

Untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik maka diperlukan sebuah indikator-indikator yang menunjang terhadap terciptanya kerjasama tersebut. Indikator kerjasama yang digunakan merupakan pendapat dari Suherman (2001: 86) mengenai unsur-unsur kerjasama. Indikator kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Saling membantu
- b. Ingin semua bermain
- c. Bekerjasama meraih tujuan
- d. Menghargai orang lain
- e. Saling memberi dukungan

Indikator yang dibuat kemudian dijabarkan ke dalam beberapa sub indikator. Berdasarkan indikator kerjasama di atas, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan kisi-kisi kerjasama yang berfungsi sebagai acuan dalam penyusunan butir-butir pernyataan pada angket. Kisi-kisi instrumen kerjasama dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kerjasama

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
			Positif	Negatif
Kerjasama	1. Saling Membantu	• Membantu pada saat sebelum pembelajaran • Pada saat pembelajaran • Setelah pembelajaran	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8
	2. Ingin Semua Bermain	• Kesempatan bermain • Ajakan	9, 11, 13, 15, 17	10, 12, 14, 16, 18
	3. Bekerjasama Meraih Tujuan	• Saling berkomunikasi • Aktif berpartisipasi dalam permainan • Pengambilan keputusan	19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33	20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34
	4. Menghargai Orang Lain	• Pujian • Penghargaan	35, 37	36, 38
	5. Saling Memberi Dukungan	• Saling memberikan motivasi • Saling memberi dukungan dalam situasi Permainan	39, 41	40, 42

Indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi di atas selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pernyataan dalam angket. Dalam menyusun butir-butir pertanyaan penulis berpatokan kepada prinsip penyusunan butir-butir pertanyaan angket, yang dikemukakan oleh Sukmadinata dalam Budi (2015: 66) menyatakan bahwa beberapa pegangan dalam penyusunan butir skala sikap adalah:

- a. Butir-butir pernyataan dikembangkan dari kisi-kisi penyusunan instrumen.
- b. Satu butir pernyataan hanya berisi satu pesan, tidak boleh lebih dari satu.
- c. Butir pernyataan ada yang bermuatan positif dan ada yang negatif.
- d. Jumlah pernyataan yang bermuatan positif dan negatif harus sama.
- e. Muatan butir pernyataan harus netral dan obyektif.
- f. Rumusan kalimat bersifat singkat dan jelas, tidak bersifat mengecoh.

Butir-butir pernyataan tersebut dibuat dengan kemungkinan jawaban yang telah tersedia. Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5 dengan rentang “Sangat Setuju” sampai dengan “Sangat Tidak Setuju”. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Untuk kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam angket. Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap jawaban yang diberikan responden, sehingga melalui skor-skor tersebut dapat disusun dan ditetapkan suatu penilaian mengenai pengaruh pembelajaran permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik. Mengenai kategori penilaian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Jenis Soal	Skor Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka digunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2012: 142) menjelaskan bahwa “Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.” Berdasarkan pernyataan tersebut sehingga memperkuat peneliti untuk menggunakan teknik kuesioner (angket) dalam penelitian yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data untuk menilai kerjasama peserta didik, peneliti menggunakan angket yang diisi oleh responden. Angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik selama pembelajaran. Angket dibagikan kepada peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan program aplikasi SPSS.

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka digunakan metode eksperimen dengan teknik pengambilan data menggunakan:

a. Test Awal (*Pretest*)

Test awal dilakukan sebelum sampel penelitian mendapat *treatment*. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik yang diukur menggunakan kuesioner (angket) kerjasama.

b. Perlakuan (*Treatment*)

Melaksanakan pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi selama 4 kali pertemuan. *Treatment* atau perlakuan dilakukan sebanyak 1 kali dalam seminggu selama satu bulan.

c. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah dilaksanakan *treatment* terhadap sampel, selanjutnya dilaksanakan tes akhir atau disebut dengan *posttest*. Tes akhir yang dilakukan sama dengan tes awal yaitu dengan memberikan *posttest* pada kelas eksperimen berupa tes kerjasama menggunakan teknik kuesioner (angket) kerjasama.

F. Pengujian Instrumen

Sebelum instrumen diberikan kepada subjek penelitian, butir-butir pernyataan yang telah dibuat berdasarkan kisi-kisi selanjutnya dianalisis dan divalidasi oleh dosen ahli. Pada penelitian ini, peneliti mengadakan pengujian instrumen dengan mengajukan *expert judgment* kepada dosen ahli yang merupakan ahli dalam bidang penelitian ini untuk menjamin validitas instrumen. Dalam hal ini, setelah kisi-kisi instrumen dan butir pernyataan instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek tingkah laku yang akan diukur, maka selanjutnya di uji ahli oleh dosen ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kerjasama yang telah divalidasi oleh dosen ahli dari Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahrgaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Setelah butir-butir pernyataan dalam instrumen angket divalidasi oleh dosen ahli selanjutnya instrumen diujicobakan untuk mengetahui nilai validitas dan

reliabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan oleh peneliti pada kelas yang tidak terpilih menjadi kelompok eksperimen dalam penelitian dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Setelah instrumen diberikan pada kelompok tersebut, dilakukan dengan analisa uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat keterandalan atau kesahihan alat ukur.

1. Uji Validitas Instrumen

Salah satu persyaratan yang baik bagi suatu instrumen penelitian adalah instrumen penelitian tersebut harus valid. Validitas adalah suatu struktur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesalahan suatu instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat dapat mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen atau alat ukur dikatakan valid apabila item-item dalam alat ukur tersebut sesuai dengan konsep variabel yang dimaksud. Artinya, apa yang diukur memang sesuai dengan kenyataan dilapangan (Saifuddin Azwar, 2009:99). Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.

Untuk mengetahui hasil uji validitas instrumen, peneliti menggunakan bantuan program SPSS terhadap 42 butir pernyataan dalam instrumen kerjasama yang telah divalidasi oleh dosen ahli, dengan taraf kepercayaan 95% dan jumlah responden sebanyak 32, maka $r\text{-tabel} = 0,349$. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji validitas instrumen:

- a. Masukkan data hasil uji coba instrumen pada entri SPSS.

- b. Klik Analyze pada menu toolbar SPSS dan pilih scale kategori Realibility Analysis.
- c. Setelah masuk pada kategori Realibility Analysis, klik bagian statistic yang berada di pojok kanan atas. *Ceklist* item “scale” dan “scale if item deleted”.
- d. Nilai hasil uji validitas (r hitung) dapat dilihat dari *corrected item total corelation*.
- e. Ketentuannya, apabila nilai dari *corrected item total corelation* < 0,349 maka instrumen tidak valid.
- f. Selanjutnya klik continoue.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen didapat 6 butir pernyataan tidak valid yaitu butir pernyataan nomor 7, 8, 14, 19, 25 dan 30 serta terdapat 36 butir pernyataan valid yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok. Hasil pengujian validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran halaman 113 dan butir pernyataan valid yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini, dapat dilihat pada lampiran halaman 76.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg apabila digunakan berkali-kali. Uji reliabilitas

instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0.869	42

Sebagai kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Guilford dalam Suherman (2001: 139) seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Kriteria Derajat Reliabilitas
0.91- 1.00	Sangat Tinggi
0.71-0.90	Tinggi
0.41-0.71	Sedang
0.21-0.41	Rendah
< 0.20	Sangat Rendah

Hasil yang didapat yaitu 0,869 menunjukan kriteria derajat reliabilitas tinggi. Maka dapat dikatakan instrumen ini reliabel. Untuk perhitungan secara lengkap mengenai uji reliabilitas angket kerjasama, dapat dilihat pada lampiran.

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dapat dilakukan setelah hasil dari penelitian diperoleh. Analisis data ini dilakukan berdasarkan metode statistika agar diperoleh

kesimpulan yang benar. Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut secara statistik. Sebelum melakukan uji-t adapun persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti yaitu data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas (Arikunto, 2006: 299). Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan uji *Kolmogorov - Smirnov* dengan bantuan SPSS 16. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

b. Uji Homogenitas

Disamping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antara kedua test (*pre-test dan post-test*). Homogenitas dicari dengan uji F dari data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *anova test*, jika hasil

analisis menunjukkan nilai signifikansi $p > 0.05$, maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi $p < 0.05$, maka data tersebut tidak homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16 yaitu dengan membandingkan *mean* antara kelompok 1 (*pretest*) dan kelompok 2 (*posttest*). Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Menurut Sugiono (2012 : 122) rumus uji-t satu sampel adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: rata-rata kelompok *pretest*

$\bar{x}_2$: rata-rata kelompok *posttest*

S_1 : simpangan baku kelompok *pretest*

S_2 : simpangan baku kelompok *posttest*

S_1^2 : varians kelompok *pretest*

S_2^2 : varians kelompok *posttest*

r : korelasi antara 2 kelompok

Untuk mengetahui presentase peningkatan setelah diberikan perlakuan digunakan perhitungan presentase peningkatan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{\text{Mean Different}}{\text{Mean Pretest}} \times 100\%$$

$$\text{Mean different} = \text{mean posttest} - \text{mean pretest}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok, Kabupaten Sleman yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober – 28 November 2017. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Depok, Kabupaten Sleman.

