

**PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN *KORFBALL* BERBASIS  
*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
UNTUK SEKOLAH DASAR**



Oleh :

**ADNAN RIYANTO**  
NIM 18711251039

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

## ABSTRAK

**ADNAN RIYANTO:** *Pengembangan Materi Permainan Korfball Berbasis Teaching Games for Understanding untuk Sekolah Dasar. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.*

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk siswa sekolah dasar kelas atas. Modifikasi permainan bola keranjang ini diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran. Modifikasi permainan ini mengacu pada karakteristik belajar siswa sekolah dasar yakni senang dengan bermain.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall yang telah diadopsi menjadi tujuh tahapan yaitu : analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Selanjutnya produk diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil, revisi, ujicoba lapangan dan revisi produk akhir. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas atas SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko dan SD Negeri Jongkang berjumlah 30 siswa secara keseluruhan, dengan masing masing sekolah dasar 10 siswa. Instrument pengumpulan data menggunakan angket dan lembar evaluasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran, dan perbaikan dianalisis secara kualitatif, dan data berupa kuantitatif diolah secara statistik deskriptif.

Hasil penelitian berupa materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang berbentuk buku yang terdiri atas enam permainan sebagai sarana pembelajaran. Penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,9, kemudian ahli media menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,7, dan praktisi termasuk kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,9, sedangkan uji coba lapangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang diujikan kepada siswa menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,37. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU layak digunakan sebagai sarana pembelajaran permainan bola besar dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** korfball, permainan bola besar, pendidikan jasmani, sekolah dasar

## ABSTRACT

**ADNAN RIYANTO:** *The Development of Korfball Learning Materials based on Teaching Games for Understanding for Elementary School. Thesis. Yogyakarta: Master's Program, Yogyakarta State University, 2021.*

The objective of this study is to produce a modified korfball game based on Teaching Games for Understanding (TGfU) for elementary school senior students. The game modification is expected to help Physical Education teachers in providing learning. The modified game is based on the characteristic of elementary school students who enjoy playing games.

This study was a research and development, which was aimed to produce or develop a product. The research stages were adopted from the Borg & Gall's model into seven stages, namely needs analysis, planning, initial product development validated by material and media experts, and practitioners. Next, the product was tested to students through a small group trial, revision, a field trial, and final product revision. The research subjects were a total of 30 senior students from state elementary schools SDN Bakalan, SDN Ledoknongko, and SDN Jongkang, with 10 students from each school. The data collection instruments included questionnaires and evaluation sheets, while the data analysis technique employed the descriptive qualitative method. The findings consisted of data on the product quality, suggestions, and improvements which were qualitatively analyzed, and the quantitative data, which were processed in a descriptive statistic method.

The results of the study on the Korfball learning materials based on TGfU as the learning tool which consists of six games. The assessment of material expert, media expert, and practitioners are considered Very Good with the mean scores of 4.9, 4.7, and 4.9, respectively. In addition, based on the field trial, students consider the TGfU-based korfball module to be Very Good with a mean score of 4.37. Therefore, it can be concluded that the modified Korfball game is feasible for use as the learning tool in the subject of Physical Education in elementary school.

**Kata Kunci:** *korfball, big ball games, physical education, elementary school*

## PENYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Adnan Riyanto

Nomor Mahasiswa : 18711251039

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Adnan Riyanto

NIM 18711251039

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN *KORFBALL* BERBASIS  
*TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
UNTUK SEKOLAH DASAR

ADNAN RIYANTO  
NIM 18711251039

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 15 Januari 2021

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. (Ketua/Penguji)		4.02.2021
Dr. Yudanto, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		4-2-2021
Dr. Widiyanto, M.Kes. (Pembimbing/Penguji)		3-2-2021
Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S. (Penguji Utama)		2-2-2021

Yogyakarta, 5 Februari 2021

Program Studi Ilmu Keolahragaan  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Ph. Dekan,



Dr. Enduk Prastetyo, M.Kes.  
NIP. 198208152005011002

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat karunia yang luar biasa kepadaku serta keluargaku hingga saat ini sehingga selalu memberikan kesehatan dan kelancaran dalam kehidupanku
2. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta (Bapak Haryanto dan Ibu Sri Rejeki Wiji Lestari) yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluan saya dari kecil hingga dewasa. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah bapak ibu berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkah saya, semoga selalu diberikan umur yang panjang dan kesehatan.
3. Terima kasih kepada adik Aan Ryansyah yang telah membantu dalam proses penelitian serta selalu memberikan semangat serta motivasi agar cepat lulus dan mengamalkan ilmuku.
4. Terima kasih terhadap teman-teman seperjuangan Pascasarjana Ilmu Keolahragaan angkatan 2018, yang selalu memberi dukungan dalam bentuk apapun.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan tesis ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan materi permainan bola keranjang (*Korfbal*) berbasis *Teaching Game for Understanding* pada sekolah dasar” dengan baik. Tesis ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Widiyanto, M.Kes. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan ilmunya dan selalu meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. dan Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku validator yang telah banyak memberikan arahan dalam penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan terhadap modul pembelajaran dalam penelitian ini.
4. Ade Ayu Laksmitaningrum, S.Pd. selaku praktisi yang telah memberikan waktu penilaian dan perbaikan terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
5. Kepala sekolah SD Negeri Rejodani, SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko, dan SD Negeri Jongkang yang telah memberikan ijin penelitian untuk pengambilan data.

6. Guru Penjasorkes di SD Negeri Rejodani, SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko dan SD Negeri Jongkang yang telah membantu mengkondisikan siswa dalam pengambilan data yang dilakukan peneliti.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Haryanto dan Ibu Sri Rejeki Wiji Lestari yang senantiasa memberikan motivasi, dukungan, semangat, dan do'a yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
8. Teman-teman program pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta khususnya program studi Ilmu Keolahragaan angkatan 2018 yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia, berkat, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 5 Januari 2021

Adnan Riyanto



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Pengembangan .....	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	12
G. Manfaat Pengembangan .....	12
H. Asumsi Pengembangan .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Teori .....	14
1. Hakikat Bermain .....	14
2. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.....	18
3. Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes .....	22
4. Modifikasi Permainan .....	25
5. Model Pembelajaran.....	29
6. Komponen Pembelajaran .....	34
7. Permainan <i>Korfbal</i> .....	37
8. <i>Teaching Games for Understanding</i> .....	42
9. Kemampuan Gerak Dasar Anak Sekolah Dasar Kelas Atas.....	49
10. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	53
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	56
C. Kerangka Pikir .....	59
D. Pertanyaan Penelitian .....	60

BAB III METODE PENELITIAN .....	61
A. Model Pengembangan .....	61
B. Prosedur Pengembangan .....	62
C. Desain Uji Coba Produk .....	68
1. Desain Uji Coba .....	69
2. Subjek Uji Coba .....	69
3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data .....	70
4. Teknik Analisis Data .....	75
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	 77
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	77
1. Analisis Kebutuhan .....	77
2. Deskripsi Produk Awal .....	79
B. Hasil Uji Coba Produk .....	84
1. Data Uji Coba .....	84
a. Data Validasi Ahli Materi .....	84
b. Data Validasi Ahli Media .....	92
c. Data Validasi Praktisi .....	97
d. Data Uji Coba Kelompok Kecil .....	102
e. Data Uji Coba Lapangan .....	104
2. Analisis Data .....	108
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	108
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	120
c. Analisis Data Hasil Validasi Praktisi .....	132
d. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	145
e. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan .....	148
C. Revisi Produk .....	157
1. Revisi Ahli Materi .....	157
2. Revisi Ahli Media .....	159
3. Revisi Praktisi .....	161
D. Kajian Produk Akhir .....	161
E. Keterbatasan Penelitian .....	164
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	 166
A. Simpulan tentang Produk .....	166
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	166
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	167
 DAFTAR PUSTAKA .....	 168
LAMPIRAN .....	176

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi kisi Angket untuk Ahli Materi.....	71
Tabel 2. Kisi kisi Angket untuk Ahli Media.....	72
Tabel 3. Kisi Kisi Angket untuk Praktisi.....	73
Tabel 4. Kisi kisi Angket Respons Siswa.....	74
Tabel 5. Kriteria Penilaian.....	75
Tabel 6. Skor Aspek Isi dan Materi Ahli Materi.....	85
Tabel 7. Kriteria Penilaian.....	86
Tabel 8. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	88
Tabel 9. Skor Aspek Tujuan dan Manfaat Ahli Materi.....	89
Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Ahli Materi.....	90
Tabel 11. Skor Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 12. Skor Aspek Desain dan Konstruksi Modul Ahli Media.....	93
Tabel 13. Skor Aspek Manfaat dan Tujuan Ahli Media.....	94
Tabel 14. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Ahli Media.....	95
Tabel 15. Skor Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 16. Skor Aspek Isi dan Materi Praktisi.....	98
Tabel 17. Skor Aspek Desain dan Konstruksi Modul Praktisi.....	99
Tabel 18. Skor Aspek Manfaat dan Tujuan Praktisi.....	100
Tabel 19. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Praktisi.....	101
Tabel 20. Skor Validasi Praktisi.....	101
Tabel 21. Skor Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Tabel 22. Skor Responden SD Negeri Bakalan.....	105
Tabel 23. Skor Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko.....	106
Tabel 24. Skor Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang.....	107
Tabel 25. Skor Uji Coba Lapangan.....	108
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi oleh Ahli Materi.....	109
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Materi.....	110
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Ahli Materi.....	112

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Ahli Materi .....	113
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Ahli Materi.....	114
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Zig-zag Ball</i> oleh Ahli Materi.....	115
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Four on Four</i> oleh Ahli Materi .....	117
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Ahli Materi.....	118
Tabel 34. Hasil Validasi Ahli Materi .....	119
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain dan Konstruksi Modul oleh Ahli Media.....	121
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Media .....	122
Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Ahli Media.....	123
Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Ahli Media.....	125
Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Ahli Media .....	126
Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Zig-zag Ball</i> oleh Ahli Media .....	127
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Four on Four</i> oleh Ahli Media.....	128
Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Ahli Media .....	130
Tabel 43. Hasil Validasi Ahli Media.....	131
Tabel 44. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi oleh Praktisi.....	133
Tabel 45. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain dan Konstruksi Modul oleh Praktisi.....	134
Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Praktisi .....	135
Tabel 47. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Praktisi.....	136

Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Praktisi.....	138
Tabel 49. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Praktisi .....	139
Tabel 50. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Zig-zag Ball</i> oleh Praktisi .....	140
Tabel 51. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan <i>Four on Four</i> oleh Praktisi .....	141
Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Praktisi .....	142
Tabel 53. Hasil Validasi Praktisi.....	143
Tabel 54. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	146
Tabel 55. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	146
Tabel 56. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan .....	149
Tabel 57. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan .....	149
Tabel 58. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko .....	151
Tabel 59. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko .....	152
Tabel 60. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang.....	153
Tabel 61 Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang.....	154
Tabel 62. Hasil Uji Coba Lapangan.....	155

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Korfball.....	40
Gambar 2. Titik Pinalti.....	41
Gambar 3. Keranjang .....	41
Gambar 4. Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGfU) .....	48
Gambar 5. Komponen Gerak Efisien.....	52
Gambar 6. Kerangka Pikir.....	60
Gambar 7. Permainan Bola Seberang .....	80
Gambar 8. Permainan Bola Beralih .....	81
Gambar 9. Permainan Botul.....	82
Gambar 10. Permainan <i>Zig-zag Ball</i> .....	82
Gambar 11. Permainan <i>Four on Four</i> .....	83
Gambar 12. Permainan Modifikasi Bola Keranjang.....	84
Gambar 13. Diagram Batang Aspek Isi dan Materi Ahli Materi .....	110
Gambar 14. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Materi .....	111
Gambar 15. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Ahli Materi .....	112
Gambar 16. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Ahli Materi .....	113
Gambar 17. Diagram Batang Permainan Botul Ahli Materi.....	114
Gambar 18. Diagram Batang Permainan <i>Zig-zag Ball</i> Ahli Materi.....	116
Gambar 19. Diagram Batang Permainan <i>Four on Four</i> Ahli Materi.....	117
Gambar 20. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Ahli Materi .....	118
Gambar 21. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	119
Gambar 22. Diagram Batang Aspek Desain dan Konstruksi Ahli Media.....	121
Gambar 23. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Media .....	122
Gambar 24. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Ahli Media.....	124
Gambar 25. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Ahli Materi .....	125
Gambar 26. Diagram Batang Permainan Botul Ahli Media .....	126
Gambar 27. Diagram Batang Permainan <i>Zig-zag Ball</i> Ahli Media .....	127

Gambar 28. Diagram Batang Permainan <i>Four on Four</i> Ahli Media .....	129
Gambar 29. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Ahli Media .....	130
Gambar 30. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Media .....	131
Gambar 31. Diagram Batang Aspek Isi dan Materi Praktisi.....	133
Gambar 32. Diagram Batang Aspek Desain dan Konstruksi Praktisi.....	134
Gambar 33. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Praktisi.....	135
Gambar 34. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Praktisi .....	137
Gambar 35. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Praktisi.....	138
Gambar 36. Diagram Batang Permainan Botul Praktisi .....	139
Gambar 37. Diagram Batang Permainan <i>Zig-zag Ball</i> Praktisi .....	140
Gambar 38. Diagram Batang Permainan <i>Four on Four</i> Praktisi .....	141
Gambar 39. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Praktisi .....	142
Gambar 40. Diagram Hasil Validasi oleh Praktisi .....	144
Gambar 41. Diagram Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	147
Gambar 42. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan .....	150
Gambar 43. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko .....	152
Gambar 44. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang.....	154
Gambar 45. Diagram Hasil Uji Lapangan .....	156
Gambar 46. Penjelasan KI 3.1 dan KI 4.1.....	158
Gambar 47. Bab 4 Penilaian Keterampilan Permainan Bola Keranjang ....	160
Gambar 48. Rompi .....	161

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi Penyusunan Draf Model Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang Berbasis TGfU .....	176
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi.....	178
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media .....	187
Lampiran 4. Lembar Validasi Praktisi .....	196
Lampiran 5. Angket Respons Siswa .....	206
Lampiran 6. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	208
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	209
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	210
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	211
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	212
Lampiran 11. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Rejodani .....	213
Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Bakalan.....	214
Lampiran 13. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Ledoknongko .....	215
Lampiran 14. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Jongkang .....	216
Lampiran 15. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Di SD Negeri Rejodani .....	217
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Lapangan .....	218
Lampiran 17. Dokumentasi.....	220



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan media yang berguna untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, serta penghayatan nilai-nilai yaitu sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual dan sosial. Penjasorkes merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam kurikulum pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh siswa di Sekolah Dasar. Prinsip pembelajaran berdasarkan Kurikulum tahun 2013 harus berpusat pada anak, di mana peserta didik harus dapat belajar secara individu maupun secara berkelompok di mana siswa dapat bekerja sama sehingga dapat membangun kemauan, pemahaman dan pengetahuannya, tetapi pembelajaran penjasorkes saat ini masih cenderung tradisional yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 yang terpusat pada siswa (Suherman, 2015: 71).

Proses pendidikan yang terencana dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang positif, hal ini berarti tidak boleh mengesampingkan proses belajar dan hanya berorientasi pada hasil. Proses pendidikan antara hasil belajar dan proses haruslah berjalan seimbang dan tidak mementingkan salah satu komponen yang nantinya tidak akan dapat membentuk manusia yang berkembang secara utuh. Dengan demikian penerapan kurikulum 2013 merupakan upaya untuk

meningkatkan serta mengembangkan proses belajar pada siswa sehingga nantinya hasil yang diperoleh siswa juga akan meningkat, hal inilah yang seharusnya diterapkan oleh guru sehingga guru sebagai fasilitator dalam proses belajar siswa.

Penjasorkes tidak hanya aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antarpelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penyelenggaraan pembelajaran Penjasorkes hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*developmental appropriate*" (DAP) artinya tugas belajar yang diberikan semestinya memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak tersebut. Dengan demikian, tugas ajar yang diberikan guru tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai harus mampu mengakomodasi setiap perubahan siswa yang lebih baik (Suherman, 2000: 1).

Tujuan dari pembelajaran seharusnya mengembangkan kecerdasan serta membantu siswa untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kecerdasan masing-masing (Howard, 2003: 25). Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah tercapai ketika usia 8 tahun dan mencapai titik kulminasi 100% antara berusia 8 hingga 18 tahun (Trianto, 2011: 7). Berdasarkan data tersebut bahwa siswa sekolah dasar masih dapat membangun kecerdasan dan kemampuan berpikirnya serta mengembangkan kemampuan

geraknya sehingga pada pembelajaran siswa sekolah dasar menekankan pada unsur kognitif, afektif, dan psikomotornya.

Pembelajaran Penjasorkes diharapkan memberikan ruang terhadap siswa untuk mengeksplorasi serta mengembangkan bakat dan potensinya guna mendukung tumbuh kembangnya dengan baik yang sesuai dengan tuntutan dan tujuan dari kurikulum 2013, selain itu siswa diharapkan lebih aktif dalam arti diberikan ruang gerak yang lebih luas guna mengeksplorasi bakat dan potensi yang dimiliki siswa tersebut. Terdapat lima prinsip kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa yaitu: (1) kegiatan yang terpusat pada siswa, (2) belajar melalui berbuat, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan sosial (4) belajar sepanjang hayat, (5) belajar mandiri serta belajar bekerja sama (Muslich, 2010: 48-51).

Penerapan kurikulum 2013 dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses psikis dan fisik melalui interaksi sesama siswa, guru dengan siswa, siswa dengan lingkungannya, serta sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pada hakikatnya, pembelajaran penjasorkes semestinya disampaikan dalam bentuk permainan yang mampu untuk mengeksplorasi kemampuan siswa tersebut. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap mulai dari yang sederhana ke yang kompleks sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Pengajar ataupun guru seharusnya memiliki rencana pembelajaran yang di dalamnya berisi bekal pengetahuan dan ketrampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar siswa.

Materi dalam penjasorkes mempunyai beberapa aspek diantaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri atau senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan. Berdasarkan pengamatan, aspek permainan dan olahraga merupakan aspek yang di sukai oleh anak anak baik permainan dan olahraga secara perorangan, berpasangan, maupun secara beregu. Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, keterampilan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif, serta atletik. Permainan dan olahraga yang diajarkan dan digolongkan sebagai permainan bola besar yaitu sepak bola, bola voli, bola tangan dan bola keranjang. Materi permainan dan olahraga bola besar diajarkan pada kelas atas yaitu kelas empat, lima, dan kelas enam.

Permainan *korfball* atau disebut juga bola keranjang merupakan permainan yang menyerupai bola basket dan salah satu permainan bola besar yang diajarkan di kelas atas sekolah dasar serta terdapat dalam kurikulum 2013 kelas lima bola keranjang yang merupakan permainan bola besar tercantum dalam kompetensi dasar pengetahuan 3.1 yaitu memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar dan kompetensi dasar keterampilan 4.1 yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Sebagai media pembelajaran, bola keranjang merupakan permainan olahraga yang mudah dimainkan yang menggunakan bola berukuran 5 ataupun bola sepak bola, serta keranjang yang digunakan dan dipasang pada tiang sebagai sasaran permainan, selain itu bola keranjang dapat dimainkan dan dimanfaatkan

dilahan kosong maupun di lingkungan sekolah (Indriharta, 2006: 50). Keunikan lain dari permainan bola keranjang adalah permainan dapat dilakukan oleh laki laki dan perempuan dalam satu permainan yang dilakukan dalam dua babak dan dimainkan dalam waktu 30 menit, selain itu satu pemain hanya dapat menjaga satu pemain dan laki laki hanya dapat menjaga lawan sesama laki laki begitupun perempuan (Rathore & Singh, 2014: 1). Berdasarkan pernyataan tersebut permainan bola keranjang dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda kepada siswa dan menambah pengetahuan siswa tentang berbagai macam permainan bola besar salah satunya permainan bola keranjang. Selain itu, permainan bola keranjang juga dapat dimainkan oleh siswa laki laki maupun perempuan sehingga semua siswa dapat melakukan permainan bersamaan sehingga tidak ada perbedaan jenis kelamin dalam melakukan permainan ini.

Permainan dengan menggunakan alat atau manipulatif dan termasuk dalam permainan bola besar salah satunya adalah permainan bola keranjang. Peneliti tertarik pada cabang olahraga permainan bola tangan berbasis *Teaching Game for Understanding* (TGfU), karena dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar diperoleh hasil dari pengamatan berupa bentuk pembelajaran belum dikemas dalam bentuk permainan sehingga masih dalam bentuk drill. Adapun permainan dilakukan pada saat akhir pembelajaran, tetapi permainan dilakukan secara bergantian antara yang siswa putra dan siswa putri sehingga waktu yang digunakan anak bergerak menjadi kurang efektif. Selain itu referensi untuk mengajarkan permainan bola keranjang juga sedikit dan guru hanya mempunyai referensi dari buku guru kurikulum 2013 yang memuat sedikit tentang

permainan bola keranjang sehingga guru merasa kesulitan untuk mencari referensi lain untuk mengajarkan permainan bola keranjang.

Menerapkan suatu pendekatan TGfU dalam pembelajaran penjasorkes agar untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani akan menyeimbangkan pengembangan aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada siswa. Pendekatan TGfU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang ditujukan untuk perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah (Saryono & Nopembri, 2009: 13). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran penjas penting dilakukan agar tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai selain itu juga merupakan sebuah inovasi untuk kemajuan pendidikan jasmani. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU 70% lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan pendekatan secara tradisional sehingga anak akan lebih mengerti apabila pembelajaran dilakukan dengan permainan yang menarik (Balakrishnan, Rengasamy, & Aman, 2011: 1). Berdasarkan kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan TGfU efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani selain itu juga tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai.

Pengamatan dilakukan di tiga sekolah dasar yang ada di kabupaten Sleman yaitu SD Negeri Rejodani, SD Negeri Jagamangsan 2, dan SD Negeri Bakalan pada bulan Februari 2019. Penentuan tempat penelitian di tiga sekolah tersebut dikarenakan ketiga sekolah tersebut telah mengajarkan bola keranjang pada siswa pada pembelajaran penjasorkes. Berdasarkan pengamatan dan observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SD Negeri Rejodani, SD Negeri

Jagamangsan 2, dan SD Negeri Bakalan permasalahan lain juga ditemukan pada saat pembelajaran bola besar khususnya bola keranjang yaitu permainan bola besar yang dilakukan masih menggunakan bola basket yang standar ukuran lima selain itu berat dan keras sehingga anak merasa takut apabila terkena maupun ketika menangkap bola karena keras dan berat, terutama siswa putri. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola keranjang menjadi menakutkan bukan malah menyenangkan sehingga materi yang seharusnya dikuasai oleh siswa menjadi kurang maksimal. Modifikasi olahraga dalam pendidikan jasmani sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak, dikarenakan anak-anak atau siswa sekolah dasar secara fisik dan emosional belum mencapai kematangan, apabila dibandingkan dengan orang dewasa (Mutohir, Cholikh, & Gusril, 2004: 45).

Permasalahan di sekolah yang kedua yaitu SD Negeri Jagamangsan 2 juga ditemui beberapa permasalahan ketika pembelajaran bola besar khususnya pada permainan bola keranjang yaitu guru merasa kesulitan untuk mencari referensi untuk permainan bola keranjang dan hanya menggunakan buku guru kurikulum 2013 sehingga hanya sebatas teknik dasarnya belum sampai ke permainan bola keranjang yang sesungguhnya yang seharusnya sesuai dengan tujuan pembelajaran pada permainan bola keranjang yaitu siswa mampu memainkan permainan bola keranjang..

Permasalahan di SD Negeri Bakalan yaitu permainan bola besar yang diajarkan khususnya bola keranjang juga kurang efektif dikarenakan sarana yang digunakan kurang memadai karena bola yang tersedia hanya bola tangan yang

ukuran kecil tetapi juga keras selain itu pada saat dilakukan permainan maupun gerak dasar siswa putra terlalu mendominasi sehingga siswa putri sedikit sekali melakukan gerak dasar yang diajarkan akibatnya siswa putri kurang menguasai gerak dasar bola keranjang dan indikator pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran bola besar di kelas atas permainan dalam pembelajaran hanya dilakukan pada saat akhir pembelajaran dan pada materi gerak dasar masih dengan metode drill sehingga anak cepat bosan dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Guru memberikan penjelasan dan peraturan permainan yang kurang jelas serta cara belajar yang kurang menarik karena kurangnya referensi yang digunakan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang secara menarik dan memudahkan siswa untuk mengetahui maupun memahami teknik dasar dan permainan bola keranjang sehingga siswa tidak mengeluarkan kemampuannya dalam bermain. Sarana dan prasarana yang kurang memadai serta sarana yang ada kurang optimal dalam mendukung pembelajaran khususnya pada pembelajaran bola besar.

Keadaan yang telah disebutkan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran penjasorkes khususnya permainan menggunakan bola besar belum dapat dilaksanakan secara optimal berkaitan dengan kurang beragamnya keterampilan gerak yang dapat dipelajari oleh siswa. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang memadai juga menjadi penyebab belum optimalnya pembelajaran bola besar. Perlunya meningkatkan kreativitas pendidik yang



mengemas pembelajaran secara menarik agar siswa menjadi semangat dalam belajar keterampilan gerak dalam pembelajaran bola besar. Proses pembelajaran menggunakan bola besar khususnya bola keranjang masih sangat jarang dipraktikkan dengan konsep bermain dan kurangnya inovasi permainan bola keranjang berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) membuat guru terkendala dalam memberikan materi.

Bola keranjang merupakan cabang olahraga permainan beregu, yaitu mempertemukan dua tim yang saling beradu kemampuannya untuk saling mengalahkan, dengan memberikan kesempatan kedua tim untuk saling menyerang dan bertahan dan berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang. Teknik dasar bermain dalam bola keranjang adalah lempar tangkap, merayah, gerak tipu, dan menembak. Aktivitas yang dilakukan untuk bermain memerlukan unsur fisik seperti kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan, dan kelentukan, sedangkan unsur psikis memerlukan keuletan, ketangguhan, dan kematangan emosi (Indriharta, 2006: 43).

Pembelajaran bola keranjang di sekolah dasar ini akan lebih baik diajarkan untuk siswa menggunakan metode TGfU. Diharapkan dari modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU ini nantinya dapat memecahkan masalah siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas atas dalam mempelajari permainan bola besar. Permainan bola keranjang berbasis TGfU ini mengembangkan aspek *fundamental motor* (gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif), sebagai bahan ajar guru sehingga materi pembelajaran kurikulum 2013 dan aspek – aspek yang terkandung di dalamnya dapat tercapai dengan baik. Penelitian penerapan

TGfU dalam permainan bola keranjang yang dilakukan di sekolah dasar belum pernah dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa adanya pengaruh penerapan model TGfU dalam permainan bola voli (Rusmania, 2015: 18). Selain itu. Penerapan TGfU dalam permainan bola tangan juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam bermain bola tangan (Budi, Hidayat, & Febriani, 2020: 138).

Berdasarkan penelitian yang ada tentang TGfU diketahui bahwa belum dilakukan penelitian penerapan TGfU dalam permainan bola keranjang sehingga perlu adanya penelitian permainan bola keranjang yang menerapkan TGfU, khususnya pada saat pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat di sekolah dasar agar mampu menjadi solusi kesulitan siswa dalam bermain bola keranjang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran melalui permainan dalam materi permainan bola besar belum sepenuhnya memperhatikan kebutuhan siswa dan seluruh potensi siswa.
2. Perlu adanya variasi guru penjasorkes dalam pembelajaran penjasorkes sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan tujuan pembelajaran tidak terapai.
3. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk pembelajaran permainan bola besar.