Hasil *pretest* dan *posttest* tingkat kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Pretest*

Berdasarkan hasil analisis statistik data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Pretest*

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	139,41
<i>Median</i>	141,50
<i>Mode</i>	142
<i>Std. Deviation</i>	8,628
<i>Range</i>	33
<i>Minimum</i>	118
<i>Maximum</i>	151

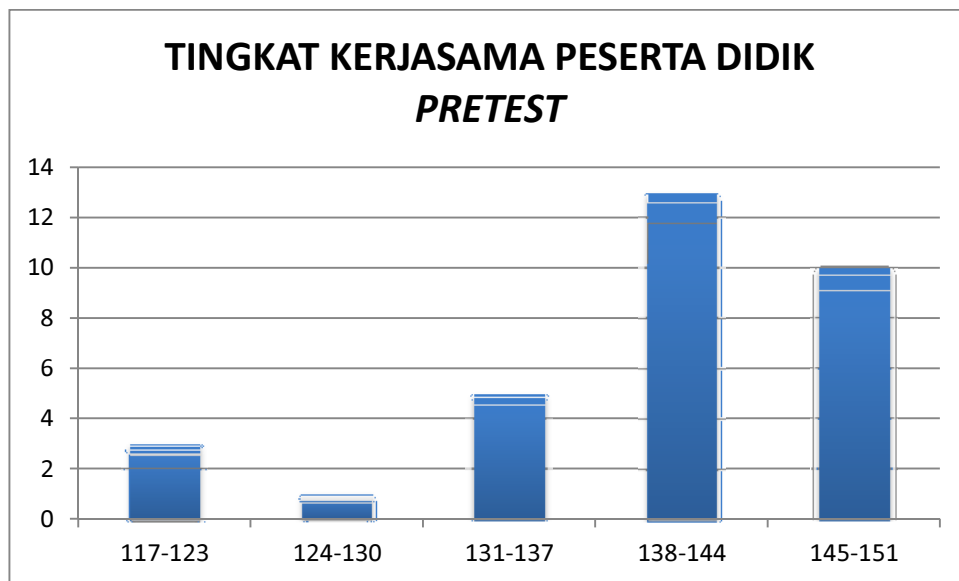
Dari hasil analisis statistik data di atas dapat dideskripsikan tingkat kerjasama peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok pada saat *pretest* dengan rata-rata (*mean*) = 139,41, nilai tengah (*median*) = 141,50, nilai yang sering muncul (*mode*) = 142 dan simpangan baku (*std. Deviation*) = 8,628. Sedangkan nilai tertinggi sebesar 151 dan nilai terendah sebesar 118.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, hasil *pretest* tingkat kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	117-123	3	9,38
2	124-130	1	3,30
3	131-137	5	15,63
4	138-144	13	40,63
5	145-151	10	31,25
Jumlah		32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Hasil *Pretest* Tingkat Kerjasama Peserta Didik

2. Deskripsi Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Posttest*

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Posttest*

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	153,50
<i>Median</i>	155,50
<i>Mode</i>	158
<i>Std. Deviation</i>	9,048
<i>Range</i>	39
<i>Minimum</i>	128
<i>Maximum</i>	167

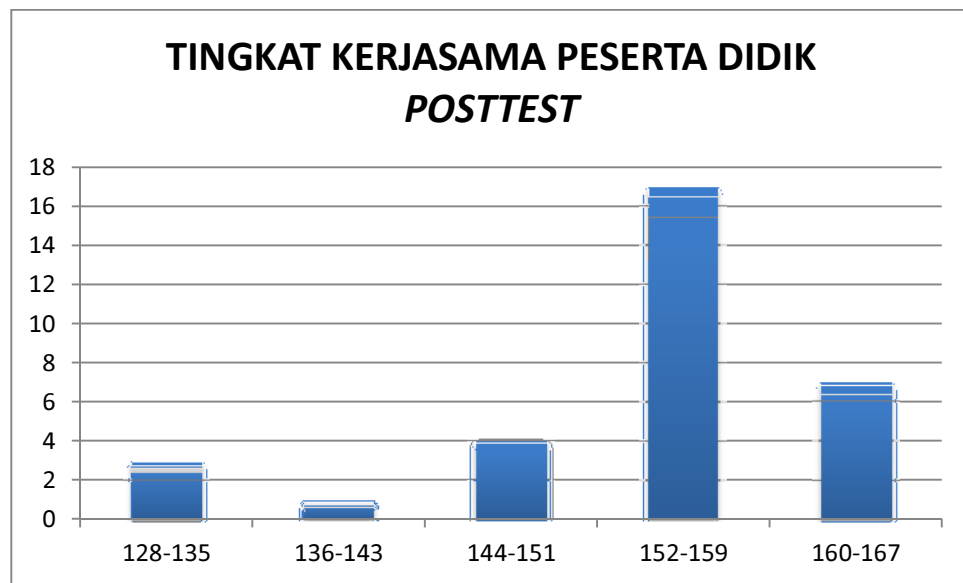
Dari hasil analisis statistik data di atas dapat dideskripsikan tingkat kerjasama peserta didik *posttest* dengan rata-rata (*mean*) = 153,50, nilai tengah (*median*) = 155,50, nilai sering muncul (*mode*) = 158 dan simpangan baku (*std. Deviation*) = 9,048. Sedangkan nilai tertinggi sebesar 167 dan nilai terendah sebesar 128.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, hasil *posttest* tingkat kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Kerjasama Peserta Didik *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	128-135	3	9,38
2	136-143	1	3,30
3	144-151	4	12,50
4	152-159	17	53,13
5	160-167	7	21,88
Jumlah		32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil *Posttest* Tingkat Kerjasama Peserta Didik

B. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Penggunaan uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, sedangkan penggunaan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 16. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig*. Persyaratan data tersebut normal apabila nilai *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05 pada uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Secara lebih jelas, hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Kelompok	Asymp.Sig	Keterangan
1	<i>Pre test</i>	0.434	Normal
2	<i>Post test</i>	0.228	Normal

Dari tabel di atas harga *Asymp. Sig* dari dua kelompok (*pretest* dan *posttest*) semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan bantuan program SPSS 16. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara kelompok yang dibandingkan. Jika varian kelas tersebut sama, maka kedua kelas dapat dikatakan homogen. Persyaratan homogen jika probabilitas atau $p > 0,05$ dan jika probabilitas $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
<i>Pretest – Posttest</i>	0.974	Homogen

Dari perhitungan diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, berarti varian sampel tersebut homogen. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians

populasi homogen. Adapun perhitungan uji homogenitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

C. Hasil Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII SMP Negeri 2 Depok” berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok, maka dilakukan uji t.

Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama peserta didik VIII di SMP Negeri 2 Depok. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 ($Sig < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji t

Variabel	<i>t-test for equality of Means</i>			
	t-hitung	t-tabel	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Kerjasama	24,710	2,04	0,000	14,094

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t_{hitung} sebesar $24,710 > 2,04$ (t_{tabel}) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi dalam

pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* sebesar 14,094, rata-rata *pretest* sebesar 139,41 dan rata-rata *posttest* sebesar 153,50, hal ini menunjukkan bahwa permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik sebesar 10,11% untuk kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok dibandingkan sebelum diberikan permainan.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan berupa permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok. Adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan adalah: (1) diadakan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik sebelum diberikan perlakuan, (2) pemberian *treatment* dengan permainan sepakbola modifikasi (3) kemudian yang terakhir adalah diadakannya *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap tingkat kerjasama peserta didik.

Untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok dapat dibuktikan dengan uji-t. Uji-t akan menampilkan besar nilai t-hitung dan signifikansinya. Ada tidaknya peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok setelah melakukan *treatment* dengan permainan sepakbola modifikasi dapat diketahui dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada uji-t tersebut.

Berdasarkan hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $24,710 > 2,04$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok. Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* sebesar 14,094, rata-rata *pretest* sebesar 139,41 dan rata-rata *posttest* sebesar 153,50, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik 10,11% untuk tingkat kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pemberian *treatment* berupa permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok. Pembelajaran permainan sepakbola modifikasi dalam membentuk

kerjasama peserta didik yang semula kurang bekerjasama menjadi meningkat kerjasamanya.

Kerjasama merupakan suatu bentuk hubungan sosial antar individu yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan salah satu karakter utama yang perlu ditanamkan kepada peserta didik karena karakter tersebut mampu melatih peserta didik dalam memahami, merasakan dan melaksanakan aktivitas kerjasama guna mencapai tujuan bersama.

Memodifikasi permainan sepakbola sebagai bentuk pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan. Modifikasi permainan merupakan salah satu implementasi model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan invasi agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan karakter sosial peserta didik dalam pembelajaran yaitu kerjasama.

Pembelajaran permainan sepakbola modifikasi mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan karakter peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya maupun dengan warga sekolah pada umumnya. Memodifikasi permainan sepakbola sedemikian rupa akan mampu memberikan kontribusi terhadap tercapainya tujuan pembinaan karakter peserta didik. Proses pembelajaran permainan sepakbola modifikasi yang diberikan akan membuat peserta didik lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta

dapat memerankan peran sesuai dengan karakter yang ingin dikembangkan dalam permainan tersebut.