4. Proses pembelajaran menggunakan bola besar khususnya bola keranjang masih jarang dipraktikkan dengan konsep bermain
5. Kurangnya inovasi permainan bola keranjang berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) membuat guru terkendala dalam memberikan materi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan yang ada pada peneliti, maka perlu adanya batasan masalah agar ruang lingkup penelitian menjadi fokus. Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar kelas atas.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar kelas atas ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar kelas atas ?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yaitu:

1. Untuk mengetahui produk pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar kelas atas.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar kelas atas

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berupa materi permainan bola keranjang berbasis TGfU pada sekolah dasar dituangkan dalam bentuk buku. Buku berisikan model permainan yang terdiri atas enam permainan yang menarik dan bermanfaat dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dengan model pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, dengan modifikasi alat (bola busa, tiang dan keranjang bola) dan peraturan bermain dari permainan bola keranjang yang sesungguhnya, agar bisa dimainkan oleh kelas atas sekolah dasar.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan secara praktis dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Menambah referensi bagi guru untuk memberikan pembelajaran bola besar yang lebih variatif

- b. Memberikan contoh permainan bola besar berbasis TGfU yang mengacu pada kurikulum 2013 sebagai hasil penelitian.
- c. Data dimanfaatkan sebagai referensi study pustaka bagi penelitian yang selanjutnya.
- d. Menambah modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Memberikan tambahan pengetahuan kepada guru dalam menyampaikan pembelajaran penjasorkes melalui permainan.
- b. Sebagai partisipasi dan mendukung kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah.
- c. Dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru penjasorkes disekolah dasar dalam memberikan materi permainan untuk meningkatkan kemampuan siswa yang lebih efektif bagi siswa yaitu melalui pengembangan modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan materi permainan bola keranjang sangat penting untuk dilakukan, mengingat perlunya pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan permainan bola keranjang serta menambah inovasi guru dalam mengajarkan permainan bola keranjang. Solusi untuk pemecahan masalah pembelajaran di sekolah dasar kelas atas, dibutuhkan materi permainan bola keranjang yang dimodifikasi berbasis TGfU. Pengembangan berupa modul permainan bola keranjang berbasis TGfU dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang di sekolah dasar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Bermain**

Bermain merupakan aktifitas jasmani yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh kesenangan. Peraturan dalam bermain dibuat sesuai dengan kesepakatan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan, sedangkan peraturan dalam permainan sudah dibuat oleh suatu organisasi dan memang sudah dibakukan. Dalam bermain tidak penting untuk memikirkan menang dan kalah tetapi bagaimana caranya untuk membuat sebuah permainan menjadi menyenangkan (Wiwik Pratiwi, 2017: 106).

Bermain merupakan aktivitas mendasar anak yang dilakukan secara individu maupun kelompok dan kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan dan tanpa paksaan dari siapapun, dengan bermain anak mampu memahami berbagai aturan aturan, kerja sama, dan tending sosialisasi (Rohmah, 2016: 29-30). Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa proses bermain merupakan hal yang menyenangkan, selain itu juga mampu mengajarkan anak untuk bekerja sama maupun bersosialisasi.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dan menimbulkan rangsangan kreativitas serta daya fikir anak secara optimal tanpa anak tersebut memiliki rasa terpaksa untuk melakukan aktivitas tersebut. Kegiatan bermain untuk bagi anak-anak dapat memberikan pelajaran ataupun pengalaman bagaimana beradaptasi dengan lingkungan, orang lain, maupun dengan dirinya sendiri. Dalam aktivitas bermain anak-anak tidak sungguh-sungguh, melainkan

bertindak sesuai perannya yang dimainkannya, akan tetapi walaupun demikian bermain merupakan suatu hal yang serius bagi mereka (Priyanto, 2014: 45).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan memberikan dampak positif yaitu memberikan informasi, memperluas pengetahuan, memberi kesenangan maupun mengembangkan daya imajinasi pada seseorang yang melakukannya (Muthmainnah, Astuti, & Fatimaningrum, 2016: 686)

Bermain bagi anak dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari banyak hal, dapat mengetahui tentang berbagai aturan, sarana bersosialisasi, belajar untuk menempatkan diri, menata emosi, menjaga toleransi, melatih kerja sama, dan menjunjung sportivitas sesama pemain (Mulyasa, 2014: 166). Hal ini, bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan anak kepada berbagai macam pengetahuan tentang cara bersosialisasi di kehidupan sehari hari.

Menurut Desmita (2013 : 142-143) bermain memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Terdapat enam tahapan bermain bagi anak yaitu:

- a. Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
- b. Anak dalam sebuah kelompok asik bermain secara sendiri dengan berbagai macam alat permainan, sehingga tidak terjadi interaksi satu sama lain.

- c. Anak melihat dan melakukan komunikasi dengan anak lain, namun anak yang lain tidak terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah dimainkan.
- d. Anak bermain dengan alat yang sama dalam satu kelompok tetapi tidak terjadi kontak satu sama lain atau tukar menukar alat main.
- e. Anak bermain bersama dan saling meminjamkan alat permainan, tetapi permainan tersebut belum mengarah pada suatu tujuan dan tidak ada pembagian peran.
- f. Anak bermain secara terorganisir, dengan kegiatan yang konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata serta setiap anak mempunyai peran masing-masing untuk mencapai tujuan tertentu.

Bermain memiliki fungsi dan memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Anak yang bermain akan dapat menyerap berbagai hal baru di sekitarnya. Pemilihan berbagai jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan secara edukatif dari permainan dapat dipahami oleh anak dengan mudah. Jenis permainan yang dapat dipilih juga dapat mengembangkan keterampilan sesuai permainan yang dipilih atau dimainkan (Azizah & Kurniawati, 2013: 51)

Bermain juga berguna dalam perkembangan kognitif anak. terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak yaitu pikiran yang mencerpai, periode kritis, anak adalah makhluk pembelajar; anak belajar dengan bermain (Suyadi, 2014: 184-187). Bermain dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memperhatikan berbagai faktor dan karakteristik siswa.



Aspek kognitif berkembang pada saat anak melakukan aktivitas bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian maupun konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berpikir secara luas, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Bermain memberi kontribusi secara alamiah untuk belajar dan berkembang, serta tidak ada satu program pun yang dapat menggantikan pengamatan, aktivitas, dan pengetahuan langsung pada saat anak melakukan aktivitas bermain (Farhurohman, 2017: 30).

Adapun manfaat bermain dari sisi fisik, psikis, dan sosial anak. Aktivitas bermain mampu memberi pengaruh yang bersifat relatif permanen, dengan bermain akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas fisik, psikis, dan sosial anak. Dilihat dari aspek fisik, bermain dapat meningkatkan fungsi organ tubuh yaitu jantung, pembuluh darah, paru-paru, otot, tulang, persendian, perbaikan metabolisme dalam tubuh, mengurangi lemak tubuh serta menyeimbangkan kolesterol. Dari aspek psikis, bermain menyebabkan anak menjadi lebih tahan terhadap stress serta mampu berkonsentrasi lebih, selain itu dapat meningkatkan perasaan berprestasi dan lebih kompetitif. Dari aspek sosial, bermain dapat menambah kepercayaan diri pada anak, kerja sama serta sebagai sarana komunikasi yang efektif (Simatupang, 2005: 25).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan komponen yang sangat penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi anak dengan harapan anak dapat tumbuh dan berkembang, melalui bermain anak dapat mengembangkan keterampilan, aspek

afektif dan sosial. Sehingga anak dapat mengekspresikan semua emosiya melalui bermain.

## **2. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang sering disebut penjasorkes pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau aktivitas fisik, olahraga dan kesehatan yang digunakan sebagai media untuk mencapai perkembangan suatu individu secara menyeluruh. Akan tetapi perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah atau fisik itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui penjasorkes, siswa disosialisasikan ke dalam suatu aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila banyak yang menyakini serta mengatakan bahwa penjasorkes merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Suherman, 2000: 1).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat disekolah yang mengarahkan anak untuk memahami gerak, termasuk gerak yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menghasilkan gerakan. Selain itu pendidikan jasmani juga merupakan pembelajaran untuk memanfaatkan kemampuan seseorang secara maksimal untuk menjalani kehidupan sehari hari (Sundawan Suherman, 2019: 134).

Penjasorkes merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani

anak akan memperoleh berbagai macam penalaran yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan berpikir, emosi, perhatian, kerja sama, keterampilan dan yang lainnya. Aktivitas jasmani untuk pendidikan jasmani ini dapat melalui olahraga atau non olahraga.

SK Mendikbud nomor 413/U/1987 menyebutkan bahwa penjasorkes adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual, dan emosional. Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui aktivitas jasmani ini peserta didik memperoleh beragam pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar – benar membawa anak learah sikap dan tindakan yang baik (Lutan, 2001: 17).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan secara spesifik mempunyai dua makna yaitu pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui aktifitas jasmani. Pendidikan untuk jasmani mempunyai pengertian bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas jasmani misalnya: kekuatan, kelincahan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan dan sebagainya. Pendidikan melalui aktivitas jasmani merupakan aktivitas jasmani yang digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Widayati, 2013: 75).

Aktivitas jasmani yang meliputi berbagai aktivitas jasmani dan olahragadan kesehatan merupakan alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Secara rinci tujuan pendidikan terdapat pada UU

No. 20 Th. 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya 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. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi kepada keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, terutama melalui pengalaman melakukan suatu gerakan. Penjasorkes merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran, yaitu : psikomotor, kognitif, dan afektif (Pangrazi, 2004: 14).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan sarana yang penting untuk mengenalkan anak pada aktivitas fisik. Pendidikan jasmani telah dikenalkan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas. Tujuan dari pendidikan jasmani di sekolahan dan terdapat dalam kurikulum yaitu untuk meningkatkan aktivitas fisik, meningkatkan sikap positif dalam menjalani kehidupan, meningkatkan kesehatan, meningkatkan minat dan bakat dalam salah satu cabang olahraga, yang terakhir yaitu meningkatkan keterampilan dan kebugaran fisik (Ng & Lin, 2020: 3201).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berfokus salah satunya pada aktivitas fisik. Aktivitas fisik merupakan tindakan tubuh yang menyebabkan kontraksi otot-otot untuk melakukan suatu gerakan dengan tujuan tertentu (Eryigit & Ay, 2021: 2).

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam berbagai bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga. Adapun karakteristik dalam mengajarkan pendidikan jasmani pada anak usia sekolah dasar yaitu bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, sehingga sangat tepat apabila pengembangan jasmani dijadikan sebagai media ataupun sarana untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa pada usia sekolah dasar (Qomarrullah, 2015: 77).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan jasmani menjadi sarana untuk mengetahui banyak hal yang berhubungan dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang menjadi bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Hanief, Subekti, & Mashuri, 2018: 162).

Perkembangan pendidikan jasmani saat ini menjadi media yang digunakan untuk meningkatkan kebugaran maupun kesehatan fisik, selain itu pendidikan jasmani juga harus berkembang melalui teknologi agar mampu menjadi media pembelajaran yang mampu memberikan inovasi baru untuk meningkatkan kebugaran maupun kesehatan (Mohsen, 2008: 3).

Berdasarkan berbagai pendapat yang didapatkan dari berbagai sumber dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan merupakan pembelajaran yang dilakukan ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah, maupun sekolah menengah atas melalui aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

### **3. Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes**

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani , olahraga dan kesehatan sebaiknya mencerminkan karakteristik pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan dan kondisi yang terjadi pada anak, dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan atau keterampilan anak. Dengan demikian tugas ajar tersebut perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajar. Perkembangan dan kematangan yang dimaksud mencakup kemampuan berpikir, fisik, psikis maupun ketrampilannya (Bahagia, 2009: 25).

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru ataupun pendidik agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (Samsudin, 2008: 71). Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya serta dalam kondisi yang menyenangkan. Modifikasi ini bertujuan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tingkatan rendah ke yang lebih tinggi (Bahagia, 2009: 26).

Pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah, karena pendekatan ini mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan rasa yang menyenangkan dan tidak ada rasa terpaksa. Dengan melakukan modifikasi,

guru pendidikan jasmani akan lebih mudah menyajikan materi pelajaran yang sulit akan menjadi lebih mudah dan yang kompleks menjadi disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dari pembelajaran yang diberikan. Siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang telah dimodifikasi dan menyenangkan (Trisna, 2013: 80).

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah ataupun menyesuaikan. Secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan atau menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik yang mengacu pada sesuatu yang sudah ada. Modifikasi mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian suatu alat ataupun sarana dan prasarana yang baru, unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar khususnya pada pendidikan jasmani (Saputra, 2014: 36).

Modifikasi penting dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar siswa memperoleh pengalaman yang berbeda dalam menerima pembelajaran. Selain itu, modifikasi juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih sederhana. Modifikasi dalam pendidikan jasmani harus memperhatikan karakteristik siswa agar tujuan dari pembelajaran juga dapat tercapai (Marwan, 2019: 633).

Pendekatan permainan dalam pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan baik dan dapat direspons oleh siswa maka permainan tersebut harus dimodifikasi. Dalam memodifikasi sebuah permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus memperhatikan beberapa faktor antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, sarana dan prasarana sekolah. Salah

satu pendukung profesionalisme seorang guru adalah memahami karakteristik siswa. Modifikasi sebuah permainan dalam pembelajaran harus mengetahui karakteristik siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Fudin & Hariyadi, 2020: 166).

Untuk mengenalkan dan mengembangkan permainan bola keranjang di sekolah dasar maka perlu membuat pengembangan dengan memodifikasi permainan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa. Mengajar dengan cara mengadaptasi peralatan dalam pembelajaran dapat mendukung efektivitas keterampilan siswa dan juga melalui adaptasi peralatan dapat mendukung komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didiknya. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih siap secara fisik dan psikis dalam menerima permainan tersebut (Zetou, Vernadakis, Derri, Bebetos, & Filippou, 2014: 771).

Modifikasi penjasorkes penting untuk dikembangkan khususnya bagi usia anak sekolah dasar dengan beberapa alasan yang diungkapkan oleh Saryono (2008: 37) yaitu: (a) secara fisik dan emosi anak-anak berbeda dengan orang dewasa sehingga belum dapat bermain dengan peralatan standart yang dipakai oleh orang dewasa; (b) mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak serta mengurangi resiko cedera; (c) mempercepat penguasaan keterampilan untuk beradaptasi dengan olahraga yang dimainkan oleh orang dewasa dikemudian waktu; (d) olahraga modifikasi sangat menyenangkan bagi anak-anak sehingga anak akan menunjukkan kemampuan terbaiknya.



Tahap-tahap dalam yang harus diperhatikan dalam pengembangan modifikasi pembelajaran mengacu pendapat dari Lavin (2008: 12-13) yang menyatakan bahwa sebelum melakukan pengajaran untuk pendekatan ke arah kreativitas, hal penting dalam tahapan untuk melakukan pembelajaran yang kreatif yaitu: (a) memilih bola maupun peralatan dengan cara berbeda dan sudah dimodifikasi; (b) mengumpan bola dengan cara yang berbeda; (c) menerima bola dengan cara yang berbeda; (d) mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam sebuah permainan; (e) bermain kompetitif serta sportif secara sederhana; (f) menggunakan taktik yang sederhana dalam menyerang dan bertahan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan disimpulkan bahwa modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani merupakan hal yang penting dilakukan sebagai upaya dalam inovasi pembelajaran pendidikan jasmani agar anak mampu untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilannya serta tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai.

#### **4. Modifikasi Permainan**

Modifikasi permainan merupakan suatu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat ataupun peraturan dalam suatu permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta. Tujuan modifikasi permainan dalam pembelajaran yaitu mempermudah proses belajar mengajar, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara dalam penyampaian pembelajaran yang kreatif

dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah permainan yang terdapat dalam pembelajaran agar lebih menarik sekaligus siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Lestari, 2015: 89).

Modifikasi permainan memiliki tujuan untuk memberikan konsentrasi yang penuh maupun kesenangan bagi siswa dalam melakukan pembelajaran penjasorkes, sehingga materi yang diajarkan mampu diterima dan diaplikasikan oleh siswa pada saat proses pembelajaran. Tujuan akan tercapai apabila siswa mengeluarkan seluruh kemampuan dan keterampilannya pada saat melakukan permainan (Yukaisep, Khairuddin, & Muchlis, 2020: 12).

Modifikasi permainan dan olahraga merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menambahkan, mengurangi, ataupun mengubah tanpa mengurangi tujuan karakteristik dari permainan atau olahraga tersebut. Oleh karena itu, di dalamnya harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik permainan itu sendiri, hal tersebut harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi suatu permainan. Selain itu cara-cara dalam memodifikasi permainan dalam suatu pembelajaran akan tercermin dari aktivitas permainan yang disederhanakan mulai awal hingga akhir. Modifikasi permainan juga dapat dikaitkan dengan keterampilan yang dipelajari siswa dengan cara mengurangi tingkat kesulitannya (Hanafi & Christina Yuli Hartati, 2015: 190).

Permainan yang dimodifikasi efektif digunakan dalam pembelajaran aktivitas gerak, karena permainan yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa akan memberikan stimulus kepada siswa dalam melakukan aktivitas gerak dan memberikan kesempatan siswa untuk bermain dan

menggunakan media permainan yang telah dimodifikasi, selain itu juga membuat anak tertarik, mau, dan senang dalam melakukan pembelajaran (Gustian, Supriatna, & Purnomo, 2019: 31-32).

Menurut Trisna (2013: 80) tahap atau contoh modifikasi permainan yaitu dengan cara mengurangi jumlah pemain dalam setiap regu, membuat ukuran lapangan dibuat lebih kecil, waktu yang digunakan untuk bermain yang diperpendek, permainan yang menyesuaikan tingkat kesulitan dan karakteristik siswa, menyederhanakan sarana dan prasarana yang digunakan, dan mengubah peraturan yang baku menjadi sederhana sesuai dengan kebutuhan agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

Modifikasi permainan untuk anak memiliki beberapa karakteristik yaitu sesuai dengan kemampuan anak (umur, kebugaran jasmani, status kesehatan, tingkat keterampilan, serta pengalaman sebelumnya), permainan aman untuk dimainkan oleh anak, memiliki beberapa aspek alternatif (ukuran berat dan bentuk peralatan, lapangan permainan, peraturan, jumlah pemain, rotasi atau posisi pemain), mengembangkan pemain dengan keterampilan olahraga yang relevan yang dapat dijadikan dasar pembinaan yang selanjutnya (Suharta Asep, 2007: 146-147).

Modifikasi permainan yang diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah memiliki beberapa keuntungan dan keefektivitasan. Modifikasi permainan mampu meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran penjas sehingga siswa akan memiliki kesempatan untuk aktif bergerak serta tujuan dari pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran siswa

dapat tercapai. Meningkatkan aktivitas belajar siswa merupakan keuntungan dari modifikasi tetapi berkaitan dengan hal tersebut, guru harus mampu mendesai pembelajaran penjas sedemikian rupa, mulai dari materi, metode, maupun organisasi pembelajaran yang efektif. Modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan kesempatan siswa untuk beraktivitas tinggi dan banyak pengalaman gerak yang memberikan konstibusi terhadap peningkatan kebugaran siswa. Mengatasi permasalahan kekurangan sarana juga merupakan keuntungan modifikasi permainan, dengan memodifikasi sarana dan prasarana kebutuhan peralatan yang diperlukan untuk pembelajaran dapat teratasi, hal ini perlu kreativitas guru untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai (Mutohir et al., 2004: 46-48).

Kreativitas dan inovasi guru dalam menyampaikan materi merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Guru yang mampu merancang materi yang diberikan secara sistematis akan berpengaruh pada keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu, yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah merancang kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa merasa tertarik, bergairah dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Modifikasi permainan merupakan salah satu cara untuk membuat dan merancang pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan (Sovenski, 2018: 97).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan aktivitas gerak. Modifikasi permainan yang menarik mampu meningkatkan kebugaran siswa dan pemahaman siswa karena dengan

permainan yang menarik siswa akan berusaha menampilkan kemampuan yang optimal sehingga berdampak pada aktivitas fisiknya yang meningkatkan kebugaran siswa. Modifikasi permainan merupakan salah satu faktor dalam ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

## **5. Model Pembelajaran**

Pembelajaran ialah aspek aktivitas manusia yang kompleks, yang tidak seluruhnya bisa dipaparkan. Pembelajaran secara sederhana bisa dimaksud sebagai produk interaksi berkepanjangan antara pengembangan serta pengalaman hidup. Pembelajaran dalam arti kompleks merupakan usaha yang sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar yang lain) dalam rangka meraih tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010: 17).

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi yang dimiliki siswa menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu baik itu guru maupun orang yang ahli dibidangnya. Menurut Sagala (2010: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram di dalam instruksional, untuk merancang pembelajaran yang aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan materi pelajaran, metode belajar, strategi belajar, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen- komponen yang telah dijelaskan tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017: 334).

Model kaitannya dengan pembelajaran disebut dengan model pembelajaran yang dapat diartikan sebagai sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam terorganisir sebagai pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan maupun melakukan aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan bertahap (Tayeb, 2017: 48).

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang bersifat prosedural berupa sebuah pola atau rancangan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan atau rujukan dalam mengembangkan program kegiatan pembelajaran bagi siswa (Sujiono & Sujiono, 2010: 66).

Menurut Rosdiani (2012: 5) model pembelajaran ialah suatu perencanaan yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran. Isi yang tercantum di dalam model pembelajaran merupakan berbentuk strategi pengajaran oleh guru yang

digunakan untuk menggapai tujuan instruksional. Model pembelajaran merupakan wujud pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran menggambarkan proses dari pelaksanaan sesuatu pendekatan, serta metode pembelajaran.

Definisi dari model pembelajaran adalah karakteristik kognitif, afektif, dan psikomotor yang mempunyai fungsi sebagai indikator yang stabil tentang bagaimana cara siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar. Model pembelajaran dianggap berhasil apabila tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Romanelli, Bird, & Ryan, 2009: 1).

Model pembelajaran mempunyai ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode, atau prosedur yaitu model pembelajaran merupakan rasional yang teoretik logis dan disusun oleh para perancang atau pengembangnya. Model pembelajaran memiliki landasan mengenai apa dan bagaimana melakukan pembelajaran, dengan kata lain mempunyai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tingkah laku dalam pembelajaran diperlukan agar model pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil serta lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai (Ngalimun, 2014: 7-8).

Macam macam model pembelajaran menurut Hamdayama (2016: 132-182) yaitu sebagai berikut:

a) Model Pembelajaran Inquiry

Model inquiry (inkuiri) merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis serta analitis kepada siswa agar mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan secara mandiri melalui pengamatan yang ilmiah.

b) Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan model dengan konsep belajar yang dibuat untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kenyataan. Prinsip pembelajaran kontekstual yaitu aktivitas siswa yang melakukan pengamatan secara langsung di lingkungan belajarnya sehingga tidak hanya monoton dan mencatat.

c) Model Pembelajaran Ekspositori

Ekspositori merupakan pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa agar dapat menguasai materi secara optimal.

d) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan para proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pemecahan masalah menjadi langkah utama dalam model ini yang timbul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan.



e) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

f) Model Pembelajaran Kuantum (*Quantum Learning*)

Metode pembelajaran ini memakai berbagai cara untuk membuat pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Caranya bisa sangat interaktif dengan melibatkan siswa dalam kegiatan langsung untuk mendemonstrasikan materi diiringi perayaan-perayaan seperti iringan yel atau musik.

g) Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran yang dapat melibatkan beberapa mata pelajaran sekaligus agar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik pada siswa.

h) Model Pembelajaran Kelas Rangkap

Pembelajaran kelas rangkap menekankan pada dua hal utama, yakni penggabungan kelas secara integratif dan pembelajaran yang terpusat pada siswa, sehingga guru tidak harus mengulang kembali untuk mengajar pada dua kelas yang berbeda dengan program yang berbeda pula.

i) Model Pembelajaran Tugas Terstruktur

Pembelajaran ini menekankan pada penyusunan tugas terstruktur yang harus diselesaikan oleh siswa untuk mendalami dan memperluas

penguasaan materi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dikaji.

j) Model Pembelajaran Portofolio

Model pembelajaran portofolio fokus pada pengumpulan karya terpilih dari suatu kelas secara keseluruhan yang belajar secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan suatu masalah.

k) Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan sesuai dengan kebutuhan lingkungan siswa yang akan menjadi tempat di dunia nyata bagi dirinya.

Dari beberapa pendapat tentang model pembelajaran di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang direncanakan dan disusun oleh guru menjadi suatu bentuk pembelajaran dari awal hingga berakhir pembelajaran yang sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **6. Komponen Pembelajaran**

Komponen-komponen pembelajaran adalah suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan pembelajaran, siswa, guru, bahan atau materi pembelajaran, pendekatan atau metode, sarana dan prasarana, sumber belajar serta evaluasi (Dolong, 2016: 57).

Terdapat lima komponen dalam pembelajaran yaitu (a) aktivitas prapembelajaran, meliputi pemberian motivasi, gambaran tujuan pembelajaran dan menginformasikan keterampilan yang akan dipelajari, (b) presentase pembelajaran bagian dari inti, meliputi tahapan pembelajaran, penyampaian materi dan contoh, (c) melibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, meliputi praktik, proyek, dan pemberian umpan balik, (d) melakukan penilaian, meliputi tes awal dan tes akhir, (e) aktivitas lanjutan meliputi pengulangan dan penyampaian kesimpulan (Nasution, 2017: 4).

Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan siswa yang lain serta terhadap guru dan lingkungan belajarnya, sehingga menciptakan suatu pemindahan informasi dari satu tempat ke tempat yang lain (Febriyanti & Seruni, 2014: 247).

Interaksi adalah ciri utama dari kegiatan pembelajaran, antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya seperti guru, teman, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri yang lain dari pembelajaran yaitu yang berhubungan dengan komponen pembelajaran (Sumiati & Asra, 2009). Mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pembelajaran tersebut (Slameto, 2010: 51).

Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, fasilitator atau guru, siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan semua komponen pembelajaran (Mustikawati, 2019: 100).

Pentingnya komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu sebagai pedoman atau panduan kegiatan dalam pembelajaran, menggambarkan hasil yang akan dicapai, sebagai alat kontrol dan sebagai alat evaluasi (Anggraeni, 2018: 70).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran adalah suatu sistem yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, siswa, guru, media, metode, materi, sarana, sumber belajar dan evaluasi.

## 7. Permainan *Korfbal*

Awal tahun 1900-an Nico Broekhuysen, seorang guru di Amsterdam Belanda, menghadiri lokakarya musim panas di Swedia. Selama waktu istirahat, terdapat permainan yang dimainkan oleh laki laki dan perempuan secara bersama-sama dalam sebuah permainan yang disebut ringball, sebuah permainan bola basket sederhana di mana tujuannya adalah untuk mencetak gol dengan melemparkan bola ke ring. Ring yang dipasang di atas tiang setinggi sekitar sepuluh kaki. Brockhuysen sangat tertarik dengan fakta bahwa permainan tersebut merupakan aktivitas pendidikan dan memperkenalkannya kepada murid-muridnya saat kembali ke Belanda. Kemudian Brockhuysen menulis aturan dan regulasinya sendiri. agar penilaian gol dalam permainan lebih mudah untuk dinilai, ring tersebut diganti dengan kata *korf* yang artinya keranjang dalam bahasa Belanda. Kemudian Brockhuysen mengganti nama permainan tersebut dengan nama *Korfbal* atau Bola Keranjang dalam bahasa Indonesia (Moolenijzer, 1971: 23).

*Korfbal* disebut juga dengan bola keranjang merupakan salah satu cabang olahraga yang kurang populer di kalangan masyarakat Indonesia, akan tetapi dulu, sejak zaman penjajahan Belanda sampai dengan tahun 1950-an, bola keranjang dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat dan menjadi bagian dari kurikulum sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Terakhir bola keranjang dipertandingkan di arena Pekan Olahraga Nasional ke IV di Makasar, Ujung Pandang. Disebabkan adanya

kebijakan untuk meninggalkan permainan yang berbau penjajah. sehingga permainan ini tidak lagi dipertandingkan (Indriharta, 2006: 42).

Bola keranjang adalah cabang olahraga permainan beregu, yaitu mempertemukan dua tim yang saling beradu kemampuannya dan saling mengalahkan, dengan memberikan kesempatan kedua tim untuk saling menyerang serta bertahan. Teknik dasar bermain dalam bola keranjang adalah lempar tangkap, merayah, gerak tipu, dan menembak. Aktivitas yang dilakukan untuk bermain memerlukan unsur fisik seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, ketahanan, serta kelentukan, sedangkan unsur psikis memerlukan keuletan, ketangguhan, dan kematangan emosi (Indriharta, 2006: 43).

Permainan bola keranjang tersebut merupakan olahraga tim di mana dua tim mencoba untuk mencetak poin dengan melempar bola dengan sasaran memasukkan bola ke dalam keranjang. Meskipun demikian, sebagai salah satu olahraga paling populer dan menarik di seluruh dunia, bola basket sangat kontras dengan *korfball*. Olahraga *korfball* yang hampir tidak pernah dimainkan di luar Belanda, sedangkan Basket telah menjadi olahraga global, modern, profesional, dan spektakuler di mata banyak orang di seluruh dunia, sedangkan *Korfball* menjadi olahraga local yang ada di Belanda (Van Bottenburg & Vermeulen, 2011: 633).