Permainan sepakbola merupakan salah satu permainan kelompok yang dimainkan dengan kerjasama yang baik antar anggota dalam satu tim, maka dapat diberikan pembinaan karakter kerjasama antar peserta didik dari sebelum sampai sesudah pembelajaran. Permainan sepakbola modifikasi mengajarkan tentang berinteraksi sosial bahkan belajar untuk bekerjasama dalam setiap permainan. Dalam permainan yang bersifat berkelompok membutuhkan komunikasi dan kerjasama yang baik antar anggota untuk dapat mencapai tujuan bersama. Selain itu, dengan adanya permainan sepakbola modifikasi dapat ditanamkan nilai kerjasama dalam setiap keinginan yang akan dicapainya dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kerjasama peserta didik dapat meningkat dengan adanya modifikasi permainan yang lebih menarik yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Karena dalam pembelajaran permainan sepakbola modifikasi peserta didik lebih aktif untuk saling membantu, bekerjasama dan memotivasi satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama, dan bermain untuk mencapai keberhasilan kelompoknya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok. Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar $24,710 > 2,04$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi *probability* $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Apabila dilihat dari angka *Mean Difference* sebesar 14,094, rata-rata *pretest* sebesar 139,41 dan rata-rata *posttest* sebesar 153,50, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi yang dilakukan mampu memberikan peningkatan yang lebih baik sebesar 10,11% untuk kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dengan diketahuinya ada pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama peserta didik di SMP Negeri 2 Depok, hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu guru dan peserta didik:

1. Bagi guru, sebagai sarana evaluasi melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani yang telah dilakukan.

2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk peserta didik agar mau meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan karakter diri yang dikembangkan.

C. Saran-saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi guru, harus mampu menjadi fasilitator bagi siswa agar dapat meningkatkan karakter peserta didik. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan pembelajaran dengan permainan sepakbola modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama peserta didik, sehingga penulis menyarankan untuk menggunakan pembelajaran permainan sepakbola modifikasi pada pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi sekolah, harus mampu memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta karakter peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan kontrol terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses penelitian.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun tetap disadari bahwa penelitian ini tetap tidak terlepas dari segala keterbatasan yang ada, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Keterbatasan penelitian ini antara lain adalah:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti aktivitas lain, faktor psikologis, dan sebagainya.
2. Waktu penelitian yang terbatas. Pemberian *treatment* hanya dilaksanakan selama 4 kali pertemuan karena menyesuaikan jumlah pertemuan dalam kurikulum 2013 pendidikan jasmani di sekolah.
3. Sebaiknya ada kelompok kontrol untuk melihat apakah ada perbedaan perubahan tingkat kerjasama siswa sesudah diberikan *treatment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Achwani, M. (2013). *Perencanaan Penyelenggaraan Festival Pertandingan dan Organisasi Pertandingan Sepakbola Usia Dini*. Jakarta: Manajemen Sport Utama.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Bahagia & Adang. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud Dikdasmen.
- Budi, D.R. (2015). *Pengaruh Modifikasi Permainan Vobas Terhadap Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Penjas di SMP*. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja.
- Djamarah, S.B. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Hartinah. S. (2003). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepakbola Dasar "Diktat"*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Kemdiknas. (2010). *Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat PSMP Kemdiknas.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press.
- Mahendra, A. (2012). *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik*. Jakarta: Erlangga.

- Perkasa, M.T.E. (2016). *Perbandingan Pengaruh Olahraga Bola Besar Dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa SMP Negeri 1 Cimahi*. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rukiyati, dkk. (2014). *Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerjasama dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan*. Jurnal Pendidikan IV. (journal.uny.ac.id. diakses tanggal 11 September 2015).
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, A. (2001). *Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sukatamsi. (1984). *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Sukintaka. (1998). *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta. FPOK IKIP
- Suryobroto, A.S. (2016). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Bermain Sepakbola Empat Gawang*. Penelitian Kelompok Keahlian, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Utama, A.M.B. (2012). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol.8.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 887/UN.34.16/PP/2017.

28 September 2017.

Lamp. : 1Eks

Hak : ~~Pembinaan dan Pengawasan~~

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.

Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, berkepentingan untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober s.d 2 November 2017 di SMP Negeri 2 Depok Kabupaten Sleman. Atas kerjasamanya dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Nama : Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM : 14601241040
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Agus Sumhendartin S. M.Pd
NIP : 195812171988031001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 2 Oktober s/d 2 November 2017.
Tempat/Objek : SMP Negeri 2 Depok Sleman
Judul Skripsi : Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Kerjasama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok Kabupaten Sleman.

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



Dekan.

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

NIP: 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMPN 2 Depok Sleman
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari BAKESBANGPOL



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimilie (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 3478 / 2017

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Diberikan kepada : **Pengantar Riset Komunitas di Sleman dan Tridadi Sleman, Kecamatan Tridadi, Kabupaten Sleman**

Menyebutkan : **Survei dan Uji Validitas**

Nomor : 887/UN.34.16/PP/2017

Tanggal : 28 September 2017

Haf : Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : WAHYU ARUM KUSUMA DEWI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 14601241040
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Manglen Walen Simo Boyolali Jateng
No. Telp / HP : 085803207875
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK KABUPATEN SLEMAN
Lokasi : SMP N 2 Depok
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 02 Oktober 2017 s/d 01 Januari 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib mematuhi peraturan yang berlaku di tempat penelitian.
5. Wajib menjaga nama baik instansi asal.
6. Wajib menjaga nama baik instansi penerima izin.

Ditandatangani dan ditandatangani oleh Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik, Sleman, Yogyakarta, pada tanggal 28 September 2017.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian, wajib menyampaikan laporan kepada kami (satu) bintik untuk berakhirnya penelitian.

Ditandatangani di Sleman

Pada Tanggal : 2 Oktober 2017

s.d. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
4. Kepala Sekolah SMP N 2 Depok
5. Camat Depok
6. Kepala Desa Condongatur, Depok
7. Kaprodi PJKR
8. Pembimbing TAS
9. Yang bersangkutan



Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Endang Kusuma, NKP.**
Jenis : **Penelitian Tindakan Kelas**
Jumlah : **Penelitian Tindakan Kelas**

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : **Wahyu Arum Kusuma Dewi**
NIM : **14601241040**
Program Studi : **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**
Judul TA : **Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Kerjasama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok Kabupaten Sleman.**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Sangat Baik dan dapat digunakan.
☐ Cukup Baik dan dapat digunakan.
☐ Tidak Baik dan dapat digunakan setelah peninjauan kembali.
☐ Tidak Baik dan dapat digunakan setelah peninjauan kembali.
☐ Tidak dapat digunakan setelah peninjauan kembali.

Yogyakarta, 25 September 2017

Validasi

Endang Kusuma, NKP.

NIP. 19780702 200212 1 004

Catatan:

☐ Tidak dapat digunakan.

Lanjutan Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sujarwo, S.Pd. Jas. M.Or.
NIP : 19830314 200801 1 012
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM : 14601241040
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola dalam Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Kerjasama Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 2 Depok Kabupaten Sleman.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 September 2017

Validator,



Sujarwo, S.Pd. Jas. M.Or.

NIP. 19830314 200801 1 012

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 2 DEPOK

Alamat : Jalan Dahlia Perumnas Condongcatur, Depok, Sleman 55283 (.(0274) 882171
Website : <http://www.smp2depok.sch.id> Email: info@smp2depok.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: 423/ 117/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Depok Sleman menerangkan bahwa :

Nama	: Wahyu Arum Kusuma Dewi
NIM	: 14601241040
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Instansi/ Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi	: Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Depok untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **"PENGARUH PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KERJASAMA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 DEPOK"** yang dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2017 sampai dengan 28 November 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 13 Desember 2017
Kepala SMP N 2 Depok



SUPRIYANA, S.Pd., M.Pd.I
Permula, IV/a
NIP. 19690324 199103 1 004

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

ANGKET SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- a. Pilihlah pernyataan yang paling sesuai dengan pengalaman dan keadaan diri anda dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternatif jawaban yang tersedia.

Keterangan alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- b. Angket ini bukan merupakan tes dan tidak akan mempengaruhi nilai anda dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Setiap jawaban yang anda berikan diharapkan jawaban yang benar-benar sesuai dengan keterangan diri anda.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya membantu teman untuk menjelaskan peraturan permainan dalam pembelajaran penjas					
2	Saya diam saja ketika teman saya ada yang belum paham mengenai cara melakukan teknik dasar dalam permainan					
3	Saya membantu teman untuk membawa peralatan olahraga ke lapangan					
4	Saya hanya diam ketika teman saya mengalami kesulitan dalam permainan					
5	Saya membantu teman untuk mencetak angka agar tim saya menang dalam permainan					
6	Saya membiarkan teman saya saja yang merapikan alat olahraga yang telah dipakai					
7	Saya memberi kesempatan kepada teman yang belum bermain untuk terlibat dalam permainan					
8	Saya lebih suka satu tim dengan teman yang memiliki kemampuan					

	yang baik agar tim saya menang					
9	Saya bersedia mengoper bola kepada seluruh anggota kelompok pada saat permainan					
10	Kerjasama tim memang penting, tapi lebih penting bila saya menonjolkan kemampuan individu saya sendiri					
11	Saya bersedia satu tim dengan siapa saja dalam pembagian kelompok bermain					
12	Dalam pembelajaran permainan, saya ingin bermain lebih lama daripada teman saya					
13	Saya mengajak teman untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan guru bersama-sama					
14	Saya hanya ingin bermain dengan teman yang sudah bisa, karena akan mempermudah saya dalam permainan					
15	Saya berkomunikasi dengan seluruh anggota tim untuk menentukan strategi dalam permainan					
16	Saya diam saja ketika anggota tim sedang berdiskusi menentukan posisi dalam permainan					
17	Saya berkomunikasi dengan seluruh anggota tim untuk untuk memperbaiki keterampilan dalam permainan					
18	Saya bermain secara individu dalam permainan					
19	Saya bekerjasama dengan teman untuk memenangkan permainan					
20	Saya hanya berkomunikasi dengan teman dekat saja dalam menentukan strategi permainan					
21	Saya mengikuti intruksi yang diberikan teman saat permainan sehingga saya dapat melakukan permainan dengan baik					
22	Saya bermain secara individu dalam olahraga permainan					
23	Saya berusaha membatasi ruang gerak pemain lawan agar tim lawan tidak dapat mencetak angka dalam permainan					
24	Saya memberikan operan yang sulit kepada teman untuk mencetak angka					
25	Saya melakukan operan kepada teman untuk dapat mencetak angka					
26	Saya mengarahkan bola ke arah yang kurang tepat untuk dapat mencetak angka					
27	Saya melakukan <i>shooting</i> (tembakan ke gawang) untuk mencetak					

	angka apabila mendapatkan peluang yang bagus					
28	Saya melakukan tembakan ke gawang pada saat mendapat peluang yang sulit					
29	Saya mau menerima pendapat teman pada saat evaluasi permainan					
30	Saya mengejek tim yang berhasil saya kalahkan dalam permainan					
31	Saya memberikan penghargaan dengan kata-kata yang khas ketika teman saya berhasil mencetak angka					
32	Saya sering menganggap remeh pendapat teman saya, karena pendapat saya lebih benar					
33	Saya memberikan motivasi kepada teman saya yang kesulitan dalam permainan					
34	Saya hanya memberikan semangat kepada teman yang dekat dengan saya dalam permainan					
35	Saya memberikan ruang gerak kepada teman yang sedang menguasai bola agar dapat mencetak angka.					
36	Saya tidak percaya teman saya akan membawa bola dengan baik, sehingga lebih baik saya menggiring bola sendiri untuk mencetak angka dalam permainan.					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP N 2 Depok
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi	: Permainan Sepakbola Modifikasi
Kelas/Semester	: VIII/1
Pertemuan ke	: 1 (Treatment 1)
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.1 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	➤ Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
2.2 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan aktivitas fisik	➤ Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
2.3 Berperilaku sportif dalam bermain	➤ Menunjukkan perilaku sportif dalam permainan.
3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar sederhana.	➤ Menjelaskan berbagai variasi dan kombinasi gerak menendang dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola modifikasi.
4.1 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana.	➤ Mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang dan menghentikan bola dalam bentuk permainan sepakbola dengan peraturan sepakbola yang dimodifikasi.

C. Tujuan

- Peserta didik dapat bekerja sama dalam melakukan permainan.
- Peserta didik mau berbagi dengan teman dalam permainan.
- Peserta didik dapat menunjukkan perilaku sportif dalam permainan.
- Peserta didik dapat menjelaskan berbagai variasi gerak menendang dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola modifikasi.
- Peserta didik dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola dengan bentuk permainan peraturan sepakbola yang dimodifikasi dengan menunjukkan nilai-nilai kerjasama.

D. Materi Pembelajaran

Permainan sepakbola modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan jenis permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, baik sarana dan prasarana maupun aturan mainnya. Permainan ini terdiri dari 4 regu dan setiap regu berjumlah 4-5 pemain. Dalam permainan ini terdapat 4 gawang dimana setiap regu dapat memasukkan bola ke 3 gawang milik lawan. Contohnya yaitu regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan permainan dimulai dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya dengan menerapkan teknik yang terdapat dalam permainan sepakbola. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari dimana bola keluar lapangan. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring dan menembak ke gawang regu yang lain. Pemenangnya adalah tim yang berhasil mencetak gol ke gawang regu lain sebanyak-banyaknya.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*

Pendekatan : Taktis

Metode Pembelajaran : Demonstrasi dan diskusi

Strategi : *Game - Drill - Game*

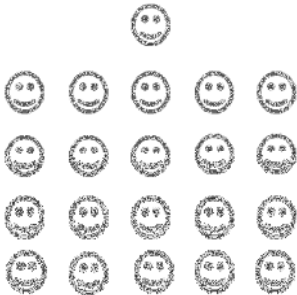
F. Media/Alat Pembelajaran

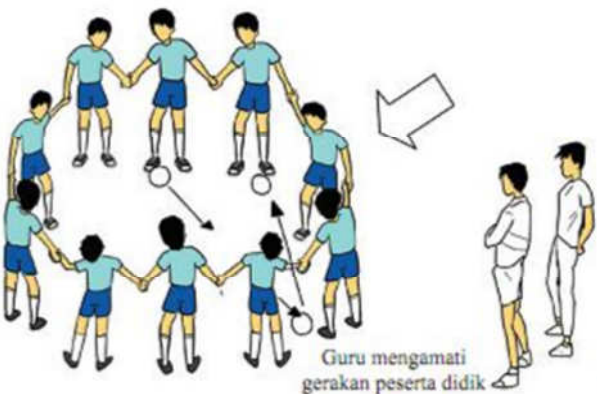
- Bola
- Tiang gawang (modifikasi)
- Pluit
- Cones
- Stopwatch
- Lapangan sepakbola modifikasi

G. Sumber Belajar

Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP Kelas VIII Kurikulum 2013, hal 2 - 27; Jakarta: Kemendikbud, 2017.

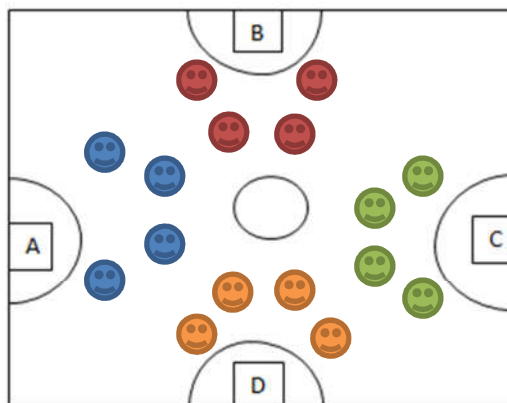
H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membariskan siswa dengan formasi 4 bersyaf, berhitung, dan memimpin doa.  2. Guru melakukan presensi. 3. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 4. Guru menyampaikan apersepsi. 5. Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 6. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjelaskan tentang variasi dan kombinasi teknik menendang dan menghentikan bola. 7. Melakukan pemanasan statis dan dinamis	20 menit

	8. Pemanasan khusus sepakbola dalam bentuk permainan <i>Deskripsi Permainan:</i> Aktivitas bermain menendang atau mengumpan bola, berkelompok membentuk lingkaran berpegangan tangan, fokuskan perhatian peserta didik pada prinsip gerakan kaki, perkenaan kaki pada bola, dan bola harus selalu dibawah kontrol, hingga bola tidak keluar dari lingkaran, gerakan dilakukan menyamping, dan dilanjutkan bergerak maju- mundur. 	
Inti	1. Peserta didik melakukan permainan sepakbola modifikasi • Guru membagi peserta didik menjadi 4 tim yaitu tim A, B, C dan D sesuai dengan jumlah peserta didik. • Guru menjelaskan cara bermain sepakbola modifikasi dan memberikan contoh praktis dengan menggunakan beberapa pemain. • Peserta didik mengamati kemudian memulai permainan seperti yang telah dijelaskan. <i>Deskripsi Permainan:</i> • Permainan dilakukan oleh 4 tim. Masing-masing tim terdiri dari 4 anak. • Permainan dilakukan tanpa adanya penjaga gawang. Setiap tim bebas memasukkan bola sebanyak-	20 menit

banyaknya ke 3 gawang lawan. Misal regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D, dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola.

- Setiap anak hanya boleh menggiring bola dengan 4 kali sentuhan, selanjutnya harus dioper kepada teman satu tim.
- Pemenangnya adalah tim yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.



Keterangan:

 : Tim A

 : Tim B

 : Tim C

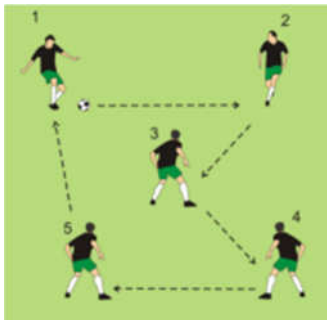
 : Tim D

Guru mengamati dan mengevaluasi jalannya permainan.

2. Pertanyaan

Pada akhir permainan, guru menanyakan “dengan cara apa permainan ini dilakukan?”, dan “bagaimana permainan ini dilakukan agar permainan dapat dimenangkan?”

Peserta didik menjawab berdasarkan pengalaman cara memainkan bola pada permainan .