*Korfball* merupakan olahraga bola yang mempunyai kemiripan dengan netball dan basket dan dimainkan oleh dua tim yang terdiri atas delapan pemain masing-masing dengan empat pemain laki-laki dan perempuan disetiap tim. Tujuan dari olahraga ini adalah untuk melempar bola ke dalam keranjang yang

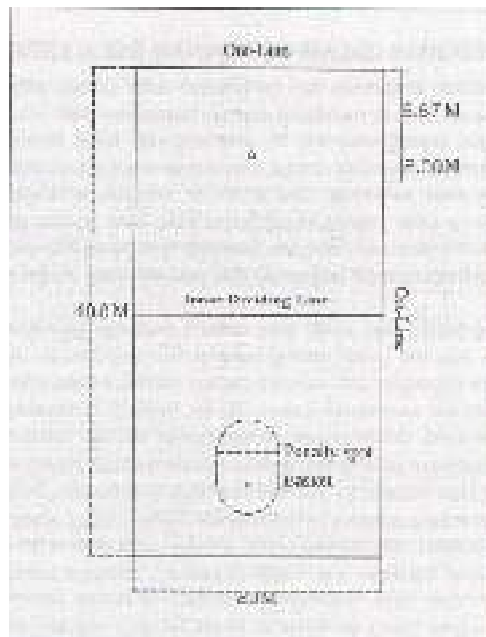
ang dipasang di tiang setinggi 3,5 m (11,5 kaki). Olahraga ini ditemukan oleh seorang guru sekolah Belanda yaitu Nico Broekhuysen (Rathod, 2018: 636).

Bola keranjang merupakan permainan yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Permainan yang membutuhkan aktivitas gerak yang banyak akan berbading lurus dengan meningkatnya kebugaran jasmani. Permainan yang dimainkan oleh laki-laki dan perempuan secara bersamaan sangat cocok digunakan sebagai materi pembelajaran agar semua siswa mampu memainkannya dan hasilnya kebugaran siswa juga dapat meningkat (Ram & Kumar, 2015: 269).

*Korfbal* dapat memberikan kesempatan yang lebih besar bagi anak perempuan dan laki-laki untuk berolahraga bersama. Khususnya dalam pelajaran olahraga, di mana kedua jenis kelamin memiliki potensi untuk saling menikmati olahraga yang dimainkan agar anak perempuan dan anak laki-laki dapat bermain secara serempak sebagai permainan campuran dalam lingkungan pendidikan. *Korfbal* diciptakan sebagai olahraga campuran yang kompetitif serta mengandalkan kerja sama, di mana aturan dirancang untuk mendorong anak laki-laki dan perempuan berpartisipasi dalam permainan selain itu peraturan dibuat untuk menyangkal kekerasan dan membentuk permainan yang sederajat. *Korfbal* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua gender sehingga permainan ini tidak membedakan gender dan semuanya mampu untuk bermain bersama dalam sebuah pertandingan yang dimainkan dalam satu waktu (Gubby & Wellard, 2016: 2).

Prinsipnya permainan bola keranjang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh siswa pada saat dilaksanakannya pembelajaran pendidikan jasmani, baik siswa laki-laki dan perempuan. Tempat permainan bisa dilakukan di tempat-tempat kosong di dalam lingkungan sekolah, misalnya di halaman, atau di lapangan. Bola keranjang pada dasarnya merupakan permainan beregu, yang dilakukan tanpa adanya unsur kekerasan, dengan tidak ada unsur menendang, menjegal, maupun menarik antar pemain. Target permainan mempergunakan keranjang yang dipasang erat pada tiang, tidak bergerak, dan menghadap ke tengah lapangan (Indriharta, 2006 :45).

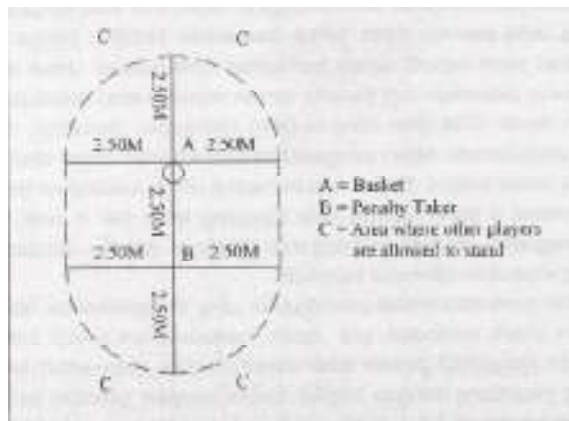
Menurut Indriharta (2006: 46-47) bola keranjang dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang, dengan perbandingan antara panjang dan lebar yaitu 2 : 1, lapangan dibagi dalam dua kotak (A dan B), masing-masing daerah sama luasnya , sebagai berikut:



Gambar 1. Lapangan *Korfball*

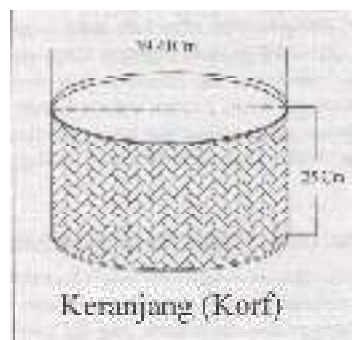


Titik penalty sebagai tembakan hukuman berjarak 2,50 meter dari tiang keranjang. Keliling tiang keranjang ada garis-garis terputus sebagai tanda daerah tembakan hukuman, dengan ukuran dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 2. Titik Pinalti

Tinggi seluruh bagian atas keranjang yaitu 3,50 meter dari permukaan tanah atau dapat dimodifikasi. Tinggi keranjang 25 cm dan berbentuk silindris tanpa dasar dengan garis tengah dalam antara 39-41 cm, dan ditempatkan pada masing-masing kotak sebagai sasaran akhir. contoh gambarnya sebagai berikut:



Gambar 3. Keranjang

Bola keranjang merupakan olahraga yang bermanfaat menjaga kebugaran jasmani siswa, berkumpulnya laki-laki dan perempuan dalam satu regu akan terjadi interaksi aktif, sehingga dapat menjadi tempat dalam pengembangan

berbagai aspek kehidupan manusia termasuk di dalamnya yaitu nilai-nilai edukatif pembangunan mental seperti sportivitas, kerja sama, jiwa ksatria, rasa kebersamaan, semangat bertanding, sopan santun, dan saling menghormati.

### **8. *Teaching Games for Understanding (TGfU)***

*Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai cara untuk memperkenalkan bagaimana anak memahami olahraga ataupun aktivitas jasmani melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU memfokuskan pembelajaran pada keterampilan bermain dalam olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Saryono & Nopembri, 2009: 6).

TGfU berusaha untuk merangsang anak memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dengan cepat mampu mengambil keputusan yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Meningkatnya kemampuan seorang anak akan membuat keputusan mendorongnya untuk menjadi lebih sadar tentang bakatnya dalam permainan tersebut. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna untuk anak-anak, sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan serta situasi yang memaksa anak untuk mengembangkan keterampilan teknisnya ataupun manuver strategisnya yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik (Setiawan & Nopembri, 2017: 5).

TGfU adalah pendekatan pendidikan yang membantu siswa pengembangan kesadaran taktis dalam pembelajaran keterampilan. TGfU sangat efisien pada siswa dan pengajaran yang berpusat pada permainan. Permainan ini menuntut siswa untuk memahami taktik dan strategi bermain olahraga sebelum mempelajari teknik tersebut. TGfU merupakan pendekatan pengajaran yang menitikberatkan pada keterampilan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknis, dan bukan keterampilan teknis untuk meningkatkan keterampilan taktis (Nopembri, 2017: 24).

Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang memperhatikan kebutuhan anak dalam melakukan permainan. Guru sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan tidak menjadi pelaku utama dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan TGfU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pembelajaran penjas di sekolah yang lebih menarik (Putri, 2017: 2019).

TGfU melalui pendekatan taktik memberikan hal yang baru dari sisi lain proses pembelajaran yang terpusat pada siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan berbagai permainan olahraga yang didukung oleh kemampuan pemahaman taktik yang baik serta kemampuan penguasaan keterampilan teknik dasar yang baik pula. Kemampuan pemahaman taktik merupakan hal yang penting dalam permainan, kemampuan untuk mengidentifikasi masalah masalah taktis yang timbul selama permainan berlangsung, untuk kemudian memberikan respons yang

sesuai dengan masalah yang timbul, sedangkan kemampuan penguasaan keterampilan teknik dasar merupakan respons yang digunakan untuk memecahkan sebuah masalah yang muncul dalam permainan tersebut (Rachman, 2008: 9).

TGFU mempunyai ciri khas yang terdapat dalam pengelolaan permainannya, selain itu setiap bentuk permainan dan karakteristik memiliki ciri khas tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan yang berbeda pada para pemainnya. TGfU membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu: (a) *Target games* (permainan target), permainan target memiliki peraturan bahwa pemain akan mendapatkan nilai apabila bola atau alat untuk menembak sasaran atau sejenisnya baik dilempar atau dipukul secara terarah untuk mencapai sasaran. Contoh permainan adalah golf, bowling, snooker, dan billiards, (b) *Net/wall games* (permainan net) permainan tim atau individu yang dipisahkan oleh net dan di mana skor didapat apabila pemain menjatuhkan bola ke area lapangan lawan dan lawan tidak dapat mengembalikannya. Misalnya, permainan bulutangkis, tenis lapangan, tenis meja dan bola voli, (c) *Striking/ fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), permainan tim untuk mendapatkan skor dengan cara memukul bola untuk ditempatkan pada tempat tertentu kemudian lari dan menghindari lemparan dari penjaga. Contoh permainan, yaitu baseball, softball, cricket, dan rounders, (d) *Invasion games* (permainan serangan/invasi), permainan tim di mana skor akan didapat apabila bola atau sejenisnya mampu memasuki sasaran misalnya

gawang atau ring. Misal, permainan bola basket, bola tangan, sepak bola, dan polo air (Butler & Griffin, 2010: 49).

Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (Teaching Game for Understanding) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu: (a) permainan, (b) apresiasi bermain, (c) kesadaran taktikal, (d) pembuatan keputusan yang akurat, (e) eksekusi keterampilan, (f) penampilan. Tahapan pertama yaitu pengantar permainan, termasuk klasifikasinya dan gambaran secara utuh bagaimana permainan tersebut dimainkan. Tahapan kedua, melayani serta meyakinkan minat siswa untuk bermain melalui pembelajaran sejarah permainannya dan kebiasaan yang sering terjadi. Tahapan ketiga, mengembangkan kesadaran taktikal siswa dengan cara menyuguhkan masalah utama taktis dalam permainan. Tahapan keempat, menggunakan aktivitas belajar menyerupai permainan untuk membelajarkan siswa mengenali kapan dan bagaimana menerapkan pengetahuan taktikal itu dilakukan dalam permainan. Tahapan kelima, memulai kombinasi pengetahuan taktikal dengan pelaksanaan keterampilan dalam aktivitas menyerupai yang permainan tersebut. Tahapan keenam, siswa mengembangkan kemampuan penampilan secara tepat dan benar, berdasarkan kombinasi pengetahuan taktikal dan keterampilannya (Metzler, 2011: 48).

TGfU dilakukan sebagai sarana untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme serta teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya yaitu membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan yang terbentuk sebelumnya

kedalam situasi taktis pada saat bermain. Penggunaan masalah-masalah taktikal dalam suatu permainan serta memanfaatkan konsep belajar kognitif sebelum penampilan keterampilan gerak berbasis teori belajar konstruktivisme.

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis TGfU merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya serta pemahamannya (Suparlan, 2019: 82).

Terdapat empat kunci pokok pembelajaran menurut model pembelajaran konstruktivisme, yaitu: (a) siswa lebih banyak menyusun pemahaman mereka, daripada cara yang diperoleh langsung dari guru, (b) pengetahuan yang baru dimiliki siswa, tergantung dari tingkat pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang diperoleh sebelumnya, (c) pembelajaran disertai dengan interaksi sosial keilmuan, (d) tugas-tugas pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, mendukung pembelajaran yang berguna bagi siswa (Novia & Kusumo, 2016: 1094).

Berdasarkan beberapa pandangan dapat dikatakan bahwa konstruktivis berbicara tentang tiga bentuk konstruktivisme, konstruktivisme psikologis atau personal, sosial, dan dialektikal. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa konstruktivis psikologis memfokuskan pada bagaimana individu-individu menggunakan informasi, sumber daya, dan bantuan dari orang lain untuk membangun dan meningkatkan mental dan strategi dalam pemecahan masalahnya. Sebaliknya, konstruktivisme sosial melihat belajar sebagai

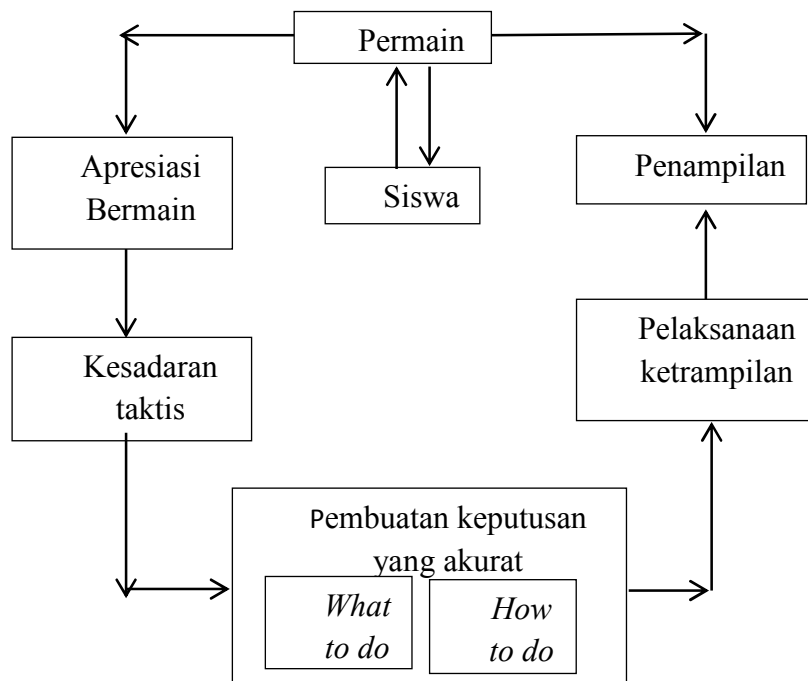
peningkatan kemampuan dalam berpartisipasi bersama orang lain dalam suatu kegiatan yang bermakna dalam budaya serta masyarakat. Dialektikal yang merupakan perpaduan antara psikologis atau individual dengan sosial (Supardan, 2016: 3).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa teori belajar konstruktivisme berkaitan erat dengan pembelajaran TGfU karena pembelajaran dengan maksud meningkatkan keaktifan siswa dan juga pemahaman siswa yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik sehingga siswa mampu mengeluarkan semua kemampuan keterampilannya.

Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan yang menyenangkan karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan tanpa adanya paksaan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya.

TGfU mempunyai enam dasar komponen dalam pembelajaran dalam satu unit permainan, yaitu; permainan, apresiasi bermain, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Tahap pertama adalah pengantar permainan, termasuk klasifikasinya dan gambaran utuh bagaimana suatu permainan itu akan dimainkan. Tahap kedua, myakinkan minat siswa untuk bermain melalui sejarah permainannya dan kebiasaan yang terjadi dalam permainan. Tahap ketiga, mengembangkan kesadaran taktikal siswa dengan menyuguhkan masalah taktis dalam permainan. Tahap keempat, menggunakan aktivitas belajar yang menyerupai

permainan sebagai pembelajaran untuk siswa mengenali kapan serta bagaimana menerapkan cara pengetahuan taktikal itu dilakukan di permainan. Tahap kelima, memulai kombinasi pengetahuan taktikal dengan pelaksanaan keterampilan dalam aktivitas menyerupai permainan tersebut. Tahap keenam, siswa mengembangkan kemampuan keterampilan dalam penampilan secara benar dan tepat, berdasarkan kombinasi pengetahuan taktikal serta keterampilan. Tahapan tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar.4 Model Pengajaran Permainan untuk Pemahaman *Teaching Game for Understanding* (TGFU) (Metzler, 2017: 361)

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa TGFU merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan secara bermain taktik tanpa menghilangkan teknik dalam gerak dan pengembangan keterampilannya. Model pembelajaran permainan taktik dapat menarik minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mengembangkan



keterampilan siswa dan penggunaan teknik yang diperlukan untuk penampilan permainan.

TGFU merupakan sebuah alternatif yang sangat bisa untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, baik SD, SMP maupun SMA karena TGFU merancang siswa agar lebih aktif bergerak untuk bermain dari pada memikirkan teknik apa yang harus digunakan ketika bermain. TGFU bisa memotivasi siswa agar lebih mengembangkan taktik dan pemahaman tentang permainan.

## **9. Kemampuan Gerak Dasar Anak Sekolah Dasar**

Kemampuan gerak dasar merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Kemampuan gerak dasar merupakan suatu kebutuhan yang harus dipelajari pada usia sekolah dasar. Mengingat hal tersebut langsung maupun tidak langsung akan sangat mempengaruhi perilaku sehari hari, dan menunjang perkembangan gerak dan postur tubuh di masa remaja dan dewasa (Amatullah, Sumarni, & Herawati, 2018: 5).

Gerak dasar merupakan gerak yang diupayakan pembelajarannya melalui pendidikan jasmani. Gerak dasar merupakan keterampilan yang membentuk dasar dari gerakan manusia. Kemampuan gerak dalam keterampilan gerak dasar (*fundamental motor skill*) menggambarkan suatu derajat penguasaan keterampilan dalam menggunakan anggota badan serta cara menggunakan persepsi visual (Bakhtiar, 2015: 4).

Pengembangan gerak dasar siswa sekolah dasar pada umumnya fokus pada penguasaan keterampilan gerak fundamental Penguasaan keterampilan

gerak fundamental adalah aspek penting untuk mencapai keterampilan gerak dalam aktivitas fisik maupun permainan. Adanya penguasaan keterampilan gerak fundamental akan mendorong siswa untuk bergerak dengan lebih efektif dan efisien serta dapat mengeksplorasi lingkungan belajarnya. Untuk itu, diperlukan pemahaman tentang gerak fundamental yang terbagi atas dua yaitu gerak lokomotor dan objek kontrol. Gerak lokomotor merupakan salah satu gerakan yang melibatkan semua anggota tubuh yang menggunakan otot-otot besar dalam melakukan gerakannya serta berpindah tempat dalam melakukannya. Contoh dari gerak lokomotor yaitu berlari, berjalan, serta melompat dan sebagainya, sedangkan gerak objek kontrol merupakan gerak yang melibatkan stimulus atau rangsangan yang berasal dari luar yang diarahkan pada suatu objek atau sasaran. Contoh dari gerak objek kontrol yaitu melempar, memukul, menerima (menangkap), menendang, dan menggiring bola (Ariyanto, Triansyah, & Gustian, 2020:79-80).

Keterampilan gerak dasar di sekolah dasar terbagi menjadi tiga macam yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Pada dasarnya gerak dasar pada manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk gerakan dasar yang telah disebutkan tersebut telah dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan dan diajarkan di sekolah dasar, selain gerak dasar yang lainnya. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu unsur pokok dari gerak dasar fundamental, selain gerak dasar non-lokomotor serta gerak dasar manipulative. Gerak dasar lokomotor yang merupakan materi yang diberikan di sekolah

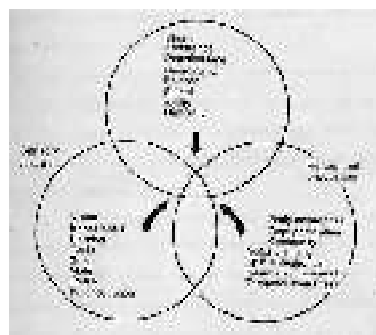
dasar. Tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan salah satunya di sekolah dasar yaitu meningkatkan kemampuan serta keterampilan gerak dasar siswa (Hanief & Sugito, 2015: 61).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang ada di sekolah diharapkan mampu berperan untuk mengupayakan pembelajaran pengembangan gerak dasar bagi semua anak, pembelajaran ini sangat berguna khususnya bagi siswa yang kurang beruntung atau yang memiliki berbagai latar belakang lingkungan yang kurang mendukung, dalam arti tidak atau sulit dalam mendapatkan sarana dan prasarana untuk dapat melakukan aktifitas gerak serta bermain, kurang mendapatkan motivasi untuk melakukan aktivitas fisik dan bermain, pengaruh dari sosial budaya yang menyebabkan anak perempuan lebih sedikit mendapatkan kesempatan yang sama dibandingkan dengan anak laki-laki dalam melakukan aktivitas fisik dalam pembelajaran yang dapat membuat mereka kurang berkembang keterampilan gerak dasarnya (Bakhtiar, 2015: 5).

Secara intuitif, guru yang mengetahui bahwa aktivitas fisik berperan penting pada gerak dasar di dalam pembelajaran siswa. Pendidikan baru-baru ini mulai mengamati dari dekat efek dari memadukan aktivitas fisik untuk meningkatkan gerak dasar anak dalam kehidupan sehari-hari di kelas. Melibatkan siswa dalam kegiatan aktivitas fisik memiliki efek positif pada motivasi, gerak dasar, keterlibatan, dan pembelajaran mereka, sementara juga membantu mereka menjadi lebih aktif secara fisik secara keseluruhan (Lindt & Miller, 2017: 34).

Pada pembelajaran gerak dasar manipulatif dapat memberikan motivasi siswa untuk proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien, sehingga mampu memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tanpa seorang peserta didik kehilangan dunia bermainnya serta menumbuhkan bakat dan minat dalam berolahraga (Eko, 2018: 72). Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran manipulatif yang merupakan salah satu gerak dasar dapat memberikan kontribusi yang positif pada peningkatan siswa dalam kemampuan gerak dasarnya.

Gerakan yang terampil pada dasarnya merupakan gerakan yang efisien yang diawali dari gerak dasar yang sederhana. Keterkaitan antara berbagai faktor akan dapat menimbulkan gerakan yang efisien, terdapat tiga komponen yang mendukung gerakan yang efisien, yaitu: kesegaran jasmani dan kemampuan gerak dasar, kemampuan penginderaan atau syaraf sensori serta pada proses-proses perseptual . Gambaran mengenai komponen-komponen yang mendukung gerakan yang efisien dan unsur – unsurnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Komponen Gerak Efisien (Supriyoko, 2018: 4-5)

Berdasarkan pernyataan diatas kemampuan gerak dasar penting dipelajari dalam pembelajaran penjasorkes karena kemampuan gerak merupakan bagian dari ranah psikomotorik, dan perkembangannya dapat berbentuk penguasaan keterampilan gerak sehingga jikamempunyai kemampuan gerak yang baik anak akan mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan gerak khusus.

#### **10. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Suatu hal penting yang harus dipahami berkaitan dengan siswa atau peserta didik sebagai individu bahwa siswa merupakan manusia yang memiliki sejarah, makhluk dengan cirri individualitas atau keunikan, selalu memerlukan sosialisasi di antara mereka, memiliki keinginan untuk melakukan interaksi dengan alam sekitar, dan kebebasannya mengolah pikir dan rasa yang berhubungan dengan kerohaniannya. Pemahaman terhadap siswa sebagai subjek belajar inilah yang harus menjadi tumpuan dalam mengembangkan teori maupun praksis dalam pendidikan (Budiningsih, 2015: 162-163).

Karakteristik peserta didik merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh pendidik karena dijadikan acuan dalam merumuskan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi dan metode pembelajaran memiliki kegunaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Karakteristik siswa merupakan aspek kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya. Menganalisis karakteristik siswa

dimaksudkan untuk mengetahui ciri-ciri individu siswa. Tindakan atau perilaku belajar memang dapat dipengaruhi, tetapi tindakan atau perilaku belajar akan tetap berjalan sesuai dengan karakteristik siswa (Astuti, 2017: 7).

Karakteristik siswa perlu untuk diketahui oleh guru untuk memudahkan dalam menentukan tujuan, metode, media pembelajaran, maupun materi pelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Karakteristik siswa yang penting untuk dianalisis oleh guru yaitu karakteristik umum, kompetensi awal, gaya belajar, dan motivasi. Karakteristik umum siswa meliputi faktor faktor kecerdasan, usia, kondisi sosial, dan ekonomi. Kompetensi awal adalah kemampuan yang sudah dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti program pembelajaran. Gaya belajar merupakan kecenderungan tingkah laku yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan proses belajar. Motivasi merupakan dorongan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan suatu tindakan (Alfin, 2015: 16).

Menurut Djamarah (2008: 123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung mulai dari usia enam tahun hingga sekitar sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar serta dimulainya pengalaman baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap dan tingkah lakunya. Guru mengenal masa ini sebagai masa sekolah, oleh karena itu pada usia inilah anak untuk menerima pendidikan secara formal.

Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang banyak mengalami perubahan yang drastis baik secara mental maupun fisik. Gerakan organ tubuh

siswa berubah semakin lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Keberanian dan kemampuan tersebut, karena perkembangan mental dan juga disebabkan dengan adanya keseimbangan serta keselarasan gerakan organ dalam tubuh siswa.

Karakteristik siswa memiliki hal yang antara satu dan lainnya, perbedaan karakteristik tersebut dapat dibagi menjadi tiga macam karakteristik, yaitu karakteristik siswa yang berhubungan dengan fisiologis, karakteristik siswa yang berkaitan dengan psikologis, serta karakteristik siswa yang berhubungan dengan lingkungan. Perbedaan karakteristik siswa berkaitan erat dengan proses yang dilakukan dalam pembelajaran, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengurai perbedaan-perbedaan tersebut, salah satu dengan diberikan program nutrisi kepada siswa yang berasal dari keluarga yang kurang mampu, menciptakan hubungan sosial yang baik di antara para siswa, melakukan pembelajaran yang kontekstual, mengadakan program remedial atau perbaikan bagi yang belum tuntas, serta meningkatkan profesionalisme guru (Meriyati, 2015: 92).

Karakteristik siswa mempunyai keterkaitan yang positif dengan hasil pembelajaran. Semakin baik karakteristik siswa yang dimiliki maka hasil belajar akan cenderung semakin meningkat atau semakin baik. Sebaliknya, karakteristik siswa yang kurang baik yang dimiliki maka akan menyebabkan hasil belajarnya kurang baik atau menurun (Meriyati, 2015: 93). Berdasarkan hal tersebut guru sebagai fasilitator harus mengetahui karakteristik siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Ary Wibawa & FX Sugiyanto (2015), yang berjudul “Gerak multilateral melalui permainan bola besar untuk anak SD kelas bawah”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran gerak multilateral yang dibentuk melalui permainan bola besar, serta dikembangkan menjadi panduan guru olahraga dan pembelajaran dengan konsep permainan. Penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Gall, Gall & Borg. Uji coba dengan skala kecil dilakukan terhadap 24 orang siswa di SD Mutiara singaraja dan 85 orang siswa pada skala besar di SDN 1 Singaraja. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket skala nilai validasi, pedoman observasi model pembelajaran permainan dan pedoman observasi keefektifan model pembelajaran permainan. Hasil penelitian berupa pengembangan model pembelajaran gerak multilateral melalui permainan bola besar yang terdiri atas Sembilan permainan, yaitu (1) berburu bebek, (2) bola pertemanan, (3) bola zig-zag berlari, (4) mengambil mutiara, (5) bola berguling, (6) bola tembak, (7) bola raja, (8) bola gawang, (9) bola tepuk. Pengembangan model pembelajaran gerak multilateral disusun dalam bentuk buku pedoman pembelajaran dan CD dengan judul “Bola Multi Gerak”
2. Penelitian Novi Kurnia Triwijayanto, Rumini, Harry Pramono (2013). Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SDN Muntung Kecamatan Candirotto Kabupaten



Temanggung Tahun 2012. Jurnal *Active* Volume 2, Nomor 5, Tahun 2013. Hasil penelitian (1) aspek kognitif 85,5% (2) aspek afektif 96,1% (3) dan aspek psikomotorik 85,8% dengan rata-rata 89,1%. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa keseluruhan Model Pengembangan Permainan Bola Tangan Kappar dalam Pembelajaran Penjasorkes, dinyatakan efektif karena dapat dilihat dari data-data diatas maka modifikasi permainan berbagai kecepatan lari dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan bola tangan kappar layak digunakan.