	3. Tugas Latihan (untuk pengembangan keterampilan) : • Peserta didik membuat 4 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 8 anak. • Peserta didik melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik menendang dan menghentikan bola bersama dengan timnya • Latihan dilakukan dengan cara peserta didik berlari dalam lapangan 10 x 10 meter, kemudian peserta didik 1 mengumpan bola kepada temannya. • Bola diawali dari server, pemain melakukan operan kepada teman/pasangannya dan kembali meminta bola, membuka ruang gerak untuk menerima operan dari teman lainnya. • Peserta didik melaksanakan tugas gerak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.  4. <i>Game</i> (permainan sepakbola modifikasi) Peserta didik melakukan permainan sepakbola modifikasi seperti semula.	15 menit
Penutup	1. Peserta didik dibariskan, kemudian melakukan pendinginan. 2. Guru melakukan evaluasi dan memberi tahu siapa yang memiliki penampilan terbaik dalam permainan sebagai motivasi bagi peserta didik lain. 3. Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	15 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP N 2 Depok
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	: VIII/1
Pertemuan ke	: 2 (<i>Treatment 2</i>)
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.1 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	➤ Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
2.2 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan aktivitas fisik	➤ Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
2.3 Berperilaku sportif dalam bermain	➤ Menunjukkan perilaku sportif dalam permainan.
3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar sederhana.	➤ Menjelaskan berbagai variasi dan kombinasi gerak menendang, menggiring bola dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola modifikasi.
4.2 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana.	➤ Mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, mengumpan, menggiring dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola dengan bentuk permainan peraturan sepakbola yang dimodifikasi.

C. Tujuan

- Peserta didik dapat bekerja sama dalam melakukan permainan.
- Peserta didik mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas.
- Peserta didik dapat menunjukkan perilaku sportif dalam permainan.
- Peserta didik dapat menjelaskan berbagai variasi gerak menendang, menggiring bola dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola modifikasi.
- Peserta didik dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, menggiring dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola dengan bentuk permainan peraturan sepakbola yang dimodifikasi dengan menunjukkan nilai-nilai kerjasama selama permainan.

D. Materi Pembelajaran

Permainan Sepakbola Modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan jenis permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, baik sarana dan prasarana maupun aturan mainnya. Permainan ini terdiri dari 4 regu dan setiap regu berjumlah 4-5 pemain. Dalam permainan ini terdapat 4 gawang dimana setiap regu dapat memasukkan bola ke 3 gawang milik lawan. Contohnya yaitu regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan permainan dimulai dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya dengan menerapkan teknik yang terdapat dalam permainan sepakbola. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari dimana bola keluar lapangan. Setelah permainan sudah berjalan 10 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Permainan dengan 2 buah bola dilakukan selama 10 menit. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Pemenangnya adalah tim yang berhasil mencetak gol ke gawang regu lain sebanyak-banyaknya.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
Pendekatan : Taktis
Metode Pembelajaran : Demonstrasi dan diskusi
Strategi : *Game - Drill - Game*

F. Media Pembelajaran

Alat Pembelajaran:

- 1) Bola
- 2) Tiang gawang (modifikasi)
- 3) Pluit
- 4) *Cones*
- 5) *Stopwatch*
- 6) Lapangan sepakbola modifikasi

Media pembelajaran:

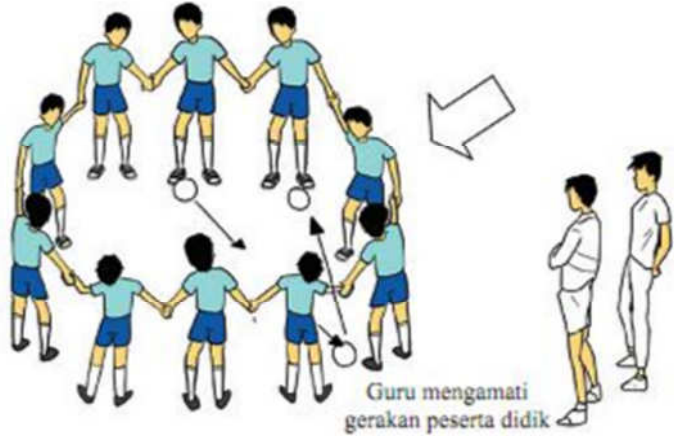
Model peserta didik atau guru yang memperagakan cara melakukan permainan sepakbola modifikasi.

G. Sumber Belajar

Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP Kelas VIII Kurikulum 2013, hal 2 - 27; Jakarta: Kemendikbud, 2017.

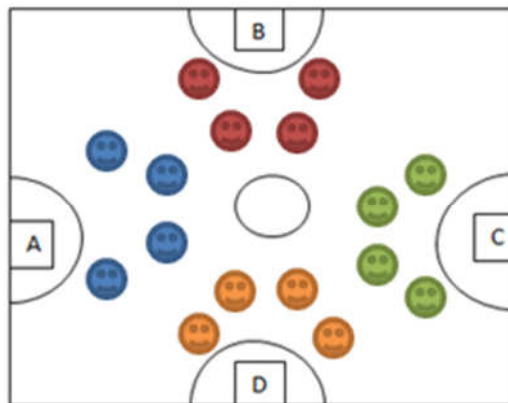
H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membariskan siswa dengan formasi 4 bersyaf, berhitung, dan memimpin doa. 2. Guru melakukan presensi. 3. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 4. Guru menyampaikan apersepsi. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan	15 menit

	dilaksanakan 6. Melakukan pemanasan statis dan dinamis 7. Melakukan pemanasan dalam bentuk permainan <i>Deskripsi Permainan:</i> Aktivitas bermain menendang atau mengumpan bola, berkelompok membentuk lingkaran berpegangan tangan, fokuskan perhatian peserta didik pada prinsip gerakan kaki, perkenaan kaki pada bola, dan bola harus selalu dibawah kontrol, hingga bola tidak keluar dari lingkaran, gerakan dilakukan menyamping, dan dilanjutkan bergerak maju- mundur. 	
Inti	Permainan Sepakbola Modifikasi 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 tim yaitu tim A, B, C dan D sesuai dengan jumlah peserta didik. 2) Guru menjelaskan materi permainan sepakbola modifikasi yang akan dilaksanakan: • Permainan dilakukan oleh 4 tim. Masing-masing tim terdiri dari 4 anak. • Permainan dilakukan tanpa adanya penjaga gawang. Setiap tim bebas memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke 3 gawang lawan. Misal regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D, dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak	20 menit

kemasukan bola.

- Permainan dimulai dengan 1 bola yang diawali dengan *jumpball* oleh guru dengan pemain tertinggi dari masing-masing tim. Setelah permainan berjalan selama 10 menit bola ditambah 1 sehingga terdapat 2 bola yang dimainkan.
- Setiap anak hanya boleh menggiring bola dengan 4 kali perkenaan, selanjutnya harus dioper kepada teman satu tim.
- Peserta didik menerapkan variasi gerak menendang, menggiring dan menghentikan bola dalam permainan sepakbola modifikasi dengan menunjukkan kerjasama tim.
- Pemenangnya adalah tim yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.



Keterangan:

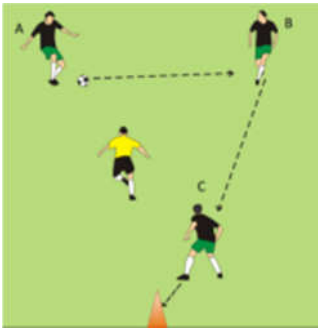
● : Tim A

● : Tim B

● : Tim C

● : Tim D

- 3) Peserta didik kemudian melakukan permainan sepakbola modifikasi seperti yang telah dijelaskan oleh guru.

	4) Guru mengamati dan mengevaluasi jalannya permainan apabila masih terdapat kesalahan. Tugas Latihan (pengulangan untuk pengembangan keterampilan passing & dribbling) • Peserta didik melakukan latihan passing dan dribbling bersama dengan teman satu tim dalam bentuk permainan. • Formasi permainan 3 lawan 1, 3 pemain yang melakukan passing dan dribbling sementara yang satu pemain mencoba menghambat operan bola dari tiga pemain lain. • Dalam aktivitas ini akan mendapat point jika ketiga pemain dapat melakukan operan sebanyak 4 kali tanpa direbut pemain defender. • Pemain defender dapat menjadi pemain yang memainkan bola jika ia dapat merebut bola yang sedang dioperkan dan pemain yang melakukan kesalahan bertugas menjadi defender.  Peserta didik kembali mengulangi permainan sepakbola modifikasi	15 menit 20 menit
Penutup	1. Peserta didik dibariskan, kemudian melakukan pendinginan. 2. Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/ kesimpulan dalam pembelajaran 3. Berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	15 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP N 2 Depok
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi	: Permainan Sepakbola Modifikasi
Kelas/Semester	: VIII/1
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	➤ Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan aktivitas fisik	➤ Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar sederhana.	➤ Menjelaskan berbagai variasi dan kombinasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi.
4.3 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana.	➤ Mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola dengan bentuk permainan peraturan sepakbola yang dimodifikasi.

C. Tujuan

- Peserta didik dapat bekerja sama dalam melakukan permainan.
- Peserta didik mau berbagi dengan teman dalam permainan.
- Peserta didik dapat menjelaskan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi.
- Peserta didik dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi dengan menunjukkan nilai-nilai kerjasama selama melakukan permainan.

D. Materi Pembelajaran

Permainan sepakbola modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan jenis permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, baik sarana dan prasarana maupun aturan mainnya. Permainan ini terdiri dari 4 regu dan setiap regu berjumlah 4-5 pemain. Dalam permainan ini terdapat 4 gawang dimana setiap regu dapat memasukkan bola ke 3 gawang milik lawan. Contohnya yaitu regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan permainan dimulai dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari di mana bola keluar lapangan. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 sentuhan saja, di sini untuk menanamkan sikap kerjasama. Setiap pemain harus selalu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain.

Setelah permainan sudah berjalan 5 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 5 menit, maka bola ditambah 2 buah bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan

peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
Pendekatan : Taktis
Metode Pembelajaran : Demonstrasi dan diskusi
Strategi : *Game - Drill - Game*

F. Media Pembelajaran

Alat Pembelajaran:

- 1) Bola
- 2) Tiang gawang (modifikasi)
- 3) Pluit
- 4) *Cones*
- 5) *Stopwatch*
- 6) Lapangan sepakbola modifikasi

Media pembelajaran:

Model peserta didik atau guru yang memperagakan keterampilan gerak dasar sepakbola.

G. Sumber Belajar

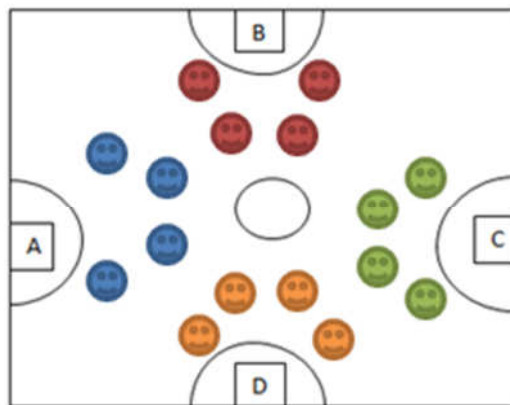
Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP Kelas VIII Kurikulum 2013, hal 2 - 27; Jakarta: Kemendikbud, 2017.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membariskan siswa dengan formasi 4 bersyaf, berhitung, dan memimpin doa. 2. Guru melakukan presensi. 3. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 4. Guru menyampaikan apersepsi. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 6. Melakukan pemanasan statis dan dinamis	15 menit
Inti	➤ Guru membagi peserta didik menjadi 4 tim yaitu tim A, B, C dan D sesuai dengan jumlah peserta didik. ➤ Guru menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan sepakbola modifikasi. Deskripsi Permainan Sepakbola Modifikasi: 1) Permainan dilakukan oleh 4 tim. Masing-masing tim terdiri dari 4 anak. 2) Permainan dilakukan tanpa adanya penjaga gawang. Setiap tim bebas memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke 3 gawang lawan. Misal regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D, dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. 3) Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, Setelah permainan sudah berjalan 5 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan	90 menit

sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 5 menit, maka bola ditambah 2 buah bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit.

- 4) Peserta didik menerapkan variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan memasukkan bola ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi dengan menunjukkan kerjasama tim.
- 5) Pemenangnya adalah tim yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.



Keterangan:

 : Tim A

 : Tim B

 : Tim C

 : Tim D

- Guru mengamati dan mengevaluasi jalannya permainan apabila masih terdapat kesalahan.

	➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi terhadap pemecahan masalah dalam permainan tersebut. ➤ Guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari ➤ Peserta didik kembali melakukan permainan sepakbola modifikasi	
Penutup	1. Peserta didik dibariskan, kemudian melakukan pendinginan. 2. Guru melakukan evaluasi dan memberi tahu siapa yang memiliki penampilan terbaik dalam permainan sebagai motivasi bagi peserta didik lain. 3. Berdoa untuk mengahiri pembelajaran.	15 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP N 2 Depok
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi	: Permainan Sepakbola Modifikasi
Kelas/Semester	: VIII/1
Pertemuan ke	: 4
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.6 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.	➤ Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
2.7 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan aktivitas fisik	➤ Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
3.4 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar sederhana.	➤ Menjelaskan berbagai variasi dan kombinasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi.
4.4 mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana.	➤ Mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola dengan bentuk permainan peraturan sepakbola yang dimodifikasi.

C. Tujuan

- Peserta didik dapat bekerja sama dalam melakukan permainan.
- Peserta didik mau berbagi dengan teman dalam permainan.
- Peserta didik dapat menjelaskan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi.
- Peserta didik dapat mempraktikkan berbagai variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan menembak ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi dengan menunjukkan nilai-nilai kerjasama selama melakukan permainan.

D. Materi Pembelajaran

Permainan sepakbola modifikasi

Permainan sepakbola modifikasi merupakan jenis permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, baik sarana dan prasarana maupun aturan mainnya. Permainan ini terdiri dari 4 regu dan setiap regu berjumlah 4-5 pemain. Dalam permainan ini terdapat 4 gawang dimana setiap regu dapat memasukkan bola ke 3 gawang milik lawan. Contohnya yaitu regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan permainan dimulai dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari dimana bola keluar lapangan. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 sentuhan saja, di sini untuk menanamkan sikap kerjasama. Setiap pemain harus selalu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain.

Setelah permainan sudah berjalan 5 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 5 menit, maka bola ditambah 2 buah bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan

peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*

Pendekatan : Taktis

Metode Pembelajaran : Demonstrasi dan diskusi

Strategi : *Game - Drill - Game*

F. Media Pembelajaran

Alat Pembelajaran:

- 1) Bola
- 2) Tiang gawang (modifikasi)
- 3) Pluit
- 4) *Cones*
- 5) *Stopwatch*
- 6) Lapangan sepakbola modifikasi

Media pembelajaran:

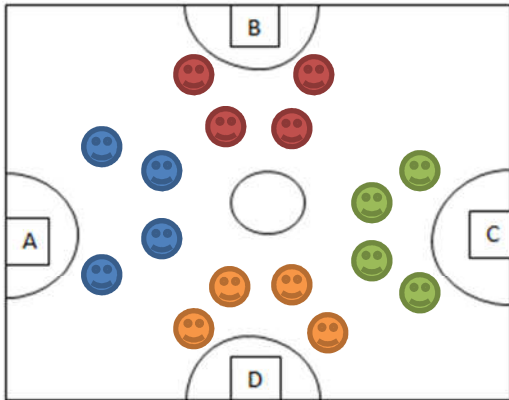
Model peserta didik atau guru yang memperagakan keterampilan gerak dasar sepakbola.

G. Sumber Belajar

Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP Kelas VIII Kurikulum 2013, hal 2 - 27; Jakarta: Kemendikbud, 2017.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membariskan siswa dengan formasi 4 bersyaf, berhitung, dan memimpin doa. 2. Guru melakukan presensi. 3. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 4. Guru menyampaikan apersepsi. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 6. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjelaskan tentang variasi dan kombinasi teknik menendang dan menghentikan bola. 7. Melakukan pemanasan statis dan dinamis	15 menit
Inti	Permainan Sepakbola Modifikasi 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 tim yaitu tim A, B, C dan D sesuai dengan jumlah peserta didik. 2) Setiap tim menunjuk orang yang akan bermain dengan tim yang lain 3) Permainan dilakukan oleh 4 tim. Masing-masing tim terdiri dari 4 anak. 4) Permainan dilakukan tanpa adanya penjaga gawang. Setiap tim bebas memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke 3 gawang lawan. Misal regu A dapat memasukkan bola ke gawang milik regu B, C dan D, dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. 5) Setiap anak hanya boleh menggiring bola dengan 4 kali perkenaan, selanjutnya harus dioper kepada teman satu tim.	90 menit

	6) Peserta didik menerapkan variasi gerak menendang, menggiring, menghentikan bola, dan memasukkan bola ke gawang dalam permainan sepakbola modifikasi dengan menunjukkan kerjasama tim. 7) Pemenangnya adalah tim yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.  Keterangan:  : Tim A  : Tim B  : Tim C  : Tim D ➤ Guru mengamati dan mengevaluasi jalannya permainan apabila masih terdapat kesalahan. ➤ Guru memberikan kesempatan kepada setiap tim berdiskusi untuk menganalisis dan mengevaluasi terhadap pemecahan masalah dalam permainan ➤ Peserta didik kembali melakukan permainan sepakbola modifikasi	
Penutup	1. Peserta didik dibariskan, kemudian melakukan pendinginan. 2. Berdoa untuk mengahiri pembelajaran.	15 menit

I. Penilaian

1. Rubrik Penilaian Tes Keterampilan (Psikomotor)

No	Aspek yang dinilai	Kualitas Gerak			
		1	2	3	4
1	<i>Melakukan Kombinasi Teknik Dasar Mengumpan, Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Dalam dan Luar Serta Menahan Bola Dengan Kaki Bagian Dalam, Luar dan Telapak Kaki</i> 1. Bentuk gerakan kaki saat menendang bola diayun ke depan arah bola 2. Bentuk gerakan kaki saat menggiring bola mendorong bola ke depan arah bola 3. Posisi badan yang benar saat akan melakukan teknik dasar mengumpan dan menggiring dibawa ke depan 4. Bentuk arah bola hasil mengumpan dengan kaki bagian dalam datar di atas tanah/lapangan 5. Saat melakukan teknik gerakan bola selalu dalam kontrol				
Jumlah					
Skor maksimal = 20					

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

➤ **Rubrik Penilaian Tes Sikap (Afektif)**

Aspek yang diukur	Aspek Pengamatan	Skor
Kerjasama	Bersama-sama menyiapkan peralatan	
	Saling memberikan umpan secara bergantian	
	Menjaga bola secara bergantian	
Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas yang diterima	
	Menjaga keselamatan diri dan orang lain	
	Mau mengakui kesalahan yang dilakukan	
	Jumlah skor maksimal = 12	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