3. Pengembangan Multilateral dengan Permainan Kotak dan Bola pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah oleh Furkan (2012). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas bawah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak sekolah dasar kelas bawah. Relevansi dengan penelitian ini adalah adanya materi yang berhubungan dengan permainan sebagai pembentukan karakter, perkembangan dan pertumbuhan anak. Hasil dari penelitian pengembangan model permainan kotak dan bola terdiri atas 8 jenis permainan yaitu: (1) permainan melempar bola dengan sasaran mengenai kotak, (2) permainan menendang bola dengan sasaran mengenai kotak, (3) permainan keliling dunia, (4) permainan meLompat kotak dilanjutkan dengan lari *zig-zag*, (5) permainan *sprint* kelak-kelok, (6) lari dan Lompat keliling, (7) berlari menjatuhkan bolayang disimpan di atas kotak yang berada di samping

kanan dan kiri, dan (8) lomba gabungan lari dan lempar. Produk akhir pengembangan model permainan berupa buku pedoman pelaksanaan permainan yang sudah direvisi dan dibuat ke dalam bentuk CD.

4. Penelitian oleh Muhammad Abdurrochim (2014), penelitian yang berjudul Pengembangan Model Permainan Bolatangan untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan bolatangan untuk anak sekolah dasar kelas atas. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah modifikasi permainan bolatangan untuk anak sekolah dasar kelas atas yang dikemas dalam bentuk CD dan buku panduan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para ahli dan guru menilai produk yang dihasilkan telah sesuai diterapkan di Sekolah Dasar kelas atas. Produk yang dihasilkan berupa CD dan buku panduan. Hasil ini terlihat dari jawaban *observer* dengan 15 pertanyaan yang semua dijawab sesuai. Penilaian siswa terhadap permainan bolatangan yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil kuesioner. Menurut siswa, 100% permainan dapat dilakukan, menyenangkan, dan membuat anak menjadi senang bergerak, 90,82% memberikan tanggapan bahwa permainan mudah dilakukan, 96,94% dapat memahami peraturan dengan baik, 93,88% siswa taat pada peraturan yang berlaku, 10,20% siswa mengalami kesulitan, 98,98% siswa merasa suka dengan peralatan yang digunakan, 95,92% dapat melakukan kerja sama, dan 6,74% merasa takut melakukan permainan yang diajarkan.

### **C. Kerangka Pikir**

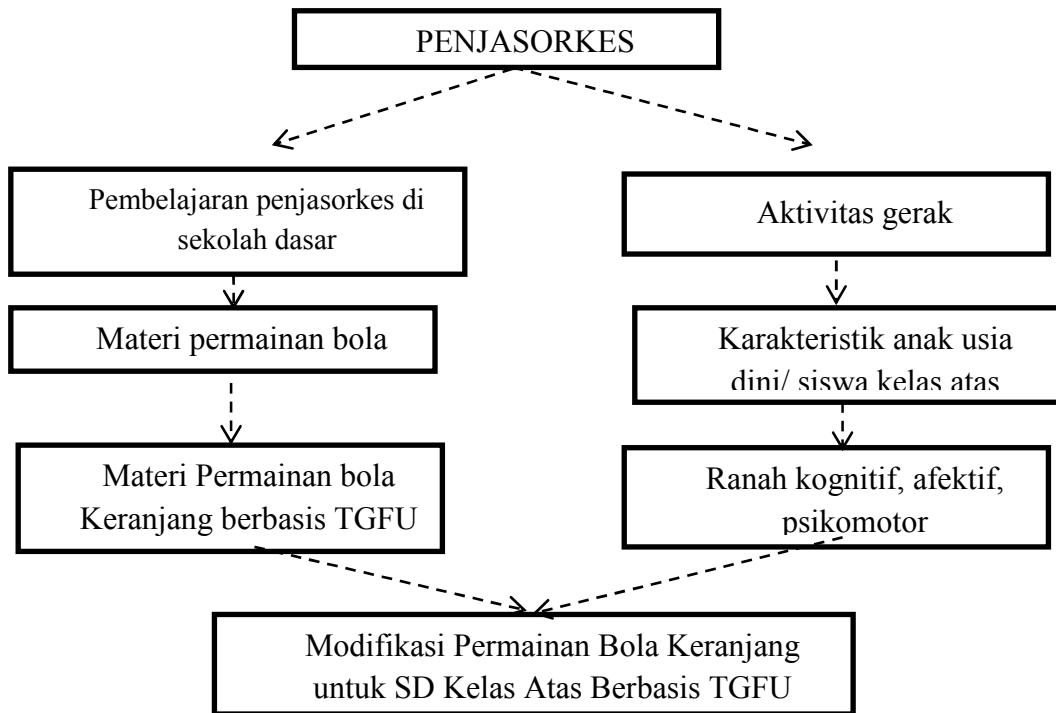
Penjasorkes pada hakikatnya mempunyai arti, peran, fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan keterampilan gerak peserta didik. Keterampilan gerak kompleks pada anak usia dini atau Sekolah Dasar diwujudkan dalam kemampuan gerak memainkan suatu benda (gerak manipulatif). Bentuk-bentuk kemampuan gerak manipulatif terdiri atas gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap), dan gerakan memantulkan bola atau menggiring bola.

Pelaksanaan Penjasorkes khususnya di Sekolah Dasar, meliputi aspek-aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Permainan merupakan salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Penjasorkes di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan dengan peraturan yang dimodifikasi.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan di Sekolah Dasar masih dikemas dalam bentuk permainan belum termodifikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah dijumpainya anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak.

Modifikasi pembelajaran permainan bola keranjang berbasis TGFU merupakan salah satu upaya yang ingin diwujudkan agar anak lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti

pembelajaran permainan, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan mempunyai pemahaman di dalam pembelajaran.



Gambar 6. Kerangka Pikir

#### D. Pertanyaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa hal yang akan dibahas. Pertanyaan-pertanyaan ini perlu untuk dibahas agar mencapai tujuan yang diinginkan. Pertanyaan penelitian yang dibuat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan materi pembelajaran permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan materi pembelajaran pembelajaran permainan bola keranjang berbasis TGfU digunakan sebagai referensi guru dalam mengajarkan permainan bola keranjang?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan *research and development* (penelitian pengembangan) Menurut Sugiyono (2013: 297) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. *Research and development* memiliki tujuan yaitu sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan serta menguji hasil pendidikan, penelitian dan pengembangan juga memiliki tujuan sebagai cara menemukan suatu pengetahuan baru melalui *basic research* atau untuk menjawab pertanyaan khusus berkaitan dengan masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik dalam pendidikan maupun pelatihan. Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat sebagai alat untuk menghasilkan produk dari materi permainan bola keranjang berbasis TGfU pada sekolah dasar.

Menurut Sukmadinata, (2010: 164) penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau suatu langkah untuk menciptakan suatu produk yang belum pernah ada atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan kedua pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk menciptakan ataupun

mengembangkan produk sesuai dengan ketentuan dan metode yang tepat sehingga menghasilkan suatu produk yang berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini, model yang menjadi pedoman ataupun acuan adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan tersebut dapat diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih mudah dan sederhana selanjutnya dijadikan sebagai landasan dan acuan dalam penelitian.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk yakni permainan bola keranjang yang berbasis TGfU untuk sekolah dasar yang dapat menambah inovasi dalam pembelajaran. Sesuai dengan tujuan penelitian ini menggunakan strategi penelitian menurut Borg & Gall. Alasan memakai strategi penelitian dari Borg & Gall adalah mengacu pada pendapat Borg, Gall, & Gall, (2003: 570) bahwa penelitian & pengembangan sangat bermanfaat strategi untuk meningkatkan praktik dalam pendidikan. Penelitian tersebut merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pernyataan tersebut memperkuat alasan bahwa metode penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU. Model penelitian pengembangan versi Borg et al., (2003: 570-571) terdapat sepuluh kegiatan atau tahapan, yaitu:

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data), pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan

pertimbangan dari segi nilai serta persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.

2. *Planing* (Perencanaan), Merancang rencana penelitian, meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang akan dicapai dengan penelitian tersebut, desain dan langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup yang kecil.
3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal), pengembangan bahan materi permainan dan instrument evaluasi. Termasuk dalam langkah ini yaitu persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. *Preliminary Field Testing* (Ujicoba Awal Lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dan skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi ataupun dengan menggunakan angket.
5. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Lapangan Kecil), melakukan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan di awal berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini bisa dilakukan satu kali atau lebih, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba awal, sehingga diperoleh produk utama telah siap diujicobakan secara lebih luas
6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan), uji coba utama yang melibatkan 3-12 sekolah untuk menguji produk yang dihasilkan.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Operasional), yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lapangan, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap untuk divalidasi
8. *Operational Field Testing* (Uji Kelayakan), yaitu langkah uji validasi terhadap produk yang telah dihasilkan untuk mengetahui kelayakannya.
9. *Final Product Revision* (Revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan terakhir terhadap produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk akhir atau final.
10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Sosialisasi Produk Akhir), langkah menyebarluaskan produk atau hasil pengembangan dan menerapkannya di lapangan.

Berdasarkan sepuluh langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, peneliti mengadopsi dan menyederhanakan dalam tahapnya dikarenakan keterbatasan kondisi dan situasi, waktu, serta biaya. Keterbatasan kondisi pandemi pada saat penelitian merupakan salah satu alasan untuk menyederhanakan penelitian ini. Waktu yang digunakan apabila keseluruhan tahapan atau tidak dilakukan penyederhanaan langkah penelitian akan relatif lama. Biaya yang digunakan apabila semua tahapan dilakukan akan sangat besar sehingga perlu disederhanakan untuk langkah penelitian. Selain itu, apabila penelitian pengembangan digunakan untuk tesis atau disertasi maka hal yang terbaik yang harus diingat adalah melakukan penelitian dengan skala yang kecil tanpa menghilangkan substansi asli dari keseluruhan tahapan penelitian



pengembangan. Cara lain untuk menurunkan skala proyek adalah dengan membatasi pengembangan hanya pada beberapa langkah siklus saja (Borg et al., 2003: 572). Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut maka peneliti menyederhanakan penelitian sebagai berikut:

### **1. Studi Pendahuluan**

Melakukan observasi/pengamatan ke lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru atau pengajar serta mengamati proses pembelajaran permainan bola besar yang dilakukan. Studi pendahuluan dilakukan pada sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian. Pengamatan atau observasi dilakukan dengan wawancara dan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan di tiga sekolah yaitu SD N Rejodani, SD N Jagamangan, SD N Bakalan. Hasil yang didapatkan dari observasi yaitu wawancara serta pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani.

### **2. Menyusun Perencanaan**

Setelah mengumpulkan data dari hasil Observasi, peneliti melakukan perencanaan serta mendesain pengembangan modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk anak kelas atas sekolah dasar. Perencanaan dilakukan dengan mengkaji masalah yang terjadi dalam pembelajaran serta hasil dari wawancara yang dilakukan kepada guru di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Langkah selanjutnya yaitu menentukan pemecahan masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Perencanaan selanjutnya yaitu membuat

desain awal modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU pada siswa sekolah dasar.

### **3. Pengembangan Produk Awal**

Konsultasi dilakukan dengan ahli media dan ahli materi Setelah mendapatkan informasi tentang pengembangan model latihan, peneliti mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk tersebut. Konsultasi dilakukan dengan ahli media yaitu Prof. Dr. Suharjana, M.Kes yang merupakan ahli bidang media pembelajaran berbasis TGfU. Konsultasi dengan ahli materi dilakukan dengan Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd yang merupakan ahli dibidang materi pendidikan jasmani.

Desain yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dan apabila masih ada yang perlu diperbaiki, maka desain perlu disempurnakan sebelum dilakukan ke uji coba. Dalam pengembangan produk awal juga perlu melakukan konsultasi dengan praktisi yang merupakan guru pendidikan jasmani yaitu Ade Ayu Laksmitaningrum, S.Pd agar desain yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pembelajaran yang terdapat di sekolah. Konsultasi produk awal yang dilakukan merupakan validasi permainan apakah permainan yang dikembangkan layak untuk diuji coba pada langkah selanjutnya. Validasi ahli dan praktisi dilakukan dengan menggunakan angket kelayakan desain permainan yang dikembangkan yang hasilnya berupa angka kemudian di narasikan menurut kriteria penilaian.

#### **4. Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil**

Pengembangan materi permainan yang telah direvisi berdasarkan saran ahli dan praktisi kemudian dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada satu sekolah dasar dengan jumlah peserta sepuluh. Sekolah dasar yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil adalah SD N Rejodani. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan sepuluh siswa yang melakukan permainan yang dikembangkan. Permainan dilakukan sesuai dengan desain yang telah dibuat dan dikonsultasikan dengan para ahli dan praktisi. Setelah siswa melakukan semua permainan kemudian siswa juga dibagikan angket untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan revisi tahap selanjutnya sekaligus untuk mengetahui kualitas permainan yang dikembangkan.

#### **5. Revisi Produk**

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, data kemudian dipergunakan sebagai dasar dalam revisi kemudian dilakukan perbaikan yang selanjutnya digunakan dalam operasional (kelompok yang lebih besar). Revisi produk setelah uji coba kelompok kecil dilakukan apabila masih terdapat kekurangan dalam pengembangan permainan. Revisi produk penting dilakukan karena dapat mengetahui beberapa hal yang perlu diperbaiki sebelum dilakukan uji coba dengan skala yang lebih luas lagi.

#### **6. Uji Coba Lapangan**

Pengembangan permainan yang telah direvisi kemudian dilakukan uji coba pada kelompok operasional. Jumlah sekolah yang digunakan dalam uji

coba lapangan pengembangan permainan sebanyak tiga sekolah yaitu SD N Bakalan, SD N Ledoknongko, dan SD N Jongkang dengan jumlah siswa masing masing sekolah sebanyak sepuluh siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian untuk melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan siswa melakukan semua rangkain permainan yang dikembangkan kemudian setelah selesai melakukan permainan mengisi angket yang digunakan untuk memperbaiki permainan yang dikembangkan. Angket berupa angka yang kemudian dinarasikan sesuai dengan kriteria penilaian.

#### **7. Merevisi Produk Akhir**

Data hasil uji coba lapangan dijadikan bahan acuan dalam melakukan revisi produk dan merupakan hasil akhir dalam pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU. Revisi produk akhir merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini. Hasil dari revisi produk akhir merupakan bentuk permainan yang telah dikembangkan dan merupakan hasil dari penelitian pengembangan permainan bola keranjang berbasis TGfU pada sekolah dasar.

#### **C. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dipergunakan sebagai acuan menetapkan kualitas permainan bola keranjang berbasis TGfU. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki serta menyempurnakan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk anak kelas atas sekolah dasar. sebagai pedoman pembelajaran permainan bola besar Dengan uji coba ini kualitas materi permainan bola keranjang untuk siswa sekolah

dasar yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik. Desain uji coba merupakan tahapan yang dilakukan untuk melakukan validasi terhadap permainan yang sedang dikembangkan.

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan respons secara langsung dari siswa tentang kualitas modifikasi permainan yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba, model pembelajaran dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli media dan praktisi. Setelah mendapatkan saran maka melakukan revisi hingga modifikasi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk anak kelas atas sekolah dasar layak digunakan untuk uji coba. langkah berikutnya yaitu uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, maupun saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi dan menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek yang digunakan sesuai dengan pendapat Borg et al., (2003: 570) bahwa subjek yang digunakan dalam penelitian pengembangan pendidikan dalam uji coba awal berjumlah 1-3 sekolah yang digunakan dengan jumlah 10-30 siswa, sedangkan pada ujicoba lapangan berjumlah 3-12 sekolah dengan jumlah 30-120 siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini menggunakan subjek uji coba atau responden yang terlibat berjumlah 10 siswa dalam 1 sekolah untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa dari 3

sekolahan yang berbeda uji coba kelompok besar. Subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan siswa kelas sekolah dasar kelas atas. Uji coba skala kecil menggunakan subjek 10 siswa dari SD N Rejodani, sedangkan subjek yang digunakan dalam skala besar menggunakan 30 siswa dari SD N Bakalan, SD N Jongkang, dan SD N Ledoknongko.

### **3. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas modul permainan bola keranjang. Data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi, serta siswa sekolah dasar kelas atas. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi, ahli media, dan praktisi serta siswa sekolah dasar kelas atas.

Instrument yang berupa validitas produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan yang telah dibuat lembar evaluasi berdasarkan kebutuhan penilaian. Teknik yang digunakan sebagai berikut :

#### **a. Observasi**

Observasi dilakukan pada awal sebelum menentukan dan mengembangkan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk anak kelas atas sekolah dasar, dan dilakukan ketika pembelajaran permainan bola besar. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas dan ketertarikan peserta didik terhadap materi permainan bola besar. Selain itu juga melakukan wawancara kepada guru penjasorkes untuk mengetahui permasalahan ketika pembelajaran bola besar khususnya bola keranjang.

## b. Angket

Angket terdiri atas hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media, praktisi, dan siswa berupa angket. Berikut ini adalah kisi kisi yang digunakan untuk pembuatan angket:

**Tabel 1. Kisi kisi Angket untuk Ahli Materi**

Variabel	Komponen yang Diukur	Indikator	Nomer item
Materi Permainan <i>korfball</i> berbasis TGfU pada sekolah dasar	Aspek Isi dan Materi	1. Sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sekolah dasar	1,2
		2. Sesuai tujuan pendidikan jasmani dan karakteristik siswa sekolah dasar	3,4
		3. Sesuai model pembelajaran TGfU	5
	Aspek Manfaat dan Tujuan	1. Sesuai tujuan dan manfaat permainan	1,2,3,4,5
	Kualitas model permainan	1. Permainan Bola seberang	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		2. Permainan Bola Beralih	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		3. Permainan Botul	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		4. Permainan <i>Zig-zag ball</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		5. Permainan FOF	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		6. Permainan Bola Keranjang Modifikasi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

**Tabel 2. Kisi kisi Angket untuk Ahli Media**

Variabel	Komponen yang Diukur	Indikator	Nomer item
Materi Permainan <i>korfball</i> berbasis TGfU pada sekolah dasar	Aspek Desain dan Konstruksi Modul	1. Urutan penyusunan Modul	1,2
		2. Proses Pembelajaran	3,4
		3. Sarana prasarana dan keamanan	5,6
		4. Penilaian	7
		5. RPP	8
		6. Bahasa	9,10
	Aspek Manfaat dan Tujuan	1. Sesuai tujuan dan manfaat permainan	1,2,3,4,5
	Kualitas model permainan	1. Permainan Bola seberang	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		2. Permainan Bola Beralih	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		3. Permainan Botul	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		4. Permainan <i>Zig-zag ball</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		5. Permainan FOF	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		6. Permainan Bola Keranjang Modifikasi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10



**Tabel 3. Kisi Kisi Angket untuk Praktisi**

<b>Variabel</b>	<b>Komponen yang Diukur</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer item</b>
Materi Permainan <i>korfball</i> berbasis TGfU pada sekolah dasar	Aspek Isi dan Materi	1. Sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sekolah dasar	1,2
		2. Sesuai tujuan pendidikan jasmani dan karakteristik siswa sekolah dasar	3,4
		3. Sesuai model pembelajaran TGfU	5
	Aspek Desain dan Konstruksi Modul	1. Urutan penyusunan Modul	1,2
		2. Proses Pembelajaran	3,4
		3. Sarana prasarana dan keamanan	5,6
		4. Penilaian	7
		5. RPP	8
		6. Bahasa	9,10
	Aspek Manfaat dan Tujuan	1. Sesuai tujuan permainan	1,2,3,4,5
	Kualitas model permainan	1. Permainan Bola seberang	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		2. Permainan Bola Beralih	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		3. Permainan Botul	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		4. Permainan <i>Zig-zag ball</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		5. Permainan FOF	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
		6. Permainan Bola Keranjang Modifikasi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

**Tabel 4. Kisi kisi Angket Respons Siswa**

Variabel	Komponen yang Diukur	Indikator	Nomer item
Materi Permainan <i>korfball</i> berbasis TGfU pada sekolah dasar	Aspek Isi dan Materi	1. Proses pembelajaran	4,6
		2. Peraturan permainan	2,9
	Aspek Desain dan Konstruksi Modul	1. Keterbacaan modul	1
	Aspek Manfaat dan Tujuan	1. Tujuan permainan	5,10
		2. Manfaat permainan	7
	Kualitas model permainan	1. Sarana dan prasarana	3, 8

Setelah menentukan kisi kisi instrument kemudian membuat instrument dengan menyusun berbagai pertanyaan yang berhubungan dengan materi permainan bola keranjang yang sedang dikembangkan. Kemudian instrument di uji cobakan untuk mendapatkan validitas dan reliabilitasnya, uji coba instrument dilakukan di SD N Rejodani menggunakan siswa kelas 6 dan berbeda dengan subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui instrument yang digunakan valid dan reliabel untuk menjadi alat ukur untuk mengetahui respons siswa terhadap permainan yang dikembangkan. Materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dinyatakan reliabel karena  $r$  hitung lebih dari  $r$  tabel yaitu  $0,956 > 0,5$  dan dinyatakan valid dengan nilai signifikansi  $0,5$  lebih besar dari nilai

signifikansi yang ada di tabel. Validasi instrument terlampir di dalam lampiran.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki modifikasi materi permainan bola keranjang berbasis TGfU untuk anak kelas atas sekolah dasar ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif skala Likert yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain yaitu Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert. Pedoman skor penilaian menurut Widoyoko, (2009: 238) sebagai berikut:

**Tabel 5. Kriteria Penilaian**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Rumus</b>	<b>Skor</b>
A	Sangat Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Tidak Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Keterangan :

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) =  $1/2$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal =  $1/6$  (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

$X_{ideal} = \text{Skor Empiris}$ . Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang sedang dikembangkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan produk materi permainan bola keranjang berbasis *teaching game for understanding* berupa modul untuk siswa sekolah dasar kelas atas. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N Rejodani, SD N Jagamangsan 2, dan SD N Bakalan yang berada di wilayah Kabupaten Sleman tentang pelaksanaan permainan bola besar yang diajarkan di sekolah dengan cara melakukan pengamatan dilapangan serta melakukan wawancara dengan guru yang mengampu pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Analisis kebutuhan tersebut dilakukan dengan observasi, perijinan penggunaan subjek penelitian dan tempat penelitian, wawancara guru penjasorkes mengenai produk yang akan dikembangkan.

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal yang dilakukan di tiga sekolah yaitu SD Negeri Rejodani, SD Negeri Jagamangsan 2, dan SD Negeri Bakalan permasalahan lain juga ditemukan pada saat pembelajaran bola besar khususnya bola keranjang yaitu permainan bola besar yang dilakukan masih menggunakan bola basket yang standar ukuran lima selain itu berat dan keras sehingga anak merasa takut apabila terkena maupun ketika menangkap bola karena keras dan berat, terutama siswa putri. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola keranjang menjadi

menakutkan bukan malah menyenangkan sehingga materi yang seharusnya dikuasai oleh siswa menjadi kurang maksimal.

Permasalahan di sekolah yang kedua yaitu SD Negeri Jagamangsan 2 juga ditemui beberapa permasalahan ketika pembelajaran bola besar khususnya pada permainan bola keranjang yaitu guru merasa kesulitan untuk mencari referensi untuk permainan bola keranjang dan hanya menggunakan buku guru kurikulum 2013 sehingga hanya sebatas teknik dasarnya belum sampai ke permainan bola keranjang yang sesungguhnya yang seharusnya sesuai dengan tujuan pembelajaran pada permainan bola keranjang yaitu siswa mampu memainkan permainan bola keranjang.

Permasalahan di SD Negeri Bakalan yaitu permainan bola besar yang diajarkan khususnya bola keranjang juga kurang efektif dikarenakan sarana yang digunakan kurang memadai karena bola yang tersedia hanya bola tangan yang ukuran kecil tetapi juga keras selain itu pada saat dilakukan permainan maupun gerak dasar siswa putra terlalu mendominasi sehingga siswa putri sedikit sekali melakukan gerak dasar yang diajarkan akibatnya siswa putri kurang menguasai gerak dasar bola keranjang dan indikator pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran bola besar di kelas atas permainan dalam pembelajaran hanya dilakukan pada saat akhir pembelajaran dan pada materi gerak dasar masih dengan metode drill sehingga anak cepat bosan dan pembelajaran menjadi

kurang menarik. Guru memberikan penjelasan dan peraturan permainan yang kurang jelas serta cara belajar yang kurang menarik karena kurangnya referensi yang digunakan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang secara menarik dan memudahkan siswa untuk mengetahui maupun memahami teknik dasar dan permainan bola keranjang sehingga siswa tidak mengeluarkan kemampuannya dalam bermain. Sarana dan prasarana yang kurang memadai serta sarana yang ada kurang optimal dalam mendukung pembelajaran khususnya pada pembelajaran bola besar.

Keadaan yang telah disebutkan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran penjasorkes khususnya permainan menggunakan bola besar belum dapat dilaksanakan secara optimal berkaitan dengan kurang beragamnya keterampilan gerak yang dapat dipelajari oleh siswa. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang memadai juga menjadi penyebab belum optimalnya pembelajaran bola besar. Perlunya kreativitas pendidik yang mengemas pembelajaran secara menarik agar siswa menjadi semangat dalam belajar keterampilan gerak dalam pembelajaran bola besar. Proses pembelajaran menggunakan bola besar khususnya bola keranjang masih sangat jarang dipraktikkan dengan konsep bermain dan kurangnya inovasi permainan bola keranjang berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) membuat guru terkendala dalam memberikan materi.

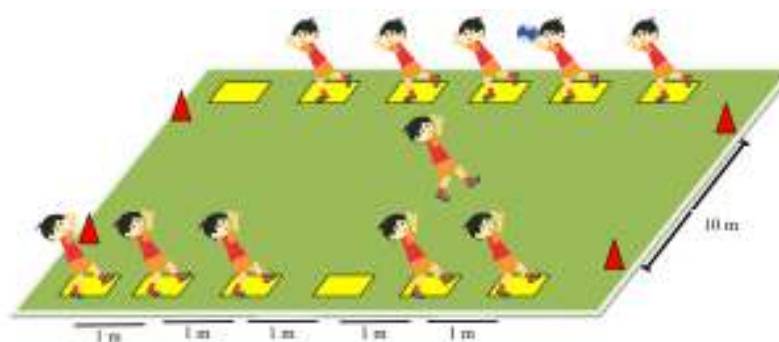
## **2. Deskripsi Produk Awal**

Pembuatan produk permainan bola keranjang dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah memilih materi

pelajaran yang hendak dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan proses desain untuk memproduksi modul pembelajaran dengan tahapan menyusun konsep produk, membuat desain visual, dan menyusun materi serta berbagai permainan untuk mengajarkan gerak dasar bola keranjang berbasis TGfU. Produk awal materi permainan bola keranjang berbasis TGfU terdiri atas 6 permainan yang merupakan gerak dasar, yaitu : (a) permainan bola seberang, (b) permainan bola beralih, (c) permainan botul, (d) permainan *zig zag ball*, (e) permainan *four on four* (fof), (f) permainan modifikasi bola keranjang. Deskripsi produk awal materi permainan bola keranjang sebagai berikut:

#### a. Permainan Bola Seberang

Permainan bola seberang adalah bentuk permainan teknik mengoper dari atas kepala di permainan bola keranjang yang diajarkan ke siswa. Permainan bola seberang dilakukan dengan siswa menempati tempat yang sudah disediakan guru dan siswa berbaris berseberangan dengan salah satu siswa memegang bola untuk dioper ke siswa yang berbaris diseberang. Salah satu siswa berada ditengah menghalangi bola yang akan dioper ke seberang.



Gambar 7. Permainan Bola Seberang



### **b. Permainan Bola Beralih**

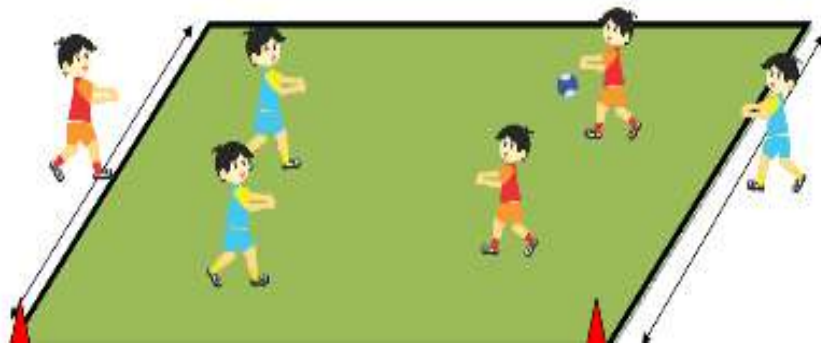
Permainan bola beralih adalah bentuk permainan teknik mengoper setinggi dada di permainan bola keranjang yang diajarkan ke siswa. Permainan bola beralih dilakukan dengan siswa membentuk kelompok satu kelompok beranggotakan lima siswa kemudian membentuk lingkaran dan salah satu siswa berada di tengah, selanjutnya salah siswa yang berada di lingkaran membawa bola kemudian mengoperkan bola ke siswa yang berada di tengah kemudian siswa yang ditengah mengoperkan lagi ke siswa yang berada di lingkaran kemudian lari dibelakang yang di operkannya dan yang mengoper pertama kali berlari ketengah lapangan.



Gambar 8. Permainan Bola Beralih

### **c. Permainan Botul**

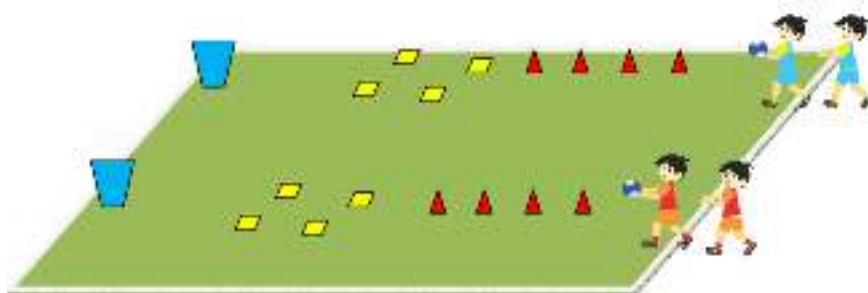
Permainan Botul merupakan pengembangan permainan bola keranjang untuk teknik mengoper bola dengan memantulkan bola ke lantai. Permainan Botul berasal dari kata bola memantul. Permainan Botul dimainkan oleh dua kelompok masing masing kelompok beranggotakan tiga sampai lima siswa dan dimainkan dengan saling berhadapan dan dengan cara mengoper harus dengan memantulkan bola ke lantai.



Gambar 9. Permainan Botul

**d. Permainan *Zig-zag Ball***

Permainan *Zig-zag Ball* adalah bentuk permainan teknik menembak kearah keranjang untuk mendapatkan poin di permainan bola keranjang yang diajarkan ke siswa. Permainan *Zig-zag Ball* dilakukan dengan siswa melewati *cone* dan melompati karpet dengan cara *zig-zag* kemudian melemparkan bola ke keranjang yang sudah disiapkan melalui jarak yang telah ditentukan.

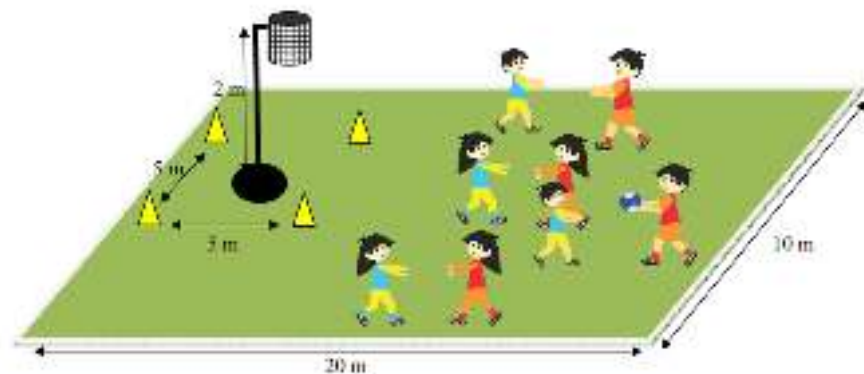


Gambar 10. Permainan *Zig-zag Ball*

**e. Permainan *Four on Four (FoF)***

Permainan FoF adalah permainan kecil bola keranjang yang hanya menggunakan satu keranjang saja dan permainan antara dua kelompok yang

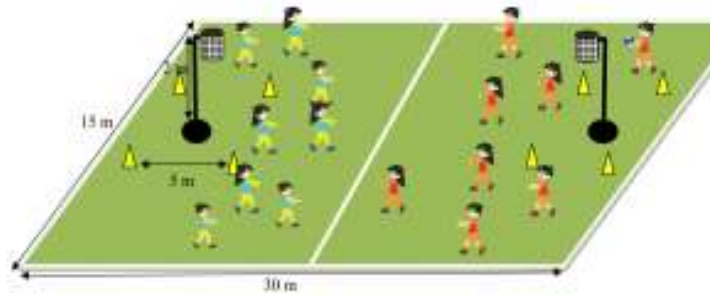
beranggotakan empat siswa dan setiap kelompok terdiri atas dua siswa putra dan dua siswa putri. Permainan dimulai dengan mengundi tim yang menyerang dan tim yang bertahan, kemudian permainan dimulai dengan bola dari kelompok menyerang. Kelompok yang berhasil memasukkan bola paling banyak adalah kelompok yang menang.



Gambar 11. Permainan *Four on Four*

#### f. Permainan Modifikasi Bola Keranjang

Permainan bola keranjang modifikasi merupakan permainan bola keranjang yang sesungguhnya dan dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas atas. Modifikasi yang dilakukan yaitu lapangan yang dibuat lebih kecil dan tinggi keranjang yang lebih rendah selain itu bola yang digunakan juga lebih kecil dan ringan. Permainan dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua kelompok dengan setiap kelompoknya beranggotakan empat siswa laki laki dan empat siswa perempuan yang saling berhadapan dan berusaha untuk mendapatkan poin yang banyak untuk memenangkan pertandingan.



Gambar 12. Permainan Modifikasi Bola Keranjang

## B. Hasil Uji Coba Produk

### 1. Data Uji Coba

#### a. Data Validasi Ahli Materi

Validator merupakan ahli materi yang memiliki keahlian di permainan yang berbasis *Teaching Game for Understanding* (TGfU). Validasi dilakukan dengan memberikan hasil materi pembelajaran disertai lampiran berupa kuesioner. Dalam validasi ini peneliti dan ahli materi mendiskusikan mengenai kualitas materi dalam sarana pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang diberikan oleh ahli materi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran.

Kuesioner berisi aspek isi dan materi, aspek manfaat dan tujuan, serta kualitas model permainan yang terdapat di dalam modul permainan yang dikembangkan. Hasil evaluasi yaitu berupa nilai berupa skala Likert 1 sampai 5.

Penilaian ahli materi terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan dilakukan pada tanggal 29 September 2020, memperoleh nilai dan saran sebagai acuan untuk perbaikan produk awal. Berikut deskripsi data ahli materi:

**Tabel 6. Skor Aspek Isi dan Materi Ahli Materi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket	
1	Isi modul sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sekolah dasar kelas atas					V	Sangat baik	
2	Isi modul Sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 tentang permainan bola besar					V	Sangat baik	
3	Model permainan dalam modul sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sekolah dasar					V	Sangat baik	
4	Model pembelajaran yang terdapat di dalam modul sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					V	Sangat baik	
5	Model permainan yang terdapat dalam modul menerapkan pembelajaran berbasis <i>teaching game for understanding</i> (TGfU)					V	Sangat baik	
	Jumlah	0	0	0	0	25		
	Jumlah Skor	25						Sangat baik
	Rerata skor	5						

Dari data diatas aspek isi dan materi pada tahap I adalah sebesar 5 dengan kriteria “sangat baik”. Kriteria akhir dari aspek isi dan materi diatas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala likert seperti yang tercantum dalam tabel 3, sebagai berikut:

**Tabel 7. Kriteria Penilaian**

<b>Keterangan</b>	<b>Rumus</b>
Sangat Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi}$
Cukup Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$
Tidak Baik	$X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 1,8S_{bi}$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$

Keterangan :

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) =  $1/2$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal =  $1/6$  (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal = Skor Empiris.

Dari rumus di atas dapat diketahui konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima tersebut dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel yang selanjutnya akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek ke dalam kriteria penilaian dengan skala lima, penyederhanaan dapat dilihat sebagai berikut:

Ketentuan :

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) :  $1/2$  ( skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal skor :  $1/6$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Berdasarkan rumus skor konversi diatas untuk mengubah data data kuantitatif yang dapat menjadi kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut:

Diketahui : skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$$

Dari hasil diatas dapat diketahui interval skor kriteria :

$$\begin{aligned} \text{Sangat baik} &= X > X_i + 1,8S_{bi} \\ &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= X > 3 + 1,21 \\ &= X > 4,21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Baik} &= X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi} \\ &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\ &= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\ &= 3,40 < X \leq 4,21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Cukup baik} &= X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\ &= 2,60 < X \leq 3,40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kurang baik} &= X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\ &= 1,79 < X \leq 2,60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat kurang baik} &= X \leq X_i - 1,8S_{bi} \\ &= X \leq 1,79 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai dengan lima dapat dilihat dalam bentuk tabel yang akan digunakan sebagai pedoman konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima berikut ini:

**Tabel 8. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	$X > 4,21$
Baik	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup Baik	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang Baik	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Tidak Baik	$X \leq 1,79$

Berdasarkan tabel hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dapat diketahui interval skor dan kriteria skor modul pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh validasi ahli materi, ahli pendidikan jasmani, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan akan dianalisis dengan data hasil konversi pada tabel diatas sehingga akan diketahui kriterianya.

Pada aspek tujuan dan manfaat, ahli materi memberikan penilaian sebagai berikut:



**Tabel 9. Skor Aspek Tujuan dan Manfaat Ahli Materi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket	
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola besar					V	Sangat baik	
2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang kepada siswa					V	Sangat baik	
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola keranjang					V	Sangat baik	
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi aktif dalam permainan					V	Sangat baik	
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor berbasis TGfU.					V	Sangat baik	
	Jumlah	0	0	0	0	25		
	Jumlah skor	25						
	Rerata	5						Sangat baik

Pada aspek tujuan dan manfaat pembelajaran, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 5 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Dalam aspek manfaat dan tujuan berisi tentang manfaat produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran serta ketercapaian tujuan.

Pada aspek kualitas model permainan, ahli materi memberikan penilaian pada 6 permainan yang dikembangkan di dalam modul, berikut ini adalah rerata penilaian terhadap 6 permainan yang dinilai oleh ahli materi:

**Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Nama Permainan</b>	<b>Rerata skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	Permainan Bola Seberang	4,7	Sangat Baik
2	Permainan Bola Beralih	4,9	Sangat Baik
3	Permainan Botul	4,8	Sangat Baik
4	Permainan <i>Zig-zag Ball</i>	4,8	Sangat Baik
5	Permainan <i>Four on Four</i>	4,8	Sangat Baik
6	Permainan Modifikasi Bola Keranjang	4,8	Sangat Baik
Jumlah Skor		28,8	
Rerata		4,8	Sangat Baik

Pada aspek kualitas model permainan, ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,8 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek kualitas model permainan berisi tentang kualitas 6 permainan yang dikembangkan dan dikemas dalam sebuah modul. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dapat diketahui dari tabel berikut ini:

**Tabel 11. Skor Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek isi dan materi	5
2.	Aspek tujuan dan manfaat	5
3.	Aspek kualitas permainan	4,8
Jumlah Skor		14,8
Rerata		4,9

Pada penilaian ahli materi yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada materi permainan bola keranjang yang dikembangkan mendapatkan skor 4,9 dengan kriteria “sangat baik” dari ahli materi. Oleh karena itu dilanjutkan dengan perbaikan terhadap permainan yang dikembangkan yang selanjutnya dapat dilakukan ujicoba skala kecil. Saran dan perbaikan dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Diperjelas tentang isi dari KD 3.1 dan 4.1 yaitu tentang pengetahuan permainan bola besar serta keterampilan bola besar dengan hal ini khususnya dalam permainan bola keranjang.
- 2) Pada angket yang digunakan untuk penilaian sebaiknya dibuat dalam satu spasi saja tetapi tetap mudah untuk dibaca maupun dipahami.
- 3) Kolom keterangan yang terdapat pada tabel penilaian sebaiknya dihilangkan saja karena sudah ada ruang saran yang terletak dibagian akhir.

Pada penilaian ahli materi yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek isi dan materi, aspek tujuan dan manfaat, serta aspek kualitas

model permainan terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” dari ahli materi. Pada validasi ahli materi memberikan komentar menyimpulkan bahwa materi pembelajaran permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli materi.

#### **b. Data Validasi Ahli Media**

Validator merupakan ahli media yang memiliki keahlian pada media pembelajaran pendidikan jasmani. Validasi dilakukan dengan memberikan hasil modifikasi materi pembelajaran disertai lampiran berupa kuesioner. Dalam validasi ini peneliti dan ahli media mendiskusikan mengenai kualitas modul pembelajaran yang dikembangkan sebagai saran pembelajaran pendidikan jasmani. Evaluasi yang diberikan oleh ahli media berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran. Kuesioner berisi aspek desain dan konstruksi, aspek manfaat dan tujuan, serta kualitas model permainan dalam modul permainan yang dikembangkan. Hasil evaluasi yaitu berupa nilai berupa skala Likert 1 sampai 5.

Penilaian ahli media terhadap sarana pembelajaran yang dikembangkan dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2020, memperoleh nilai dan saran sebagai acuan untuk perbaikan produk awal. Berikut penilaian data ahli media pada aspek desain dan konstruksi modul sebagai berikut:

**Tabel 12. Skor Aspek Desain dan Konstruksi Modul Ahli Media**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Urutan penyusunan modul sudah sesuai dengan kaidah penyusunan modul				√		Baik
2	Urutan pembelajaran dari yang mudah ke yang lebih sukar				√		Baik
3	Model permainan yang terdapat dalam modul mudah untuk dilaksanakan					√	Sangat Baik
4	Model permainan mudah untuk dilaksanakan					√	Sangat Baik
5	Sarana dan prasarana yang digunakan tidak membahayakan siswa					√	Sangat Baik
6	Sarana dan Prasarana yang digunakan mudah untuk diperoleh					√	Sangat Baik
7	Petunjuk penilaian dalam modul jelas dan mudah untuk dilaksanakan					√	Sangat Baik
8	Rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pedoman Permendikbud No. 14 tahun 2019				√		Sangat Baik
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia					√	Sangat Baik
10	Penggunaan bahasa jelas dan mudah untuk dipahami					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	12	35	
Jumlah Skor		47					
Rerata		4,7					Sangat Baik

Pada aspek desain dan konstruksi modul pembelajaran, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor 4,7 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek desain dan konstruksi modul berisi tentang desain serta bentuk produk yang dikembangkan.

Pada aspek manfaat dan tujuan, ahli media memberikan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 13. Skor Aspek Manfaat dan Tujuan Ahli Media**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola besar					√	Sangat Baik
2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang kepada siswa				√		Baik
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola keranjang					√	Sangat Baik
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi aktif dalam permainan					√	Sangat Baik
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor berbasis TGfU.					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	4	20	
Jumlah Skor		24					
Rerata		4,8					Sangat Baik

Pada aspek manfaat dan tujuan pembelajaran, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor 4,8 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek manfaat dan tujuan berisi tentang manfaat produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran serta ketercapaian tujuan.

Pada aspek kualitas model permainan, ahli media memberikan penilaian pada 6 permainan yang dikembangkan di dalam modul, berikut ini adalah rerata penilaian terhadap 6 permainan yang dinilai oleh ahli media:

**Tabel 14. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Ahli Media**

No	Nama Permainan	Rerata skor	Keterangan
1.	Permainan Bola Seberang	4,8	Sangat Baik
2.	Permainan Bola Beralih	4,7	Sangat Baik
3.	Permainan Botul	4,6	Sangat Baik
4.	Permainan <i>Zig-zag Ball</i>	4,7	Sangat Baik
5.	Permainan <i>Four on Four</i>	4,8	Sangat Baik
6.	Permainan Modifikasi Bola Keranjang	4,6	Sangat Baik
Jumlah Skor		28,2	
Rerata		4,7	Sangat Baik

Pada aspek kualitas model permainan, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor 4,7 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek kualitas model permainan berisi tentang kualitas 6 permainan yang dikembangkan dan dikemas dalam sebuah modul.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dapat diketahui dari tabel berikut ini:

**Tabel 15. Skor Validasi Ahli Media**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek desain dan konstruksi	4,7
2.	Aspek tujuan dan manfaat	4,8
3.	Aspek kualitas permainan	4,7
Jumlah Skor		14,2
Rerata		4,7

Penilaian dari ahli media yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada materi permainan bola keranjang berupa modul yang dikembangkan mendapatkan rerata skor 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. Oleh karena itu dilanjutkan dengan perbaikan terhadap modul yang dikembangkan yang selanjutnya dapat dilakukan ujicoba skala kecil. Saran dan perbaikan dari ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Modul dilengkapi aturan keselamatan untuk keselamatan siswa pada saat melakukan permainan.
- 2) Modul dilengkapi dengan penilaian ketercapaian dari tujuan pembelajarannya.
- 3) Modul dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang.
- 4) Dalam permainan sebaiknya menggunakan rompi atau alat untuk membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lain.



5) Dicek kembali tanda baca yang digunakan di dalam modul serta bahasa sesuaikan agar mudah dipahami.

Pada penilaian ahli media yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek desain dan konstruksi modul, aspek manfaat dan tujuan, serta aspek kualitas model permainan terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik dari ahli media. Pada validasi ahli media memberikan komentar dan menyimpulkan bahwa materi pembelajaran berupa modul yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli media.

#### **c. Data Validasi Praktisi**

Validator merupakan praktisi yang mengajar disekolah dasar pada pembelajaran pendidikan jasmani. Validasi dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran berupa modul disertai lampiran berupa kuesioner. Validasi ini peneliti dan praktisi mendiskusikan mengenai kualitas modul pembelajaran yang dikembangkan sebagai saran pembelajaran pendidikan jasmani. Evaluasi yang diberikan oleh praktisi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran. Kuesioner berisi aspek isi dan materi, aspek desain dan konstuksi, aspek manfaat dan tujuan, serta kualitas model permainan dalam modul permainan yang dikembangkan.

Penilaian praktisi terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2020, memperoleh nilai dan saran sebagai acuan untuk perbaikan produk awal. Berikut deskripsi validasi data praktisi :

**Tabel 16. Skor Aspek Isi dan Materi Praktisi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Isi modul sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sekolah dasar kelas atas					√	Sangat Baik
2	Isi modul Sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 tentang permainan bola besar					√	Sangat Baik
3	Model permainan dalam modul sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sekolah dasar					√	Sangat Baik
4	Model pembelajaran yang terdapat di dalam modul sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					√	Sangat Baik
5	Model permainan yang terdapat dalam modul menerapkan pembelajaran berbasis <i>teaching game for understanding</i> (TGfU)					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	0	25	
Jumlah Skor		25					
Rerata		5					Sangat Baik

Pada aspek isi dan materi, praktisi memberikan penilaian dengan rerata skor 5 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada aspek desain dan konstruksi modul, praktisi memberikan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 17. Skor Aspek Desain dan Konstruksi Modul Praktisi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Urutan penyusunan modul sudah sesuai dengan kaidah penyusunan modul					√	Sangat Baik
2	Urutan pembelajaran dari yang mudah ke yang lebih sukar					√	Sangat Baik
3	Model permainan yang terdapat dalam modul mudah untuk dilaksanakan				√		Baik
4	Model permainan mudah untuk dilaksanakan					√	Sangat Baik
5	Sarana dan prasarana yang digunakan tidak membahayakan siswa					√	Sangat Baik
6	Sarana dan Prasarana yang digunakan mudah untuk diperoleh				√		Baik
7	Petunjuk penilaian dalam modul jelas dan mudah untuk dilaksanakan					√	Sangat Baik
8	Rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pedoman Permendikbud No. 14 tahun 2019					√	Sangat Baik
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia				√		Baik
10	Penggunaan bahasa jelas dan mudah untuk dipahami					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	12	35	
Jumlah Skor		47					
Rerata		4,7					Sangat Baik

Pada aspek desain dan konstruksi modul pembelajaran, praktisi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,7 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek desain dan konstruksi modul berisi tentang

desain serta bentuk produk yang dikembangkan. Pada aspek manfaat dan tujuan, praktisi memberikan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 18. Skor Aspek Manfaat dan Tujuan Praktisi**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola besar					√	Sangat Baik
2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang kepada siswa					√	Sangat Baik
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola keranjang					√	Sangat Baik
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi aktif dalam permainan					√	Sangat Baik
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor berbasis TGfU.					√	Sangat Baik
Jumlah		0	0	0	0	2 5	
Jumlah Skor		25					
Rerata		5					Sangat Baik

Pada aspek manfaat dan tujuan pembelajaran, praktisi memberikan penilaian dengan rerata skor 5 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek manfaat dan tujuan berisi tentang manfaat produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran serta ketercapaian tujuan.

Pada aspek kualitas model permainan, praktisi memberikan penilaian pada 6 permainan yang dikembangkan di dalam modul, berikut ini adalah rerata penilaian terhadap 6 permainan yang dinilai oleh ahli pendidikan jasmani:

**Tabel 19. Skor Aspek Kualitas Model Permainan Praktisi**

No	Nama Permainan	Rerata skor	Keterangan
1.	Permainan Bola Seberang	5	Sangat Baik
2.	Permainan Bola Beralih	4,9	Sangat Baik
3.	Permainan Botul	4,9	Sangat Baik
4.	Permainan <i>Zig-zag Ball</i>	4,9	Sangat Baik
5.	Permainan <i>Four on Four</i>	4,9	Sangat Baik
6.	Permainan Modifikasi Bola Keranjang	5	Sangat Baik
Jumlah Skor		29,6	
Rerata		4,9	Sangat Baik

Pada aspek kualitas model permainan, praktisi jasmani memberikan penilaian dengan rerata skor 4,9 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dalam aspek kualitas model permainan berisi tentang kualitas 6 permainan yang dikembangkan dan dikemas dalam sebuah modul. Berdasarkan hasil dari validasi praktisi dapat diketahui dari tabel berikut ini:

**Tabel 20. Skor Validasi Praktisi**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek isi dan materi	5
2.	Aspek desain dan konstruksi	4,7
3.	Aspek tujuan dan manfaat	5
4.	Aspek kualitas permainan	4,9
Jumlah Skor		19,6
Rerata		4,9

Penilaian dari praktisi yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada modul permainan bola keranjang yang dikembangkan mendapatkan rerata skor 4,9 kriteria “sangat baik” dari praktisi. Oleh karena itu dilanjutkan dengan perbaikan terhadap modul yang dikembangkan yang selanjutnya dapat dilakukan ujicoba skala kecil. Saran dan perbaikan dari praktisi adalah sebagai berikut:

- 1) Lebih diperhatikan lagi mengenai penggunaan bahasa, sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia untuk kesempurnaan modul.
- 2) Kalimat perlu disederhanakan agar pembaca mudah untuk memahami, khususnya siswa/ peserta didik sekolah dasar kelas atas.

Pada penilaian praktisi yang telah dilakukan, diketahui penilaian pada aspek isi dan materi, aspek desain dan konstruksi modul, aspek manfaat dan tujuan, serta aspek kualitas model permainan terhadap materi pembelajaran bola keranjang yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik dari praktisi. Pada validasi praktisi memberikan komentar menyimpulkan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari praktisi.

#### **d. Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil menggunakan uji coba satu lawan satu diberikan kepada sepuluh siswa kelas V SD Negeri Rejodani, dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada pada produk permainan yang dikemas dalam sebuah modul yang dikembangkan. Dari

hasil uji coba kelompok kecil, data digunakan sebagai masukan untuk melakukan revisi sebelum produk digunakan untuk uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Rejodani, Ngaglik, Sleman. Responden pada uji coba ini terdiri atas sepuluh siswa kelas V SD Negeri Rejodani yang dilakukan oleh 10 siswa. Data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 21. Skor Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Permainan mudah untuk mainkan dan menyenangkan	4.4	Sangat Baik
2	Memahami berbagai peraturan yang ada dalam permainan	3.6	Baik
3	Alat yang digunakan tidak berbahaya	5	Sangat Baik
4	Permainan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes	4.5	Sangat Baik
5	Permainan membantu siswa memahami gerak dasar dalam bermain bola keranjang	4.9	Sangat Baik
6	Belajar gerak dasar menggunakan permainan membuat siswa senang melakukannya	4.6	Sangat Baik
7	Permainan gerak dasar bola keranjang dapat membatu siswa mengembangkan keterampilan dalam bermain bola keranjang	4.6	Sangat Baik
8	Sarana dan prasarana yang digunakan mudah untuk dimainkan	4.7	Sangat Baik
9	Peraturan yang dibuat tidak membahayakan siswa	4.9	Sangat Baik
10	Meningkatkan minat siswa untuk belajar permainan bola keranjang	4.1	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		45.3	Sangat Baik
<b>Rerata</b>		4.53	

Penilaian yang diberikan pada uji coba kelompok kecil dari 10 responden memberi skor kriteria sangat baik. Jumlah keseluruhan dari rerata skor adalah sebesar 45,3 sehingga didapatkan rerata sebesar 4,53 setelah dikonversikan pada skala lima termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Konversi skala lima dapat dilihat pada tabel 8

Pada penelitian kelompok kecil yang telah dilakukan dengan 10 siswa di SD N Rejodani dan telah melakukan permainan bola keranjang berbasis TGfU yang ada di dalam modul yang dikembangkan serta melakukan pengisian angket respons siswa terhadap permainan yang telah didapatkan hasil rerata sebesar 4,53 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

#### **e. Data Uji Coba Lapangan**

Tujuan dari uji coba adalah untuk mendapatkan berbagai masukan mengenai kekurangan yang ada pada produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU berupa modul, selain itu juga untuk menguji efektivitas produk tersebut ketika digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tiga sekolah dasar yaitu SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko, dan SD Negeri Jongkang yang masing masing sekolah dasar sebanyak 10 responden sehingga total keseluruhan 30 responden. Uji coba dilakukan dengan siswa mempraktikkan semua permainan. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa berisi tentang pendapat siswa atau responden terhadap permainan yang terdapat dalam modul permainan. Dari kuesioner tersebut akan diperoleh penilaian dari



responden mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Data kuesioner pada uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan tertera pada tabel berikut ini:

**Tabel 22. Skor Responden SD Negeri Bakalan**

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Permainan mudah untuk dimainkan dan menyenangkan	4.3	Sangat Baik
2	Memahami berbagai peraturan yang ada dalam permainan	4.3	Sangat Baik
3	Alat yang digunakan tidak berbahaya	4.9	Sangat Baik
4	Permainan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes	4.3	Sangat Baik
5	Permainan membantu siswa memahami gerak dasar dalam bermain bola keranjang	4.4	Sangat Baik
6	Belajar gerak dasar menggunakan permainan membuat siswa senang melakukannya	4.5	Sangat Baik
7	Permainan gerak dasar bola keranjang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam bermain bola keranjang	4.1	Baik
8	Sarana dan prasarana yang digunakan mudah untuk dimainkan	4.3	Sangat Baik
9	Peraturan yang dibuat tidak membahayakan siswa	5	Sangat Baik
10	Meningkatkan minat siswa untuk belajar permainan bola keranjang	4.4	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		44.5	Sangat Baik
<b>Rerata</b>		4.45	

Pada penelitian lapangan yang telah dilakukan dengan 10 siswa di SD Negeri Bakalan, didapatkan rerata sebesar 4,45 dan termasuk dalam kriteia sangat baik. Selanjutnya pada uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri Ledoknongko dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 23. Skor Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko**

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Permainan mudah untuk mainkan dan menyenangkan	3.8	Baik
2	Memahami berbagai peraturan yang ada dalam permainan	4	Baik
3	Alat yang digunakan tidak berbahaya	4.7	Sangat Baik
4	Permainan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes	4.4	Sangat Baik
5	Permainan membantu siswa memahami gerak dasar dalam bermain bola keranjang	4.5	Sangat Baik
6	Belajar gerak dasar menggunakan permainan membuat siswa senang melakukannya	4.3	Sangat Baik
7	Permainan gerak dasar bola keranjang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam bermain bola keranjang	4.3	Baik
8	Sarana dan prasarana yang digunakan mudah untuk dimainkan	4.7	Sangat Baik
9	Peraturan yang dibuat tidak membahayakan siswa	4.5	Sangat Baik
10	Meningkatkan minat siswa untuk belajar permainan bola keranjang	4.4	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		43.6	Sangat Baik
<b>Rerata</b>		4.36	

Pada penelitian lapangan yang telah dilakukan dengan 10 siswa di SD Negeri Ledoknongko didapatkan hasil dengan termasuk dalam kriteia sangat baik. Selanjutnya pada uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri Jongkang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 24. Skor Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang**

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Permainan mudah untuk mainkan dan menyenangkan	4.2	Baik
2	Memahami berbagai peraturan yang ada dalam permainan	4.1	Baik
3	Alat yang digunakan tidak berbahaya	4.3	Sangat Baik
4	Permainan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes	4.2	Baik
5	Permainan membantu siswa memahami gerak dasar dalam bermain bola keranjang	4.2	Baik
6	Belajar gerak dasar menggunakan permainan membuat siswa senang melakukannya	4.5	Sangat Baik
7	Permainan gerak dasar bola keranjang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam bermain bola keranjang	4.3	Sangat Baik
8	Sarana dan prasarana yang digunakan mudah untuk dimainkan	4.2	Baik
9	Peraturan yang dibuat tidak membahayakan siswa	4.4	Sangat Baik
10	Meningkatkan minat siswa untuk belajar permainan bola keranjang	4.8	Sangat Baik
<b>Jumlah Skor</b>		43.2	Sangat Baik
<b>Rerata</b>		4.32	

Pada penelitian lapangan yang telah dilakukan dengan 10 siswa di SD Negeri Jongkang dan telah melakukan permainan bola keranjang berbasis TGfU yang ada di dalam modul yang dikembangkan serta melakukan pengisian angket respons siswa terhadap permainan yang telah dilakukan,

didapatkan hasil dengan jumlah skor 43,6 dan dengan rerata sebesar 4,36 dan termasuk dalam kriteia sangat baik.