➤ **Rubrik Penilaian Pengetahuan (Kognitif)**

Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban		
	1	2	3
1. Sebutkan teknik variasi mengumpan dalam sepak bola!			
2. Jelaskan salah satu teknik mengumpan menggunakan punggung kaki dalam sepak bola!			
3. Jelaskan teknik menahan bola menggunakan kaki bagian dalam !			
Jumlah skor			
Skor maksimal 9			

Kunci Jawaban :

1. Teknik variasi mengumpan dalam sepakbola: teknik mengumpan bola pantul atau lambung dengan menggunakan punggung kaki, menggunakan kaki bagian dalam, dan menggunakan kaki bagian luar.
2. Teknik tendangan menggunakan punggung kaki dalam sepak bola:
 - a) Berdiri sikap tegak dan melangkah dengan rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
 - b) Letakkan bola di samping bagian dalam kaki kiri, segaris dengan kaki kanan.
 - c) Pandangan kearah bola.
 - d) Ayunkan kaki kanan lurus ke arah bola, tendang bola dengan punggung kaki.
3. Teknik menahan bola menggunakan kaki bagian luar.
 - a) Berdiri sikap tegak dan melangkah dengan rileks, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
 - b) Letakkan bola di samping bagian dalam kaki kiri agak jauh ke arah kanan.
 - c) Pandangan kearah bola.
 - d) Ayunkan kaki kanan belakang membentuk setengah lingkaran ke arah luar, perkenaan bola dengan sisi luar kaki.

Kriteria Penilaian

- Skor 3 : Jika peserta didik mampu menjawab semua pertanyaan dengan tepat.
- Skor 2 : Jika peserta didik mampu menjawab dua pertanyaan di atas.
- Skor 1 : Jika peserta didik mampu menjawab salah satu pertanyaan di atas.
- Skor 0 : Jika tidak satupun pertanyaan di atas mampu dijawab.

$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
--

Rekapitulasi Penilaian

NO	Nama Peserta Didik	Aspek - aspek Penilaian			Keterangan
		Afektif	Kognitif	Psikomotor	
1					
2					

Yogyakarta, Oktober 2017

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Siswanto Hadi, S.Pd

NIP :19640427 198601 1 001

Wahyu Arum Kusuma D.

NIM : 14601241040

Lampiran 7. Contoh Hasil Pengisian Angket Penelitian

ANGKET SISWA

Nama : *Abraar Jihoad H.*

Kelas : *VIII A*

Petunjuk :

- a. Pilihlah pernyataan yang paling sesuai dengan pengalaman dan keadaan diri anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom alternatif jawaban yang tersedia.

Keterangan alternatif jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- b. Angket ini bukan merupakan tes dan tidak akan mempengaruhi nilai anda dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Setiap jawaban yang anda berikan diharapkan jawaban yang benar-benar sesuai dengan keterangan diri anda.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya membantu teman untuk menjelaskan peraturan permainan dalam pembelajaran penjas		✓			
2	Saya diam saja ketika teman saya ada yang belum paham mengenai cara melakukan teknik dasar dalam permainan			✓		
3	Saya membantu teman untuk membawa peralatan olahraga ke lapangan				✓	
4	Saya hanya diam ketika teman saya mengalami kesulitan dalam permainan		✓			
5	Saya membantu teman untuk mencetak angka agar tim saya menang dalam permainan	✓				
6	Saya membiarkan teman saya saja yang merapikan alat olahraga yang telah dipakai		✓			
7	Saya memberi kesempatan kepada teman yang belum bermain untuk terlibat dalam permainan	✓				
8	Saya lebih suka satu tim dengan teman yang memiliki kemampuan yang baik agar tim saya menang		✓			
9	Saya bersedia mengoper bola kepada seluruh anggota kelompok pada	✓				

	saat permainan					
10	Kerjasama tim memang penting, tapi lebih penting bila saya menonjolkan kemampuan individu saya sendiri			✓		
11	Saya bersedia satu tim dengan siapa saja dalam pembagian kelompok bermain	✓				
12	Dalam pembelajaran permainan, saya ingin bermain lebih lama daripada teman saya				✓	
13	Saya mengajak teman untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan guru bersama-sama	✓				
14	Saya hanya ingin bermain dengan teman yang sudah bisa, karena akan mempermudah saya dalam permainan		✓			
15	Saya berkomunikasi dengan seluruh anggota tim untuk menentukan strategi dalam permainan		✓			
16	Saya diam saja ketika anggota tim sedang berdiskusi menentukan posisi dalam permainan			✓		
17	Saya berkomunikasi dengan seluruh anggota tim untuk untuk memperbaiki keterampilan dalam permainan	✓				
18	Saya bermain secara individu dalam permainan			✓		
19	Saya bekerjasama dengan teman untuk memenangkan permainan		✓			
20	Saya hanya berkomunikasi dengan teman dekat saja dalam menentukan strategi permainan			✓		
21	Saya mengikuti intruksi yang diberikan teman saat permainan sehingga saya dapat melakukan permainan dengan baik	✓				
22	Saya bermain secara individu dalam olahraga permainan			✓		
23	Saya berusaha membatasi ruang gerak pemain lawan agar tim lawan tidak dapat mencetak angka dalam permainan		✓			
24	Saya memberikan operan yang sulit kepada teman untuk mencetak angka			✓		
25	Saya melakukan operan kepada teman untuk dapat mencetak angka	✓				
26	Saya mengarahkan bola ke arah yang kurang tepat untuk dapat mencetak angka			✓		
27	Saya melakukan <i>shooting</i> (tembakan ke gawang) untuk mencetak angka apabila mendapatkan peluang yang bagus	✓				

28	Saya melakukan tembakan ke gawang pada saat mendapat peluang yang sulit					✓
29	Saya mau menerima pendapat teman pada saat evaluasi permainan	✓				
30	Saya mengejek tim yang berhasil saya kalahkan dalam permainan				✓	
31	Saya memberikan penghargaan dengan kata-kata yang khas ketika teman saya berhasil mencetak angka		✓			
32	Saya sering menganggap remeh pendapat teman saya, karena pendapat saya lebih benar				✓	
33	Saya memberikan motivasi kepada teman saya yang kesulitan dalam permainan		✓			
34	Saya hanya memberikan semangat kepada teman yang dekat dengan saya dalam permainan		✓			
35	Saya memberikan ruang gerak kepada teman yang sedang menguasai bola agar dapat mencetak angka.		✓			
36	Saya tidak percaya teman saya akan membawa bola dengan baik, sehingga lebih baik saya menggiring bola sendiri untuk mencetak angka dalam permainan.				✓	

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen

Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,349	.433	Valid
2	0,349	.691	Valid
3	0,349	.400	Valid
4	0,349	.353	Valid
5	0,349	.380	Valid
6	0,349	.351	Valid
7	0,349	.202	Tidak Valid
8	0,349	.006	Tidak Valid
9	0,349	.429	Valid
10	0,349	.425	Valid
11	0,349	.437	Valid
12	0,349	.484	Valid
13	0,349	.353	Valid
14	0,349	.138	Tidak Valid
15	0,349	.347	Valid
16	0,349	.378	Valid
17	0,349	.464	Valid
18	0,349	.671	Valid
19	0,349	.180	Tidak Valid
20	0,349	.477	Valid
21	0,349	.368	Valid
22	0,349	.388	Valid
23	0,349	.476	Valid
24	0,349	.376	Valid
25	0,349	.191	Tidak Valid
26	0,349	.391	Valid
27	0,349	.554	Valid
28	0,349	.569	Valid
29	0,349	.349	Valid
30	0,349	.179	Tidak Valid
31	0,349	.358	Valid
32	0,349	.454	Valid
33	0,349	.583	Valid
34	0,349	.366	Valid
35	0,349	.435	Valid
36	0,349	.393	Valid
37	0,349	.602	Valid
38	0,349	.355	Valid
39	0,349	.407	Valid
40	0,349	.425	Valid
41	0,349	.384	Valid
42	0,349	.410	Valid