Uji coba lapangan telah dilakukan di tiga sekolah dasar dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 25. Skor Uji Coba Lapangan**

No	Nama Sekolah	Rerata skor	Keterangan
1.	SD Negeri Bakalan	4,45	Sangat Baik
2.	SD Negeri Ledoknongko	4.36	Sangat Baik
3.	SD Negeri Jongkang	4.32	Sangat Baik
Jumlah Skor		13,13	
Rerata		4,37	Sangat Baik

Pada penelitian lapangan yang telah dilakukan dengan 30 siswa di tiga sekolah dasar dan telah melakukan permainan bola keranjang berbasis TGfU yang ada di terdapat dalam modul yang dikembangkan serta melakukan pengisian angket respons siswa terhadap permainan bola keranjang berbasis TGfU, didapatkan hasil dengan jumlah skor 13,13 dan dengan rerata sebesar 4,37 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

## **2. Analisis Data**

### **a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

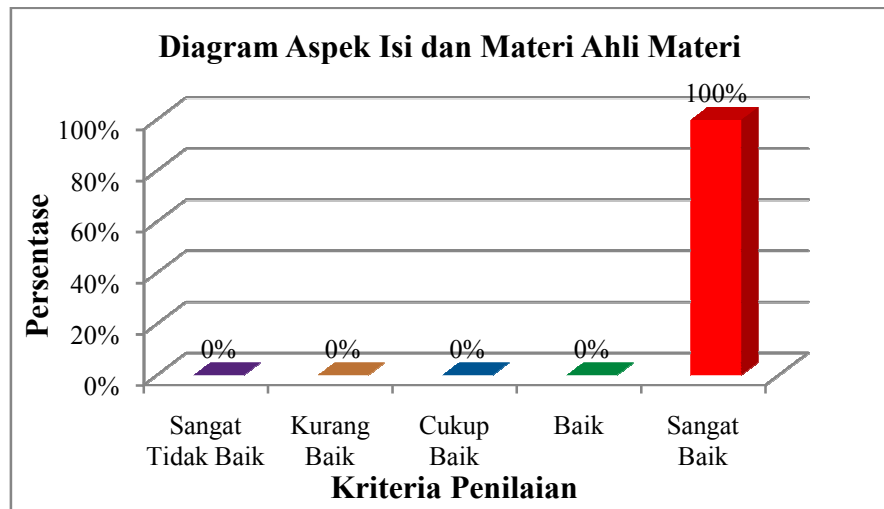
Data yang diperoleh dari validasi ahli materi kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi pengembangan materi permainan bola keranjang yang dikembangkan. Data dari validasi ahli materi terdiri atas tiga aspek yaitu aspek isi dan materi, aspek tujuan dan manfaat serta aspek

kualitas permainan. Pada aspek isi dan materi terdiri atas 5 item, aspek tujuan dan manfaat terdiri dari 5 item, dan aspek kualitas permainan terdiri dari 6 permainan dan setiap permainan terdapat 10 item pada kuisioner penilaian modul permainan bola keranjang.

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli materi terhadap modul permainan bola keranjang aspek isi dan materi adalah sangat baik dengan rerata skor 5, kemudian penilaian ahli materi pada aspek tujuan dan manfaat termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 5, sedangkan penilaian ahli materi pada aspek kualitas permainan termasuk kriteria baik dengan rerata skor 4,9. Frekuensi penilaian diperoleh dari penilaian angket yang diisi oleh responden pada skala Likert. Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek isi dan materi yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk :

**Tabel 26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi oleh Ahli Materi**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>(%)</b>
$X > 4,21$	Sangat Baik	5	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		5	100

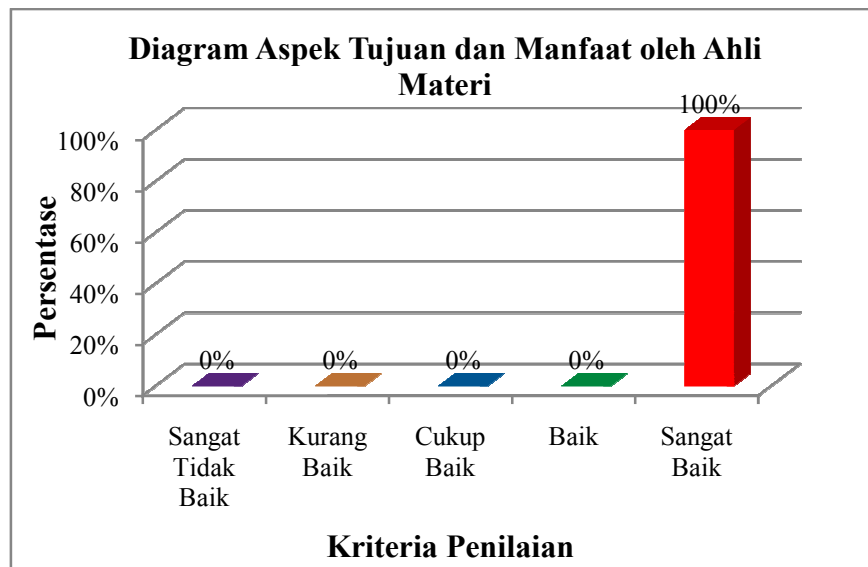


Gambar 13. Diagram Batang Aspek Isi dan Materi Ahli Materi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek isi dan materi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek isi dan materi menurut ahli adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi diaspek tujuan dan manfaat yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk :

**Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	5	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		5	100



Gambar 14. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Materi

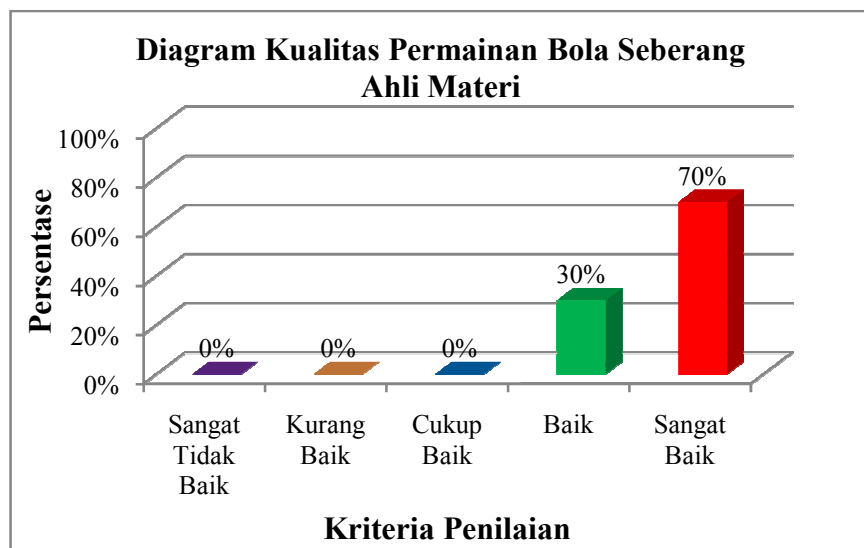
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek tujuan dan manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek tujuan dan manfaat menurut ahli adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli materi diaspek kualitas permainan dari 6 permainan yang dikembangkan yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli materi untuk penilaian produk :

**1) Permainan Bola Seberang**

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola seberang oleh ahli materi:

**Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	30
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 15. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Ahli Materi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan bola seberang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 30% termasuk kategori baik, dan 70% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata



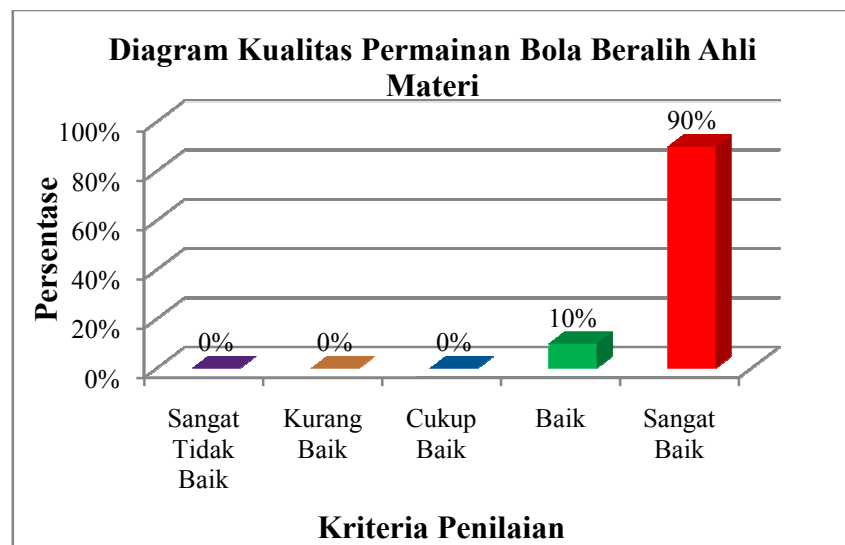
keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola sebarang menurut ahli adalah 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik.

## 2) Permainan Bola Beralih

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola beralih oleh ahli materi:

**Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 16. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Ahli Materi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan bola beralih diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk

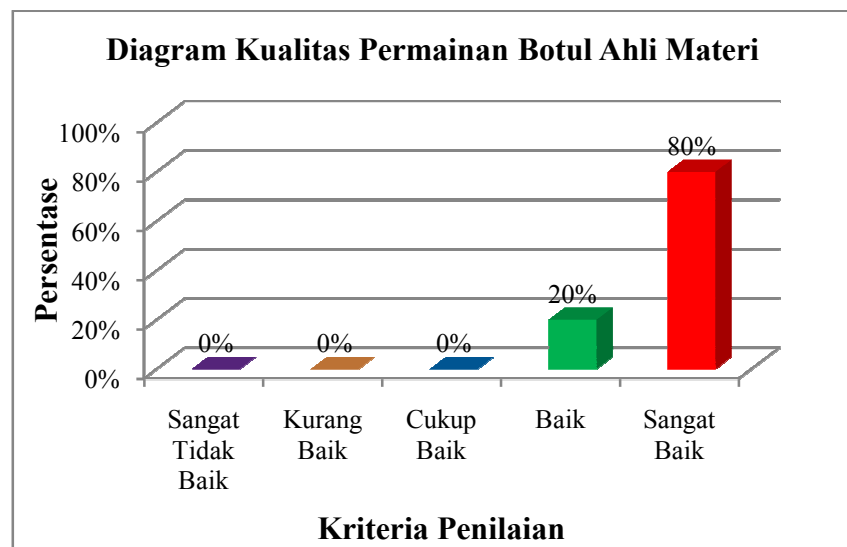
kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk kategori baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola beralih menurut ahli materi adalah 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik.

### 3) Permainan Botul

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan Botul oleh ahli materi:

**Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 17. Diagram Batang Permainan Botul Ahli Materi

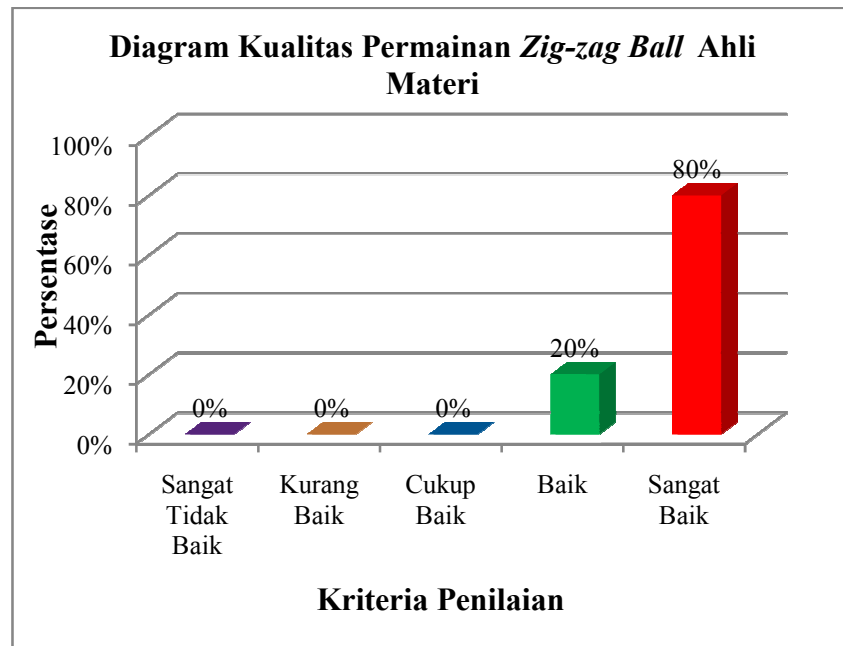
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan botul diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan botul menurut ahli materi adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

#### 4) Permainan *Zig-zag Ball*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *zig-zag ball* oleh ahli materi:

**Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Zig-zag Ball* oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 18. Diagram Batang Permainan *Zig-zag Ball* Ahli Materi

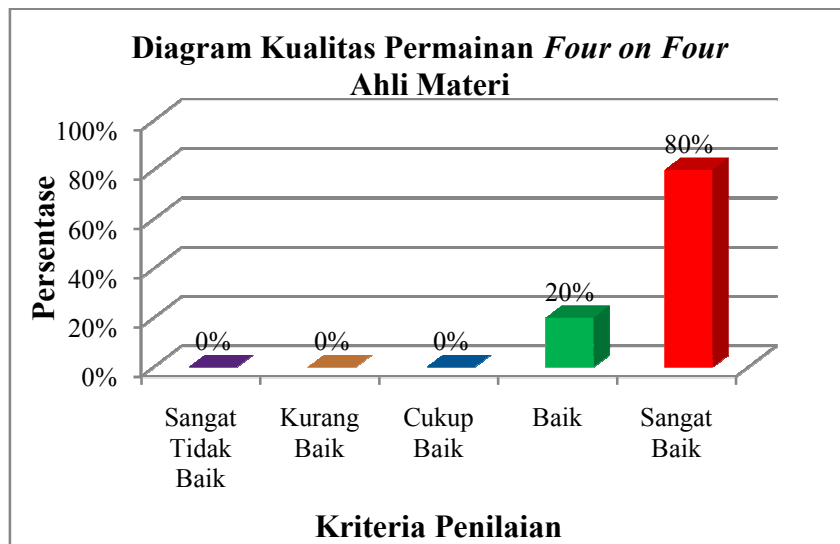
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan *zig-zag ball* diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *zig-zag ball* menurut ahli materi adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

##### 5) Permainan *Four on Four*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *four on four* oleh ahli materi:

**Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Four on Four* oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 19. Diagram Batang Permainan *Four on Four* Ahli Materi

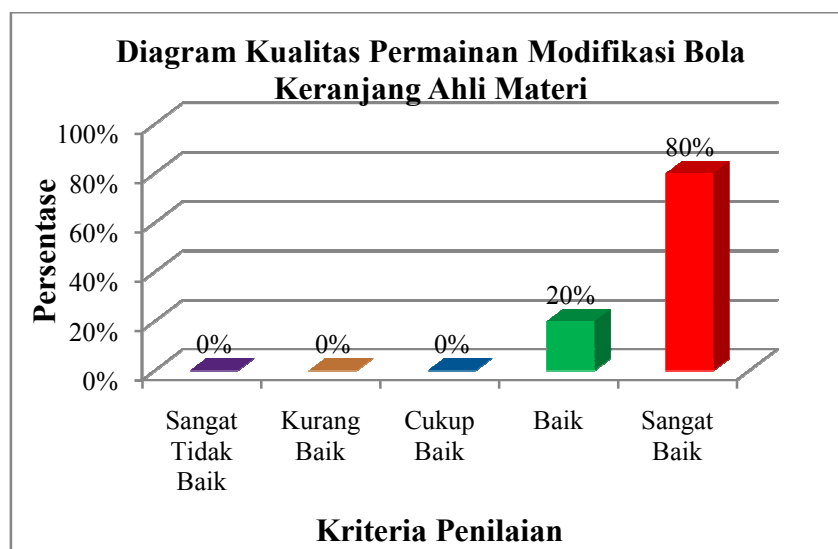
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan *four on four* diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *four on four* menurut ahli materi adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

## 6) Permainan Modifikasi Bola Keranjang

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang oleh ahli materi:

**Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Ahli Materi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 20. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Ahli Materi

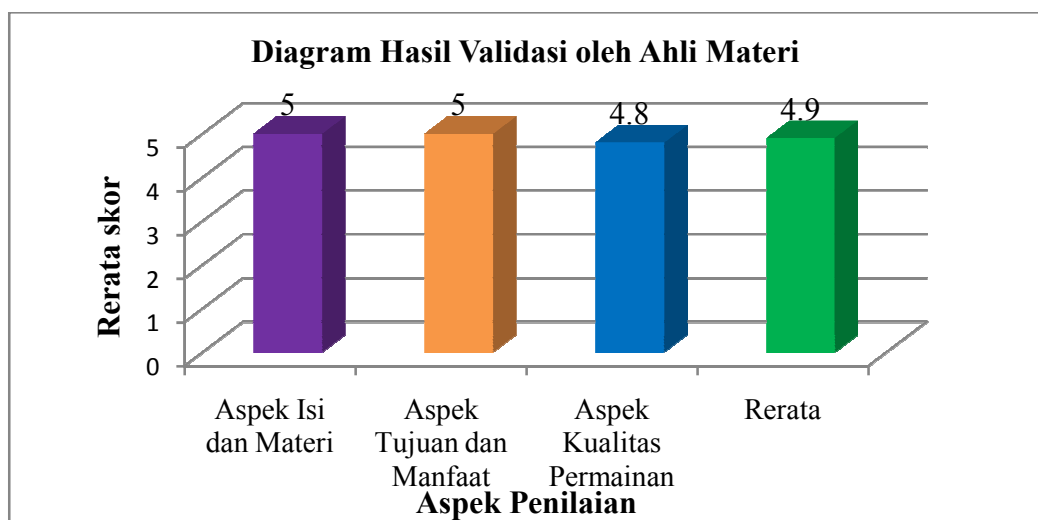
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli materi terhadap aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik.

Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang menurut ahli materi adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil data validasi ahli materi ketiga aspek yaitu aspek isi dan materi, aspek tujuan dan manfaat serta aspek kualitas permainan hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini:

**Tabel 34. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek isi dan materi	5
2.	Aspek tujuan dan manfaat	5
3.	Aspek kualitas permainan	4,8
Jumlah Skor		14,8
Rerata		4,9



Gambar 21. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan materi permainan bola keranjang termasuk kriteria sangat baik setelah dikonversikan pada skala lima sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek isi dan materi, aspek tujuan dan manfaat, dan aspek kualitas permainan adalah 4,9 dengan kriteria sangat baik. Pada validasi ahli materi menyimpulkan bahwa pengembangan materi permainan bola keranjang berupa modul pembelajaran layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli materi.

#### **b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media**

Data yang diperoleh dari validasi ahli media kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi materi permainan bola keranjang yang dikembangkan. Data dari validasi ahli media terdiri atas tiga aspek yaitu aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat serta aspek kualitas permainan. Pada aspek desain dan konstruksi modul terdiri atas 10 item, aspek tujuan dan manfaat terdiri atas 5 item, dan aspek kualitas permainan terdiri atas 6 permainan dan setiap permainan terdapat 10 item pada kuisisioner penilaian modul permainan bola keranjang.

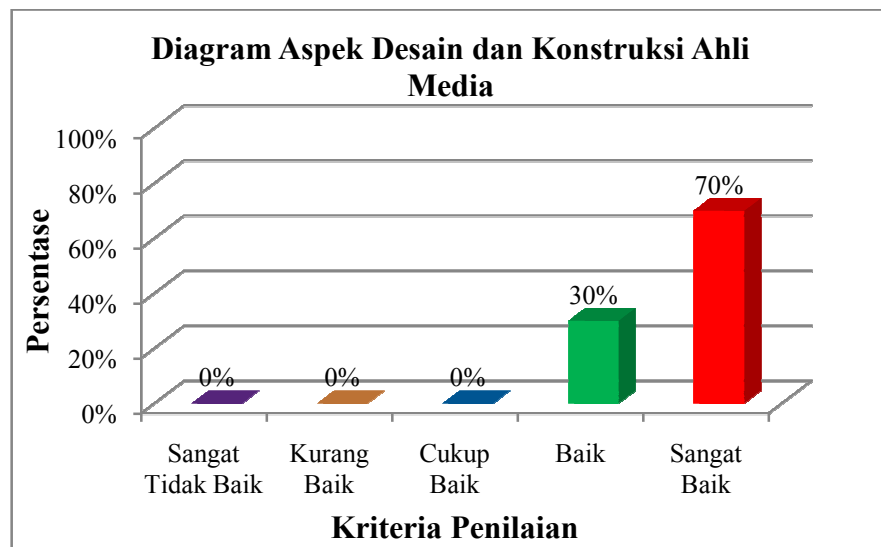
Berdasarkan data yang diperoleh penilaian ahli media terhadap materi permainan bola keranjang aspek desain dan konstruksi modul adalah sangat baik dengan rerata skor 4,7, kemudian penilaian ahli media pada aspek tujuan dan manfaat termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,8, sedangkan penilaian ahli media pada aspek kualitas permainan termasuk



kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,7. Frekuensi penilaian diperoleh dari penilaian angket yang diisi oleh responden pada skala Likert. Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek desain dan konstruksi modul yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh ahli media untuk penilaian produk:

**Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain dan Konstruksi Modul oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	30
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



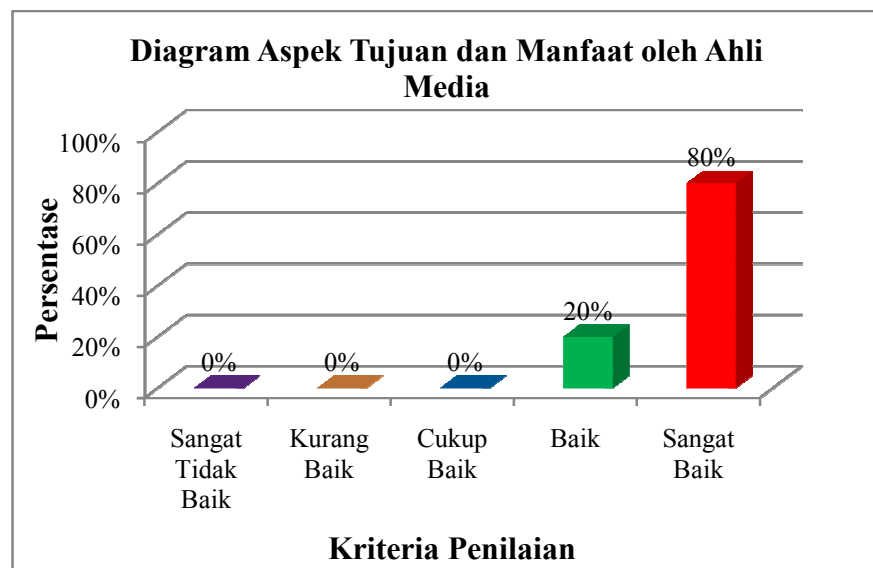
Gambar 22. Diagram Batang Aspek Desain dan Konstruksi Ahli Media

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek desain dan konstruksi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik,

0% termasuk kategori cukup baik, 30% termasuk kategori baik, dan 70% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata keseluruhan pada aspek desain dan konstruksi menurut ahli media adalah 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli media aspek tujuan dan manfaat yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh ahli media untuk penilaian produk :

**Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	4	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		5	100



Gambar 23. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Ahli Media

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek tujuan dan manfaat diperoleh data sebagai berikut 0%

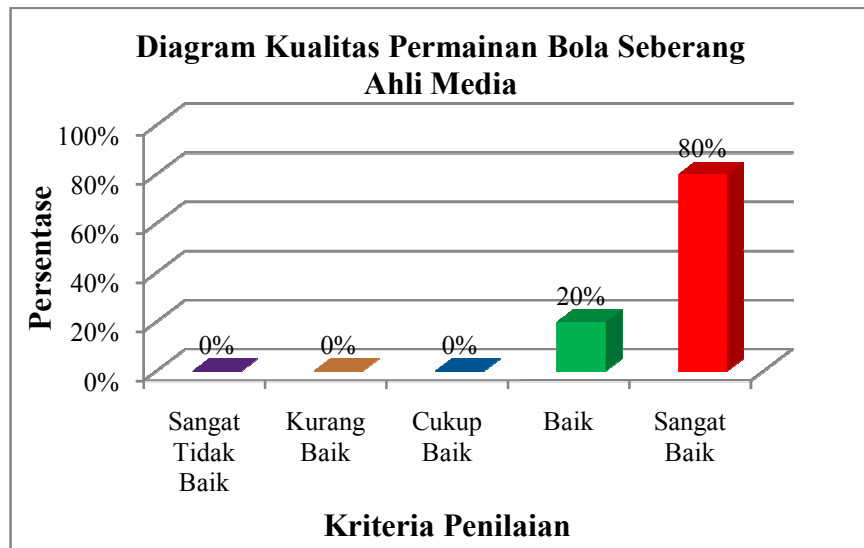
termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata keseluruhan pada aspek tujuan dan manfaat menurut ahli media adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikutnya adalah penilaian ahli media di aspek kualitas permainan dari 6 permainan yang dikembangkan yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh ahli media untuk penilaian produk :

### 1) Permainan Bola Seberang

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola seberang oleh ahli media:

**Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 24. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Ahli Media

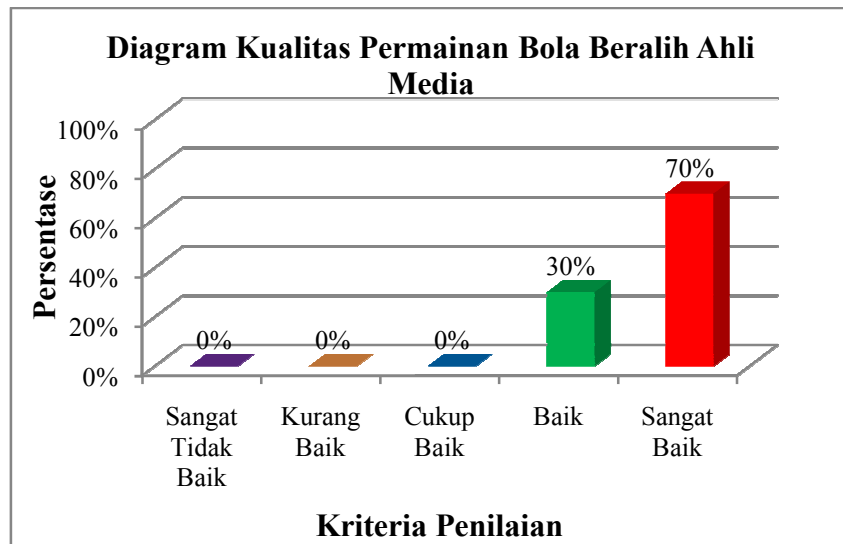
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan bola seberang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola seberang menurut ahli media adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

## 2) Permainan Bola Beralih

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola beralih oleh ahli media:

**Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	30
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



**Gambar 25. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Ahli Materi**

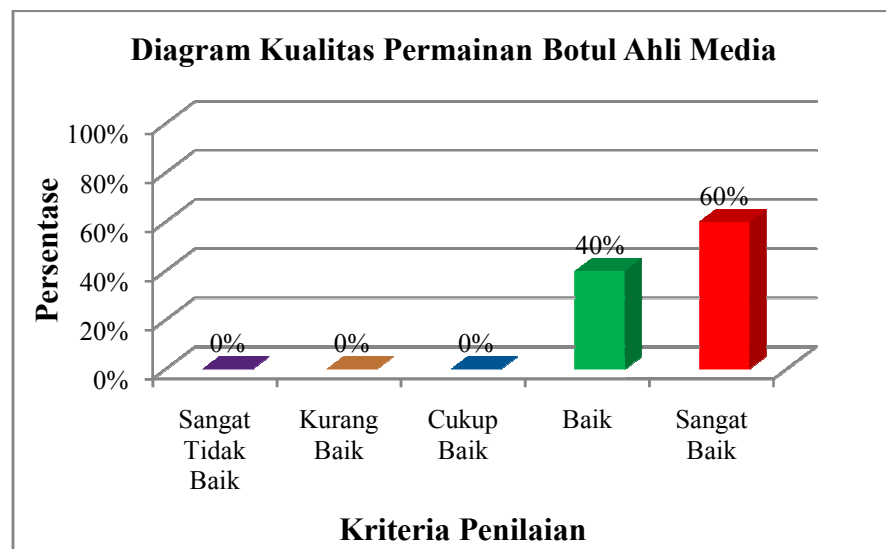
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan bola beralih diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 30% termasuk kategori baik, dan 70% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola beralih menurut ahli media adalah 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik.

### 3) Permainan Botul

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan Botul oleh ahli media:

**Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	6	60
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	4	40
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 26. Diagram Batang Permainan Botul Ahli Media

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan botul diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 40% termasuk kategori

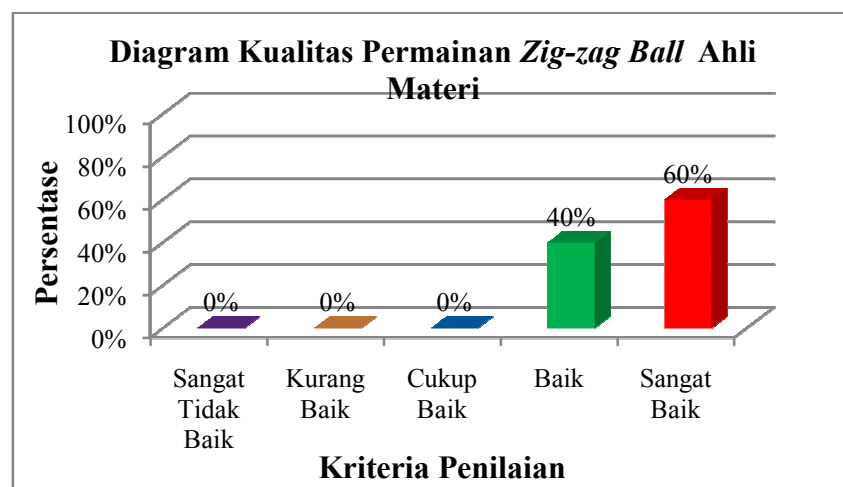
baik, dan 60% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan botul menurut ahli media adalah 4,6 termasuk dalam kategori sangat baik.

#### 4) Permainan *Zig-zag Ball*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *zig-zag ball* oleh ahli media:

**Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Zig-zag Ball* oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	6	60
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	4	40
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 27. Diagram Batang Permainan *Zig-zag Ball* Ahli Media

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan *zig-zag ball* diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 40% termasuk kategori baik, dan 60% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *zig-zag ball* menurut ahli media adalah 4,6 termasuk dalam kategori sangat baik.

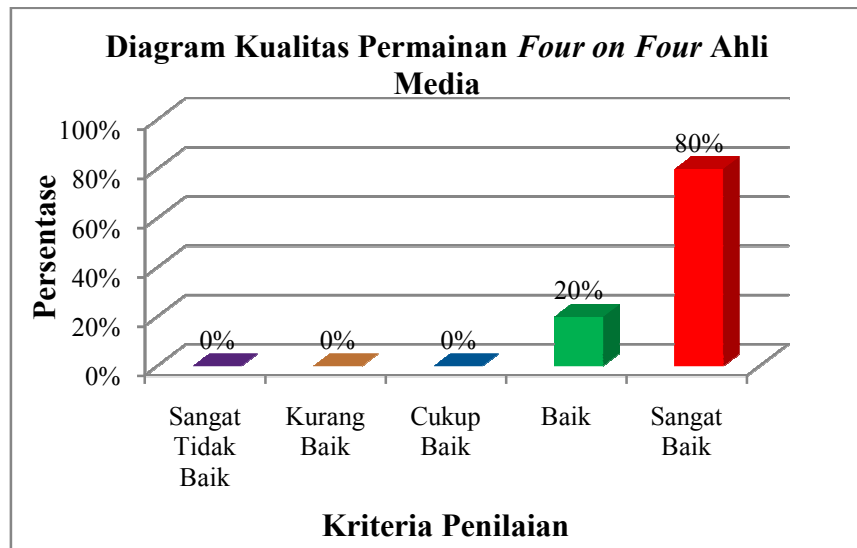
#### 5) Permainan *Four on Four*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *four on four* oleh ahli media:

**Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Four on Four* oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	8	80
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	2	20
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100





Gambar 28. Diagram Batang Permainan *Four on Four* Ahli Media

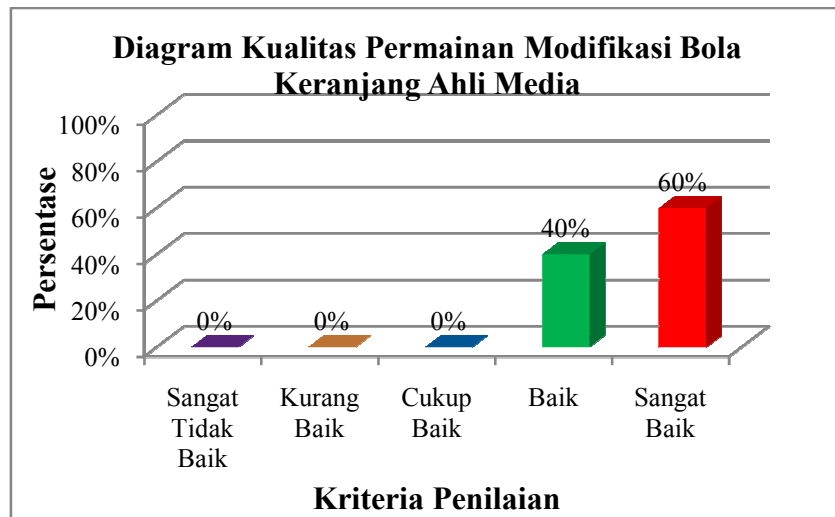
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan *four on four* diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 20% termasuk kategori baik, dan 80% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *four on four* menurut ahli media adalah 4,8 termasuk dalam kategori sangat baik.

#### 6) Permainan Modifikasi Bola Keranjang

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang oleh ahli media:

**Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Ahli Media**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	6	60
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	4	40
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



**Gambar 29. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Ahli Media**

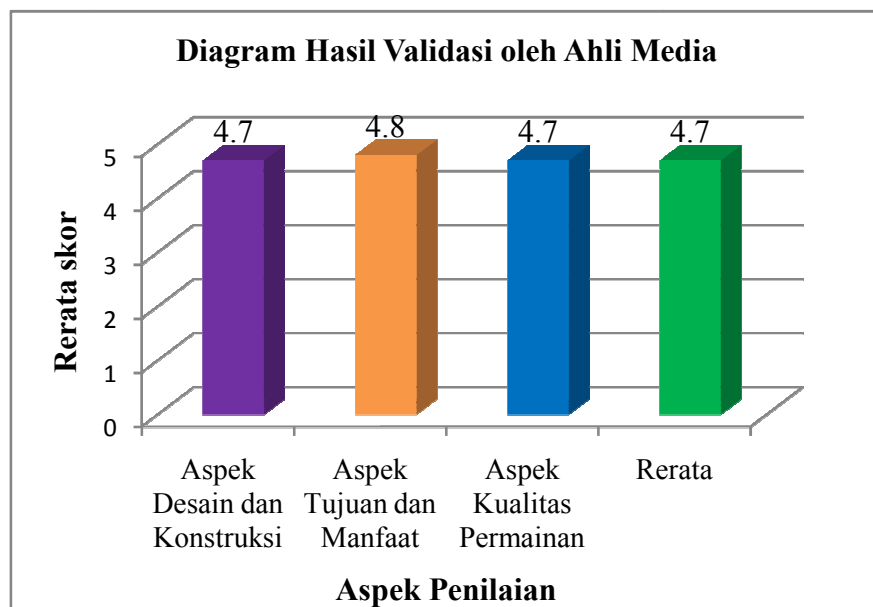
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian ahli media terhadap aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 40% termasuk kategori baik, dan 60% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan modifikasi bola

keranjang menurut ahli media adalah 4,6 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil data validasi ahli media tentang modul permainan bola keranjang ketiga aspek yaitu aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat serta aspek kualitas permainan hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini:

**Tabel 43. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek desain dan konstruksi modul	4,7
2.	Aspek tujuan dan manfaat	4,8
3.	Aspek kualitas permainan	4,7
Jumlah Skor		14,2
Rerata		4,7



Gambar 30. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Media

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan materi permainan bola keranjang termasuk kriteria sangat baik setelah dikonversikan pada skala lima sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat, dan aspek kualitas permainan adalah 4,7 dengan kriteria sangat baik. Pada validasi ahli media menyimpulkan bahwa produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli media.

#### **c. Analisis Data Hasil Validasi Praktisi**

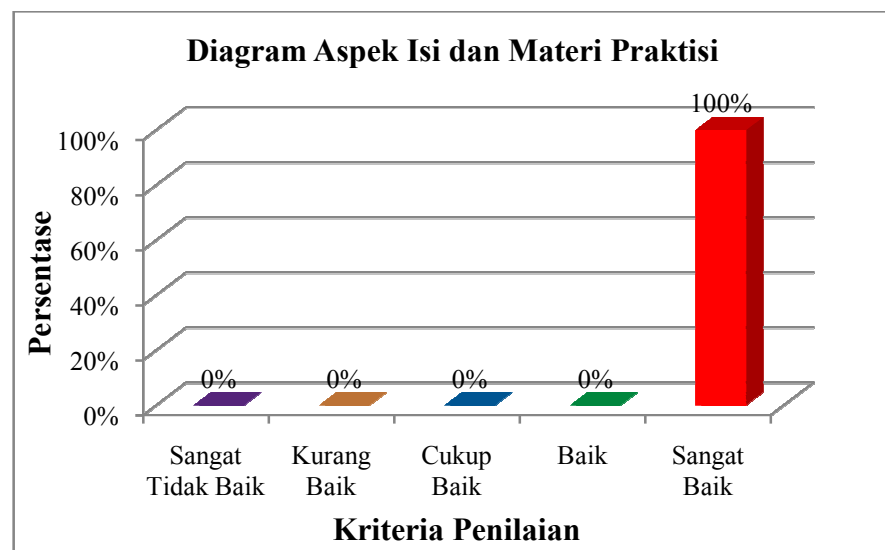
Data yang diperoleh dari validasi praktisi kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan. Data dari validasi praktisi terdiri atas empat aspek yaitu aspek isi dan materi, aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat serta aspek kualitas permainan. Pada aspek isi dan materi terdiri atas 5 item, aspek desain dan konstruksi modul terdiri atas 10 item, aspek tujuan dan manfaat terdiri atas 5 item, dan aspek kualitas permainan terdiri atas 6 permainan dan setiap permainan terdapat 10 item pada kuisisioner penilaian modul permainan bola keranjang.

Berdasarkan data yang diperoleh penilaian praktisi terhadap materi permainan bola keranjang aspek isi dan materi adalah sangat baik dengan rerata skor 5, aspek desain dan konstruksi modul memiliki kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,7, kemudian penilaian praktisi pada aspek tujuan

dan manfaat termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 5, sedangkan penilaian praktisi pada aspek kualitas permainan termasuk kriteria sangat baik dengan rerata skor 4,9. Frekuensi penilaian diperoleh dari penilaian angket yang diisi oleh responden pada skala Likert. Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek isi dan materi yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh praktisi untuk penilaian modul :

**Tabel 44. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi dan Materi oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	5	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		5	100



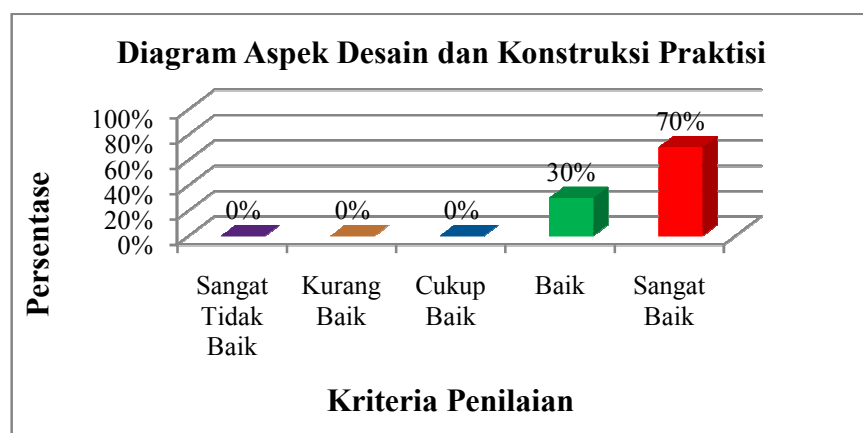
Gambar 31. Diagram Batang Aspek Isi dan Materi Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek isi dan materi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rata – rata Keseluruhan pada aspek isi dan materi menurut praktisi adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian terhadap aspek desain dan konstruksi modul yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh praktisi untuk penilaian modul:

**Tabel 45. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Desain dan Konstruksi Modul oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	30
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



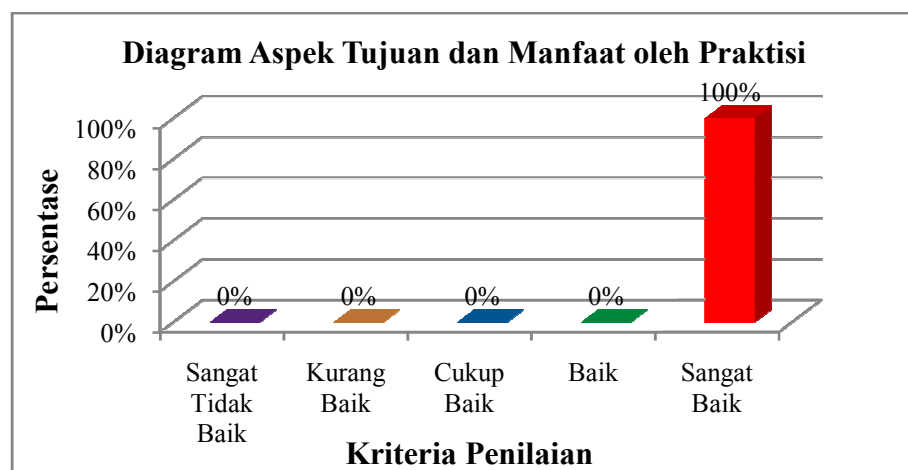
Gambar 32. Diagram Batang Aspek Desain dan Konstruksi Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek desain dan konstruksi diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 30% termasuk kategori baik, dan 70% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek desain dan konstruksi menurut praktisi adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berikutnya adalah penilaian praktisi aspek tujuan dan manfaat yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang diisi oleh praktisi untuk penilaian produk:

**Tabel 46. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	5	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		5	100



Gambar 33. Diagram Batang Aspek Tujuan dan Manfaat oleh Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek tujuan dan manfaat diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek tujuan dan manfaat menurut praktisi adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Berikutnya adalah penilaian praktisi di aspek kualitas permainan dari 6 permainan yang dikembangkan yang diperoleh dari hasil kuisioner yang diisi oleh praktisi untuk penilaian modul sebagai berikut:

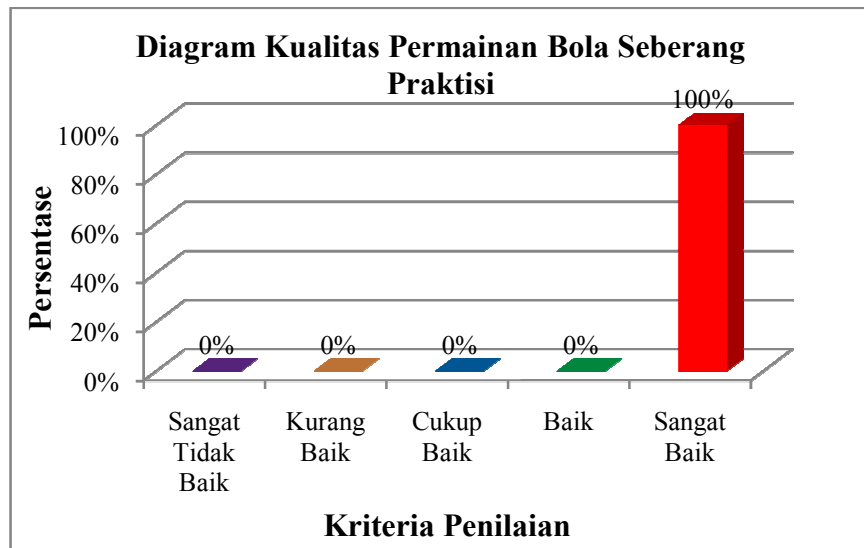
### 1) Permainan Bola Seberang

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola seberang oleh praktisi:

**Tabel 47. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Seberang oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	10	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100





Gambar 34. Diagram Batang Permainan Bola Seberang Praktisi

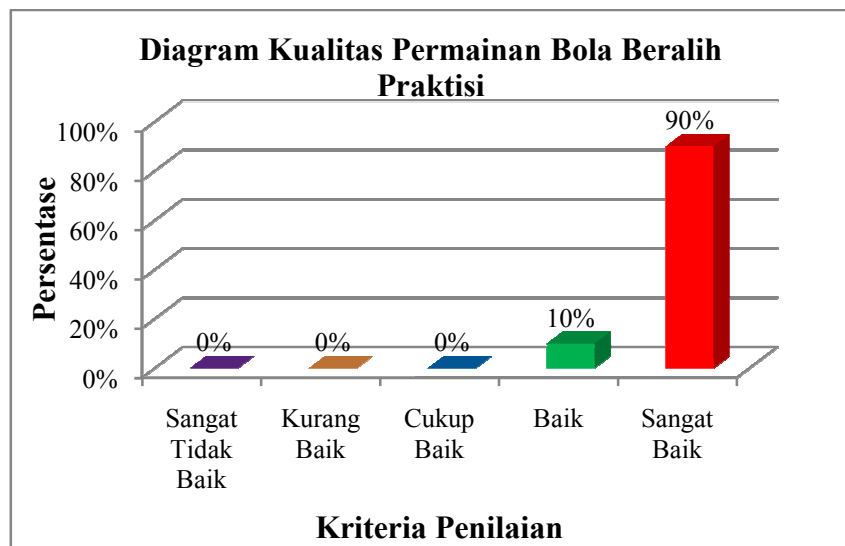
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan bola seberang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola seberang menurut praktisi adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

## 2) Permainan Bola Beralih

Penilaian untuk permainan bola beralih dapat dilihat dalam distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan bola beralih yang dilakukan oleh praktisi berikut ini:

**Tabel 48. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Bola Beralih oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 35. Diagram Batang Permainan Bola Beralih Praktisi

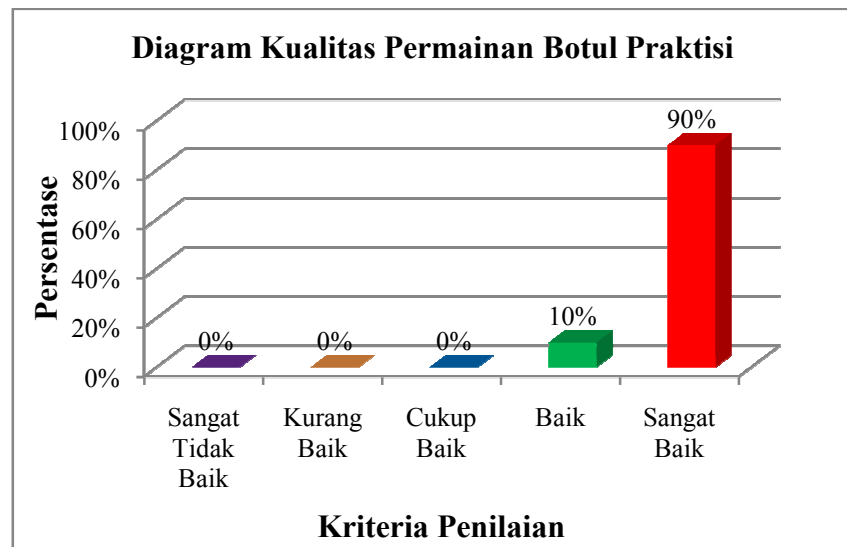
Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan bola beralih diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk kategori baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan bola beralih menurut praktisi adalah 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik.

### 3) Permainan Botul

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan botul oleh praktisi:

**Tabel 49. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Botul oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 36. Diagram Batang Permainan Botul Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan botul diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk kategori

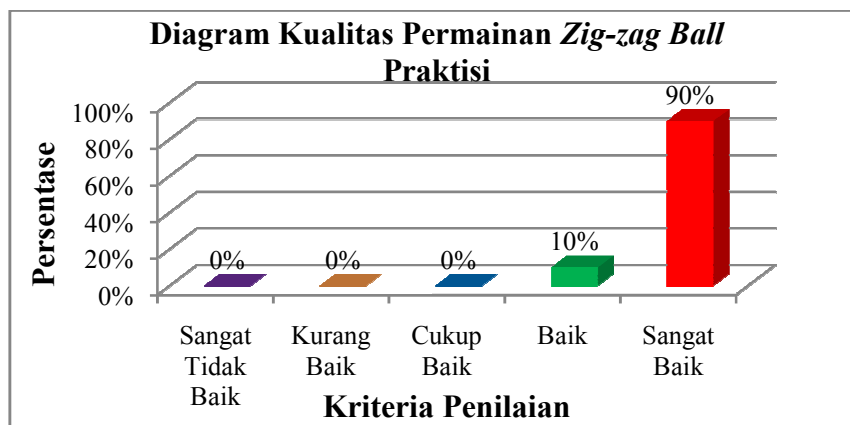
baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan botul menurut praktisi adalah 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik.

#### 4) Permainan *Zig-zag Ball*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *zig-zag ball* oleh praktisi:

**Tabel 50. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Zig-zag Ball* oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 37. Diagram Batang Permainan *Zig-zag Ball* Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan *zig-zag ball* diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk

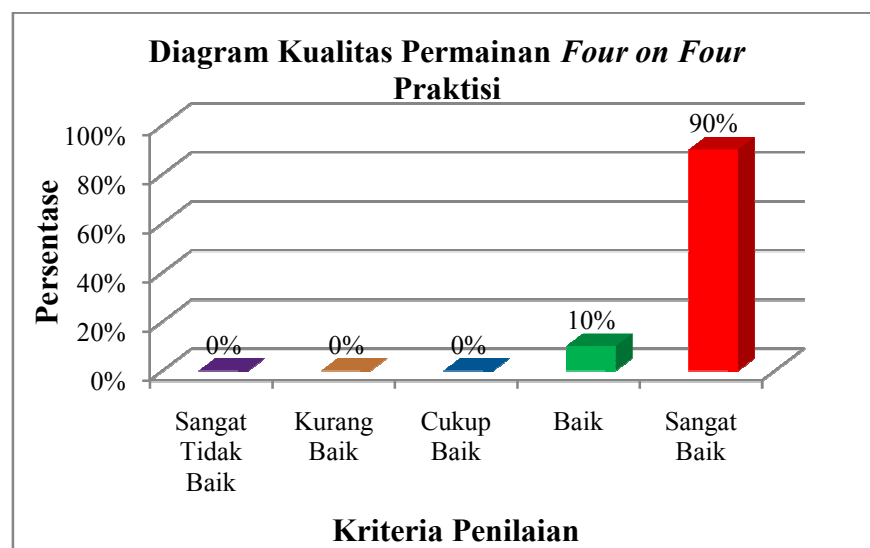
kategori baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *zig-zag ball* menurut praktisi adalah 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik.

### 5) Permainan *Four on Four*

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan *four on four* oleh praktisi:

**Tabel 51. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan *Four on Four* oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



Gambar 38. Diagram Batang Permainan *Four on Four* Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan *four on four* diperoleh data

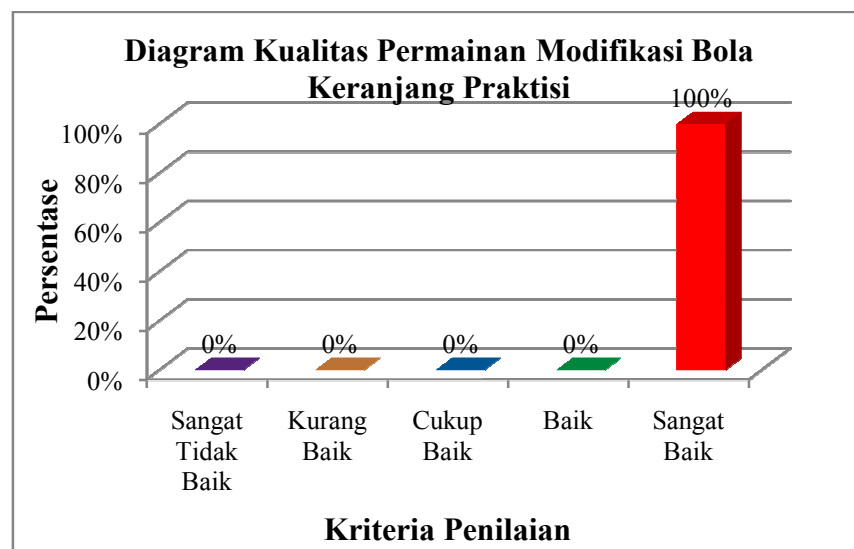
sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk kategori baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan *four on four* menurut praktisi adalah 4,9 termasuk dalam kategori sangat baik.

### 6) Permainan Modifikasi Bola Keranjang

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan diagram batang penilaian aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang oleh praktisi:

**Tabel 52. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Permainan Modifikasi Bola Keranjang oleh Praktisi**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	10	100
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	0	0
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100



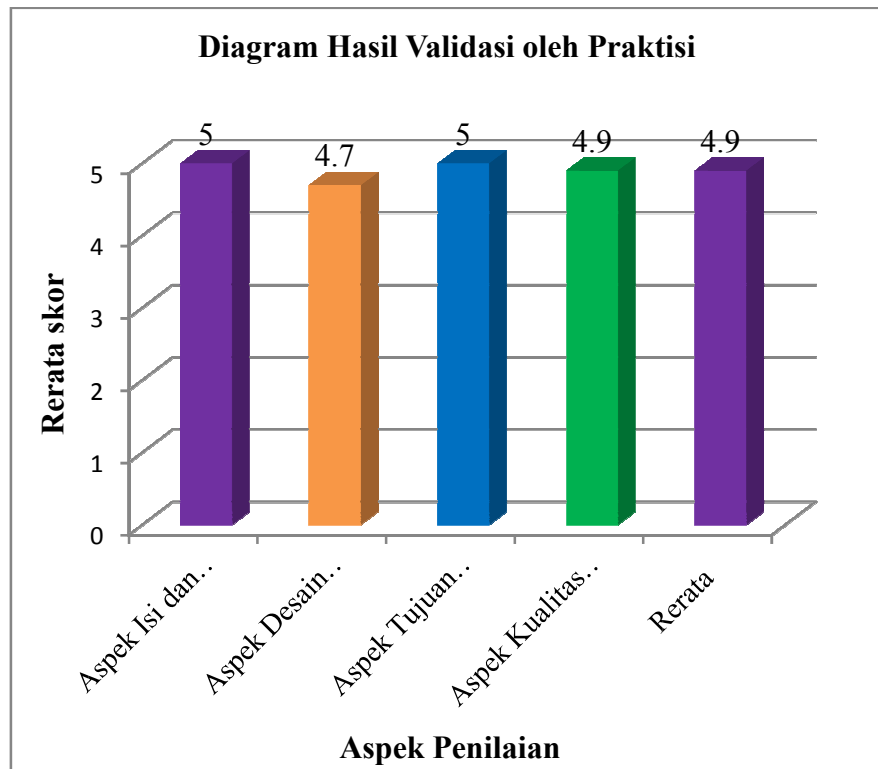
Gambar 39. Diagram Batang Permainan Modifikasi Bola Keranjang Praktisi

Berdasarkan data di atas menunjukkan dengan jelas penilaian praktisi terhadap aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 0% termasuk kategori baik, dan 100% termasuk kategori sangat baik. Rerata keseluruhan pada aspek kualitas permainan modifikasi bola keranjang menurut ahli media adalah 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil data validasi praktisi tentang modul permainan bola keranjang keempat aspek yaitu aspek isi dan materi, aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat serta aspek kualitas permainan hasil validasi oleh praktisi dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini:

**Tabel 53. Hasil Validasi Praktisi**

No	Kriteria	Skor
1.	Aspek Isi dan Materi	5
2.	Aspek desain dan konstruksi modul	4,7
3.	Aspek tujuan dan manfaat	5
4.	Aspek kualitas permainan	4,9
Jumlah Skor		19,6
Rerata		4,9



Gambar 40. Diagram Hasil Validasi oleh Praktisi

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian praktisi terhadap pengembangan materi permainan bola keranjang termasuk kriteria sangat baik setelah dikonversikan pada skala lima sebagai acuan kriteria penilaian. Rerata skor secara keseluruhan dari aspek isi dan materi, aspek desain dan konstruksi modul, aspek tujuan dan manfaat, dan aspek kualitas permainan adalah 4,9 dengan kriteria sangat baik. Pada validasi praktisi menyimpulkan bahwa produk pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh praktisi.