Lampiran 9. Data Penelitian

DATA PRETEST

NO	NAMA	SKOR BUTIR SOAL																																				Σ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	AJH	4	3	2	2	5	2	5	2	5	4	4	5	5	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	2	4	4	142	
2	AAP	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	146	
3	ATVL	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	145		
4	AAWS	3	4	4	4	5	4	5	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	5	4	139	
5	AK	3	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	3	4	1	4	5	4	4	5	5	4	5	5	3	3	3	3	4	5	5	3	5	4	4	4	5	147	
6	AHS	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	3	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	120	
7	BPB	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	138	
8	CP	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	133	
9	DR	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	146	
10	DST	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	2	4	4	5	4	5	4	4	4	1	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	150	
11	EMP	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	5	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	143	
12	EDA	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	2	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	3	4	5	147	
13	ENPP	5	4	4	4	5	4	4	1	4	5	3	2	5	3	5	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	3	3	4	3	142	
14	EAZ	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	141	
15	FFH	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	3	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	2	4	4	151	
16	GH	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	4	4	2	4	4	4	144	
17	HCAP	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	3	4	4	133	
18	IAK	3	4	3	2	5	5	4	3	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3	4	138	
19	LAN	5	3	3	3	4	3	5	3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	139	
20	MYT	5	3	4	4	5	3	4	4	5	3	5	3	4	3	5	3	5	3	5	5	4	5	4	5	5	1	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	146	
21	MDRM	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	149	
22	MFFN	3	2	4	5	5	4	3	3	3	4	5	3	4	2	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	5	3	5	3	5	5	4	5	4	3	5	5	144	
23	NAM	5	3	5	4	5	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	5	3	4	4	4	3	147	
24	NWR	4	2	5	3	3	1	3	1	5	3	4	3	4	1	3	3	3	4	3	1	3	2	5	4	4	3	5	5	2	3	4	4	5	3	4	3	118	
25	RSA	4	3	2	4	5	2	4	3	5	3	4	4	4	3	5	3	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	4	128	
26	RBS	5	5	3	3	4	5	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	3	137
27	RAS	3	4	4	4	5	3	4	2	4	5	5	3	4	2	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	5	2	4	4	140	
28	SF	4	4	4	4	5	3	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	131	
29	SS	4	3	3	3	5	3	4	2	5	1	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	5	4	3	3	3	3	3	5	4	119	
30	VDM	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	1	5	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	140	
31	YNIS	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	136	
32	YDFA	4	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	4	5	3	3	4	4	142
JUMLAH																																						4461	
RATA-RATA																																						139,41	

DATA POSTTEST

NO	NAMA	SKOR BUTIR SOAL																																				Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	AJH	5	5	4	3	5	3	5	3	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	158
2	AAP	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	156
3	ATVL	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	154
4	AAWS	4	4	4	5	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	149
5	AK	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	161
6	AHS	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	2	3	5	3	5	4	4	134
7	BPB	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	155
8	CP	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	154
9	DR	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	162
10	DST	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	156
11	EMP	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	3	5	3	4	4	4	5	3	4	5	3	4	3	5	4	5	153
12	EDA	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	162
13	ENPP	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	3	3	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	3	155
14	EAZ	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	158
15	FFH	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	164
16	GH	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	158
17	HCAP	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	148
18	IAK	5	4	4	3	5	5	4	3	5	5	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	4	152
19	LAN	5	4	4	4	5	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	156
20	MYT	5	4	5	4	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	158
21	MDRM	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	163
22	MFFN	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	161
23	NAM	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	167
24	NWR	4	4	5	3	3	4	3	2	5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	5	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	3	4	3	128
25	RSA	5	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	3	5	3	3	4	5	3	3	5	4	5	5	4	5	4	3	4	3	3	3	3	5	4	141
26	RBS	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	154
27	RAS	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	3	4	4	5	4	5	4	4	4	151
28	SF	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	3	5	4	4	5	5	5	3	4	146
29	SS	4	3	4	3	5	3	4	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	5	3	4	2	4	3	5	4	3	3	4	3	4	3	5	4	132
30	VDM	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	156
31	YNIS	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	152
32	YDFA	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	158
JUMLAH																																					4912	
RATA-RATA																																					153,50	

Lampiran 10. Deskriptif Statistik

1) PRETEST

Statistics

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		139.41
Std. Error of Mean		1.525
Median		141.50
Std. Deviation		8.628
Variance		74.443
Range		33
Minimum		118
Maximum		151

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	118	1	3.1	3.1	3.1
	119	1	3.1	3.1	6.2
	120	1	3.1	3.1	9.4
	128	1	3.1	3.1	12.5
	131	1	3.1	3.1	15.6
	133	2	6.2	6.2	21.9
	136	1	3.1	3.1	25.0
	137	1	3.1	3.1	28.1
	138	2	6.2	6.2	34.4
	139	2	6.2	6.2	40.6
	140	2	6.2	6.2	46.9
	141	1	3.1	3.1	50.0
	142	3	9.4	9.4	59.4
	143	1	3.1	3.1	62.5
	144	2	6.2	6.2	68.8
	145	1	3.1	3.1	71.9

146	3	9.4	9.4	81.2
147	3	9.4	9.4	90.6
149	1	3.1	3.1	93.8
150	1	3.1	3.1	96.9
151	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

2) POSTEST

Statistics

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		153.50
Median		155.50
Mode		158
Std. Deviation		9.048
Range		39
Minimum		128
Maximum		167

POSTTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 128	1	3.1	3.1	3.1
132	1	3.1	3.1	6.2
134	1	3.1	3.1	9.4
141	1	3.1	3.1	12.5
146	1	3.1	3.1	15.6
148	1	3.1	3.1	18.8
149	1	3.1	3.1	21.9
151	1	3.1	3.1	25.0
152	2	6.2	6.2	31.2
153	1	3.1	3.1	34.4
154	3	9.4	9.4	43.8
155	2	6.2	6.2	50.0
156	4	12.5	12.5	62.5
158	5	15.6	15.6	78.1
161	2	6.2	6.2	84.4
162	2	6.2	6.2	90.6
163	1	3.1	3.1	93.8
164	1	3.1	3.1	96.9
167	1	3.1	3.1	100.0

POSTTEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	128	1	3.1	3.1	3.1
	132	1	3.1	3.1	6.2
	134	1	3.1	3.1	9.4
	141	1	3.1	3.1	12.5
	146	1	3.1	3.1	15.6
	148	1	3.1	3.1	18.8
	149	1	3.1	3.1	21.9
	151	1	3.1	3.1	25.0
	152	2	6.2	6.2	31.2
	153	1	3.1	3.1	34.4
	154	3	9.4	9.4	43.8
	155	2	6.2	6.2	50.0
	156	4	12.5	12.5	62.5
	158	5	15.6	15.6	78.1
	161	2	6.2	6.2	84.4
	162	2	6.2	6.2	90.6
	163	1	3.1	3.1	93.8
	164	1	3.1	3.1	96.9
	167	1	3.1	3.1	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

1. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTTEST
N		32	32
Normal Parameters ^a	Mean	139.4062	153.5000
	Std. Deviation	8.62801	9.04826
Most Extreme Differences	Absolute	.154	.184
	Positive	.096	.092
	Negative	-.154	-.184
Kolmogorov-Smirnov Z		.871	1.042
Asymp. Sig. (2-tailed)		.434	.228
a. Test distribution is Normal.			

2. UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

TINGKAT KERJASAMA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	62	.974

ANOVA

TINGKAT KERJASAMA

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3178.141	1	3178.141	40.664	.000
Within Groups	4845.719	62	78.157		
Total	8023.859	63			

Lampiran 12. Hasil Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	139.41	32	8.628	1.525
	POSTTEST	153.50	32	9.048	1.600

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	32	.934	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTES T	-14.094	3.226	.570	-15.257	-12.930	-24.710	31	.000

Lampiran 13. Daftar Hadir

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Penjasorkes

Semester : 1 (satu)

Kelas : VIII A

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No	NIS	Nama	Pertemuan Ke-			
			1	2	3	4
1	5810	Abraar Jihaad Hibatullah	√	√	√	√
2	5811	Adriana Alya Putri	√	√	√	√
3	5812	Agatha Tian Veda Larasasti	√	√	√	√
4	5813	Alusia Areta Waney Saka W.	√	√	√	√
5	5814	Ananta Kusuma	√	√	√	√
6	5815	Angelyn Hermanindya Susanto	√	√	√	√
7	5816	Birgitta Patricia Bianca	√	√	√	√
8	5817	Celia Pavita	√	√	√	√
9	5818	Daksadana Rahadyantama	√	√	√	√
10	5819	Diah Sulistyaning Tiyas	√	√	S	√
11	5820	Ega Mellyana Putri	√	√	√	√
12	5821	Elisabeth Dian Aprilliani	√	√	√	√
13	5822	Elisabeth Nadia Putri Prasetya	√	√	√	√
14	5823	Emmanuel Abel Zoe	√	√	√	√
15	5824	Farid Fauzan Hizbulloh	√	√	√	√
16	5825	Gempar Himawan	√	√	√	√
17	5826	Hilarius Christiano Avin P.	√	√	√	√
18	5827	Iqbal Eka Kurniawan	√	√	√	√
19	5828	Lisa Agus Nurlaila	√	√	√	√
20	5829	Miyanto	√	√	√	√
21	5830	Muhammad Dylan Raya M.	√	√	√	√
22	5831	Muhammad Faiz Fajar Nugraha	√	√	√	√
23	5832	Narendra Arryan Mahameru	√	√	√	√
24	5833	Nova Widiyanto Ramadhan	√	√	√	√
25	5834	Riko Sakti Albertino	√	√	√	√
26	5835	Rizka Bagus Saputra	√	√	√	√
27	5836	Ruth Alicia Silitonga	√	√	√	√
28	5837	Sarah Faradilla	√	√	√	√
29	5838	Satya Samiaji	√	√	√	√
30	5839	Vari Dwi Marwanto	√	√	√	√
31	5840	Yosephine Novita Irawati S.	√	√	√	√
32	5841	Yusuf Duta Fayiz Azka	√	√	√	√

Lampiran 14. Dokumentasi



Peserta Didik Dibariskan



Peserta Didik Melakukan Pemanasan



Treatment Permainan Sepakbola Modifikasi



Treatment Permainan Sepakbola Modifikasi



Treatment Permainan Sepakbola Modifikasi



Treatment Permainan Sepakbola Modifikasi



Pengisian Angket



Pengisian Angket