#### **d. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Uji coba ini dilakukan oleh sepuluh responden yaitu siswa siswi kelas V SD Negeri Rejodani Ngaglik Kabupaten Sleman dengan karakteristik yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas materi pembelajaran yang berupa kuisisioner dan diisi oleh responden setelah melakukan praktik permainan yang terdapat dalam materi yang dikembangkan.

Dari uji coba kelompok kecil diperoleh data kualitatif berupa jawaban kuisisioner dari siswa sebagai responden untuk memperbaiki kualitas materi pembelajaran permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan. Manfaat lain dari uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui data kualitas sarana yang sedang dikembangkan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dengan 10 item soal kuisisioner mendapatkan hasil penilaian dari responden dengan rerata skor 4,53 dan kriteria “sangat baik”.

Berikut ini adalah ringkasan data penilaian dari uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan di SD Negeri Rejodani dengan 10 responden yang telah melakukan berbagai permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan:

**Tabel 54. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

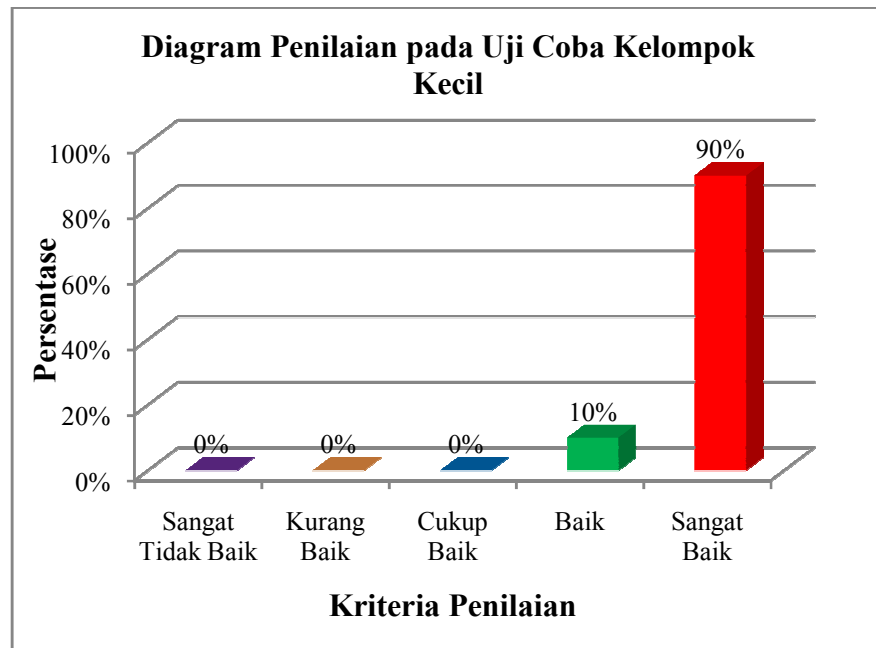
No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	46	4.6	Sangat Baik
Siswa 2	48	4.8	Sangat Baik
Siswa 3	48	4.8	Sangat Baik
Siswa 4	42	4.2	Sangat Baik
Siswa 5	41	4.1	Baik
Siswa 6	45	4.5	Sangat Baik
Siswa 7	46	4.6	Sangat Baik
Siswa 8	47	4.7	Sangat Baik
Siswa 9	45	4.5	Sangat Baik
Siswa 10	45	4.5	Sangat Baik
<b>Jumlah Rerata skor</b>		<b>45,3</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,53</b>	

Penilaian pada uji coba kelompok kecil diatas mendapatkan rerata skor 4,53. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain data diatas, penilaian pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 55. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	9	90
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	1	10
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian uji coba kelompok kecil digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian uji coba kelompok kecil:



Gambar 41. Diagram Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan data di atas menunjukkan penilaian pada ujicoba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 10% termasuk kategori baik, dan 90% termasuk kategori sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mengenai kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU mendapatkan rerata secara keseluruhan pada uji coba kelompok kecil adalah 4,53 termasuk dalam kategori sangat baik.

#### **e. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 30 responden yaitu siswa siswi SD Negeri Bakalan Mlati, SD Negeri Ledoknongko Turi, dan SD Negeri Jongkang Ngaglik. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan merupakan data kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan. Dari uji coba lapangan didapatkan data kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan.

Uji coba lapangan diperoleh data kualitatif berupa jawaban kuisisioner dari siswa sebagai responden untuk menilai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dengan 10 item soal kuisisioner di SD Negeri Bakalan mendapatkan hasil penilaian dari responden dengan rerata skor 4,45 dan kriteria “sangat baik”.

Uji coba lapangan yang dilakukan di SD N Bakalan dilakukan dengan 10 responden setelah melakukan permainan yang terdapat dalam materi permainan bola keranjang berbasis TGfU, setelah melakukan permainan kemudian responden mengisi angket yang disediakan oleh peneliti.

Berikut ini adalah ringkasan data penilaian dari uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri Bakalan dengan 10 responden yang telah melakukan permainan bola keranjang berbasis TGfU yang dikembangkan:

**Tabel 56. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan**

No. Responden	Skor	Rerata skor	Kriteria
Siswa 1	45	4.5	Sangat Baik
Siswa 2	47	4.7	Sangat Baik
Siswa 3	36	3.6	Baik
Siswa 4	49	4.9	Sangat Baik
Siswa 5	49	4.9	Sangat Baik
Siswa 6	49	4.9	Sangat Baik
Siswa 7	42	4.2	Baik
Siswa 8	44	4.4	Sangat Baik
Siswa 9	43	4.3	Sangat Baik
Siswa 10	41	4.1	Baik
<b>Jumlah Rerata skor</b>		<b>44,5</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,45</b>	

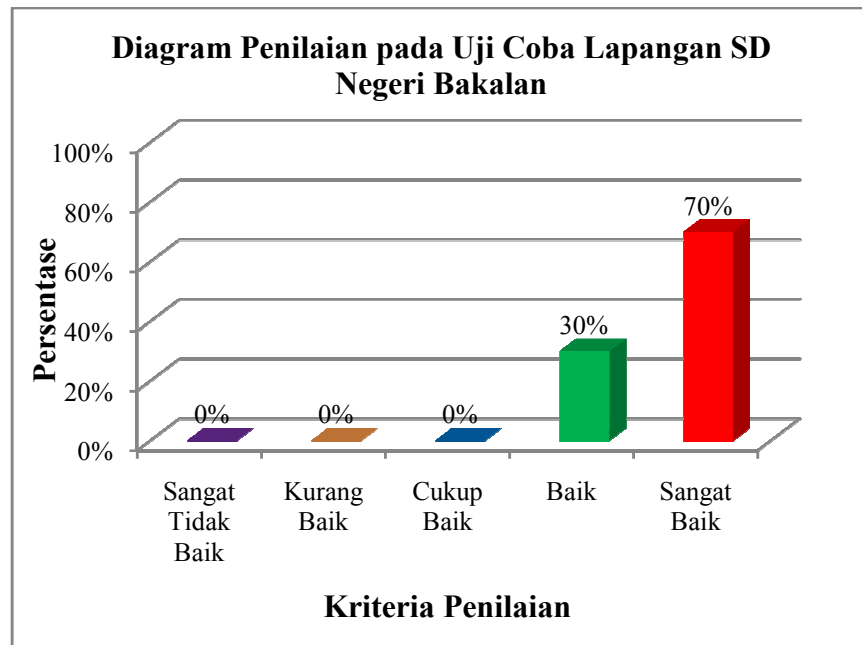
Penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan diatas mendapatkan rerata skor 4,45. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain data diatas, penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 57. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	7	70
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	3	30
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini

diagram batang persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan:



Gambar 42. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Bakalan

Berdasarkan data di atas menunjukkan penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 30% termasuk kategori baik, dan 70% termasuk kategori sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba lapangan di SD Negeri Bakalan mengenai kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU mendapatkan rerata adalah 4,45 termasuk dalam kategori sangat baik.

Data uji coba lapangan selanjutnya yaitu di SD Negeri Ledoknongko. Berikut ini adalah ringkasan data penilaian dari uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri Ledoknongko:

**Tabel 58. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko**

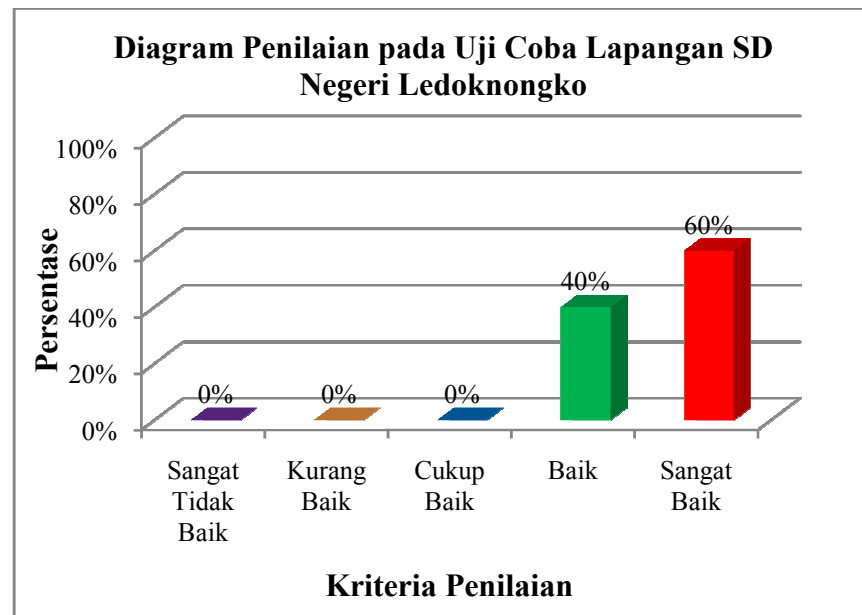
<b>No. Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	39	3.9	Baik
Siswa 2	44	4.4	Sangat Baik
Siswa 3	42	4.2	Baik
Siswa 4	42	4.2	Baik
Siswa 5	43	4.3	Sangat Baik
Siswa 6	46	4.6	Sangat Baik
Siswa 7	44	4.4	Sangat Baik
Siswa 8	45	4.5	Sangat Baik
Siswa 9	42	4.2	Baik
Siswa 10	49	4.9	Baik
<b>Jumlah Rerata skor</b>		<b>43,6</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,36</b>	

Penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko diatas mendapatkan rerata skor 4,36. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain data diatas, penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 59. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	6	60
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	4	40
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko:



**Gambar 43. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Ledoknongko**

Berdasarkan data di atas menunjukkan penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko diperoleh data sebagai berikut 0%



termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 40% termasuk kategori baik, dan 60% termasuk kategori sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba lapangan di SD Negeri Ledoknongko mengenai kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU mendapatkan rerata adalah 4,36 termasuk dalam kategori sangat baik.

Data uji coba lapangan selanjutnya yaitu di SD Negeri Jongkang. Berikut ini adalah ringkasan data penilaian dari uji coba lapangan yang dilakukan di SD Negeri Jongkang:

**Tabel 60. Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang**

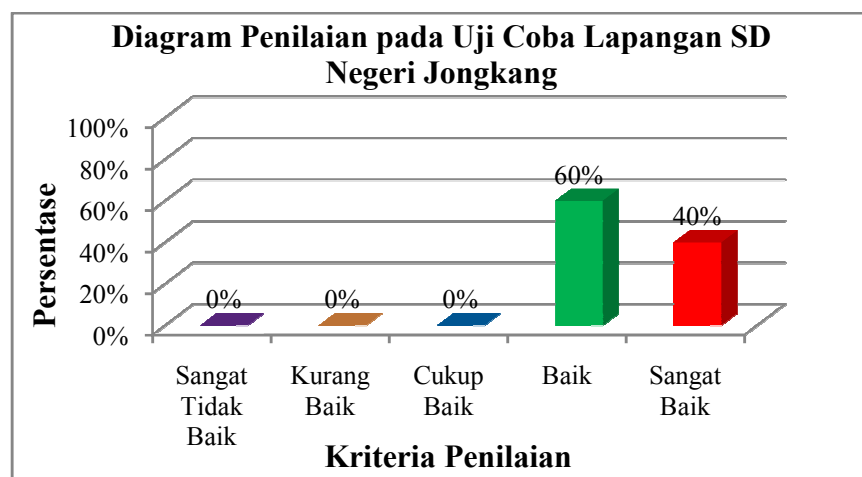
<b>No. Responden</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata skor</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa 1	40	4	Baik
Siswa 2	49	4.9	Sangat Baik
Siswa 3	40	4	Baik
Siswa 4	41	4.1	Baik
Siswa 5	43	4.3	Sangat Baik
Siswa 6	42	4.2	Baik
Siswa 7	46	4.6	Sangat Baik
Siswa 8	41	4.1	Baik
Siswa 9	49	4.9	Sangat Baik
Siswa 10	41	4.1	Baik
<b>Jumlah Rerata skor</b>		<b>43,2</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4,32</b>	

Penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang diatas mendapatkan rerata skor 4,32. Setelah dikonversikan kedalam skala lima termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain data diatas, penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 61. Distribusi Frekuensi Penilaian Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang**

Skor	Keterangan	Frekuensi	(%)
$X > 4,21$	Sangat Baik	4	40
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	6	60
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik	0	0
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik	0	0
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik	0	0
<b>Jumlah</b>		10	100

Dari tabel tersebut persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase penilaian uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang:



Gambar 44. Diagram Penilaian pada Uji Coba Lapangan SD Negeri Jongkang

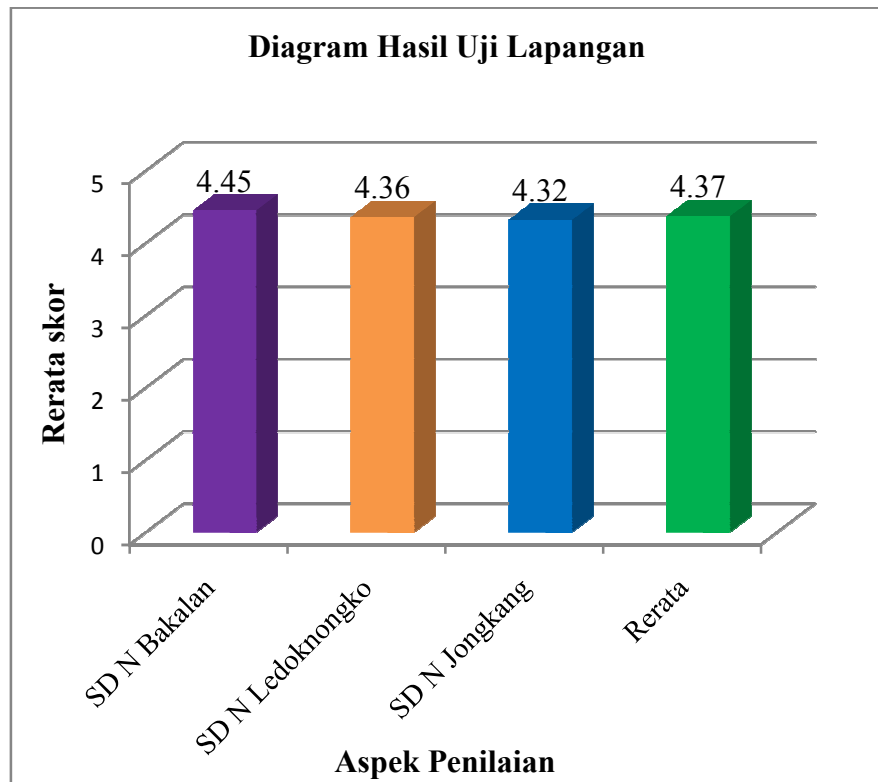
Berdasarkan data di atas menunjukkan penilaian pada uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang diperoleh data sebagai berikut 0% termasuk kategori sangat tidak baik, 0% termasuk kategori kurang baik, 0% termasuk kategori cukup baik, 60% termasuk kategori baik, dan 40% termasuk kategori sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden pada uji coba lapangan di SD Negeri Jongkang mengenai kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU mendapatkan rerata adalah 4,32 termasuk dalam kategori sangat baik.

Penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil data uji coba lapangan tentang materi permainan bola keranjang dari responden di tiga sekolah dasar dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

**Tabel 62. Hasil Uji Coba Lapangan**

<b>No</b>	<b>Nama Sekolah</b>	<b>Rerata skor</b>	<b>Keterangan</b>
1.	SD Negeri Bakalan	4,45	Sangat Baik
2.	SD Negeri Ledoknongko	4.36	Sangat Baik
3.	SD Negeri Jongkang	4.32	Sangat Baik
Jumlah Skor		13,13	
Rerata		4,37	Sangat Baik

Dari tabel tersebut hasil penilaian uji coba lapangan di tiga sekolah dasar digambarkan dalam bentuk diagram batang. Berikut ini diagram batang persentase hasil penilaian uji coba lapangan :



Gambar 45. Diagram Hasil Uji Lapangan

Data diatas menunjukkan bahwa rerata penilaian dari responden dari 30 siswa dari tiga sekolah dasar pada uji coba lapangan secara keseluruhan mengenai kualitas materi permainan bola keranjang termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata 4,37. Skor diperoleh dari kuisisioner yang diisi oleh 30 siswa di SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko, dan SD Negeri Jongkang yang telah melakukan uji coba lapangan terhadap produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU.

### **C. Revisi Produk**

Berdasarkan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi seperti yang telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya, produk berupa materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat direvisi dengan berpatokan pada saran-saran tersebut. Berikut ini proses revisi produk sesuai arahan ahli materi, ahli media, dan praktisi.

#### **1. Revisi Ahli Materi**

Berdasarkan saran dari ahli materi terdapat beberapa revisi untuk memperbaiki materi yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah saran yang diberikan oleh ahli materi:

- a. Diperjelas tentang isi dari KD 3.1 dan 4.1 yaitu tentang pengetahuan permainan bola besar serta keterampilan bola besar dengan hal ini khususnya dalam permainan bola keranjang. Permainan bola besar terdapat dalam kompetensi inti 3 dan 4 di kelas atas sekolah dasar. Kompetensi Inti 3 yang bertuliskan memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain, sedangkan KI 4 bertuliskan menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan

perilaku anak beriman dan berakhlak mulia dan permainan bola besar terdapat di kompetensi dasar 3.1 dan 4.1. kompetensi dasar 3.1 bertuliskan memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar dan kompetensi dasar keterampilan 4.1 yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.



Gambar 46. Penjelasan KI 3.1 dan KI 4.1

- b. Pada angket yang digunakan untuk penilaian sebaiknya dibuat dalam satu spasi saja tetapi tetap mudah untuk dibaca maupun dipahami. Angket yang digunakan untuk respons siswa maupun validasi ahli masih menggunakan 1,5 spasi sehingga akan lebih efektif apabila spasi yang digunakan cukup satu spasi saja agar memudahkan penilai untuk membaca dan memahami isi penilaian.
- c. Kolom keterangan yang terdapat pada tabel penilaian sebaiknya dihilangkan saja karena sudah ada ruang saran yang terletak dibagian akhir.

d. Secara lisan ahli materi juga menyarankan agar bahasa yang digunakan dalam materi diteliti lagi agar sesuai dengan ejaan yang di sempurnakan sekaligus penggunaan bahasa agar menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami pembaca. Materi yang dikembangkan sebaiknya diteliti lagi penggunaan tanda baca yang digunakan agar makna yang diterima oleh pembaca sesuai dengan yang terdapat dalam materi yang dikembangkan dengan produk berupa modul pembelajaran

## **2. Revisi Ahli Media**

Berdasarkan saran dari ahli media terdapat beberapa revisi untuk memperbaiki modul yang sedang dikembangkan. Berikut ini adalah saran yang diberikan oleh ahli media:

- a. Materi permainan dilengkapi aturan keselamatan sebagai peraturan siswa pada saat melakukan permainan. Aturan keselamatan dicantumkan disetiap permainan untuk disampaikan ke siswa agar permainan yang menyenangkan tetap aman untuk dimainkan oleh siswa.
- b. Materi permainan bola keranjang dilengkapi dengan penilaian ketercapaian dari tujuan pembelajarannya. Penilaian ditambahkan ke modul dalam satu bab yaitu bab 4 yang membahas tentang tata cara penilaian. Berikut ini adalah gambar halaman bab 4 yang berisi tentang penilaian:



Gambar 47. Bab 4 Penilaian Keterampilan Permainan Bola Keranjang

- c. Materi permainan dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan acuan guru dalam mengajarkan permainan bola keranjang. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan pada satu bab yaitu bab 6 serta rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan mengacu pada Permendikbud no. 14 tahun 2019 yang komponen isinya memuat tiga komponen yaitu tujuan pembelajaran, langkah langkah pembelajaran dan penilaian.
- d. Dalam permainan sebaiknya menggunakan rompi atau alat untuk membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lain. Rompi digunakan sebagai pembeda rompi juga sudah dicantumkan dalam materi permainan yang terdapat di dalam modul pada bab 5 yaitu tentang sarana dan prasarana. Berikut ini adalah gambar di dalam modul:





Gambar 48. Rompi

- e. Dicek kembali tanda baca yang digunakan serta bahasa disesuaikan agar mudah dipahami. Beberapa tanda baca di dalam modul ada beberapa yang kurang tepat sehingga perlu direvisi dan diteliti lagi dalam penulisan.

### 3. Revisi Praktisi

Berdasarkan saran dari praktisi terdapat beberapa revisi untuk memperbaiki materi permainan yang sedang dikembangkan yaitu materi permainan bola keranjang berbasis TGfU. Berikut ini adalah saran yang diberikan oleh praktisi:

- a. Lebih diperhatikan lagi mengenai penggunaan bahasa, sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia untuk kesempurnaan modul.
- b. Kalimat perlu disederhanakan agar pembaca mudah untuk memahami, khususnya bagi siswa/ peserta didik sekolah dasar kelas atas.

### D. Kajian Produk Akhir

Pengembangan sarana pembelajaran pendidikan jasmani berupa materi permainan bola keranjang berbasis TGfU ini melalui berbagai tahapan sesuai

dengan prosedur penelitian pengembangan. Tahap awal pembuatan sarana pembelajaran ini adalah dengan melakukan observasi permasalahan di lapangan kemudian dilakukan studi literatur. Dengan demikian pengembangan produk materi pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan di lapangan khususnya di pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan model pengembangan berbasis industri pendidikan yang hasil temuan penelitiannya dipergunakan untuk merancang produk pembelajaran, langkah selanjutnya secara sistematis melakukan uji coba dilapangan, dievaluasi, serta disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas (Borg et al., 2003: 579). Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran efektif menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dengan sepuluh tahapan yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan.

Proses pembuatan sarana pembelajaran tahap awal adalah mendesain produk serta membuat materi permainan bola keranjang dengan peraturan dan alat yang sudah dimodifikasi serta berbasis TGfU. Setelah permainan dibuat beserta peraturan dan sarana prasarana kemudian menyusunnya menjadi sebuah materi permainan bola keranjang berbasis TGfU kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta praktisi.

Materi permainan bola keranjang dilengkapi dengan hakikat pengembangan permainan bola keranjang, pelaksanaan permainan bola keranjang, penilaian keterampilan, sarana prasarana, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Materi yang dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan beberapa saran perbaikan terhadap modul permainan bola keranjang yang dikembangkan agar materi yang dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Setelah menjadi suatu produk materi permainan bola keranjang yang telah disempurnakan sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media dan praktisi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi, memperbaiki guna meningkatkan kualitas produk materi pembelajaran yang dikembangkan. Materi pembelajaran yang telah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta praktisi kemudian siap untuk dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 10 siswa yang berasal dari satu sekolah dasar yang perolehan datanya akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan melibatkan 30 siswa yang berasal dari tiga sekolah dasar yang berbeda. Dari hasil uji coba terakhir ini akan diketahui kualitas produk materi permainan bola keranjang yang dikembangkan dan siap di cetak dalam jumlah banyak.

Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan kualitas produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dari ahli materi termasuk kategori “sangat baik” dari ahli media mendapat skor “sangat baik” dari uji coba kelompok kecil mendapat skor “sangat baik” dan pada uji coba terakhir yakni uji coba lapangan juga mendapat skor “sangat baik”. Pendapat siswa sebagai responden

yang telah menggunakan produk mereka menyatakan pendapat bahwa permainan yang dikembangkan sangat menyenangkan selain itu juga mudah untuk dimainkan.

Penelitian dan pengembangan memberikan sumbangansih yang baik terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan yang ada. Penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran yang inovatif, diharapkan akan dapat memberi banyak ragam cara belajar yang dapat dipilih peserta didik sesuai dengan kebutuhannya (Yuberti, 2014: 14). Berdasarkan pendapat tersebut diharapkan pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU mampu menambah dan meningkatkan proses pembelajaran serta inovasi khususnya dalam pembelajaran permainan bola besar di sekolah dasar.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah produk sarana pembelajaran penjas berupa modul permainan bola keranjang berbasis TGfU. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Terdapat sepuluh tahapan dalam pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi tujuh langkah.

Keterbatasan dalam peneilitian ini antara lain dalam pelaksanaan uji coba yang lebih luas sulit untuk dilakukan karena pada saat uji coba masih dalam kondisi pandemi, akan tetapi dapat dilaksanakan dengan persetujuan orang tua

serta tetap menggunakan protokol kesehatan. Subjek yang digunakan adalah anak yang diperbolehkan oleh orang tua untuk mengikuti penelitian.

Penelitian pengembangan idealnya, bisa digeneralisasi dan bisa terjadi jika penelitian dilakukan secara luas dan diberbagai tempat atau sekolah yang heterogen. Dengan pertimbangan waktu maupun biaya, penulis menetapkan hanya pada satu materi permainan bola besar dan menetapkan SD N Rejodani, SD N Ledoknongko, SD N Bakalan, dan SD N Jongkang sebagai tempat penelitian dengan total subjek uji coba yang telah ditentukan. Dengan harapan, semakin banyak subjek uji coba akan semakin mewakili populasi SD Negeri yang terdapat di Sleman dan produk akhir dinyatakan layak untuk. Selain itu, pencetakan modul yang dihasilkan masing menggunakan printer sendiri dan belum dicetak di percetakan sehingga hasilnya kurang ideal apabila disebarluaskan.

Adapun selain itu keterbatasan hasil penelitian pengembangan materi permainan bola keranjang berbasis TGfU ini memiliki keterbatasan penelitian. Pertama, materi permainan bola keranjang ini hanya dapat digunakan pada materi pembelajaran bola besar. Kedua, proses penilaian kualitas materi permainan bola keranjang berbasis TGfU terbatas pada validasi ahli materi, ahli media, praktisi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Ketiga, dalam melakukan permainan bola keranjang harus selalu dalam pengawasan dan pantauan guru agar permainan yang dilakukan tetap aman. Keempat pembuatan sarana dan prasarana yang membutuhkan bahan yang benar benar aman digunakan serta lengkap agar materi dan semua permainan diajarkan dapat dilakukan oleh siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan Tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dapat disimpulkan bahwa

1. Hasil produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU berupa enam permainan yang dikemas dalam sebuah buku.
2. Produk materi permainan bola keranjang berbasis TGfU pada sekolah dasar layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran jasmani dengan kriteria sangat baik.

#### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Penelitian pengembangan produk sarana pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berupa materi permainan bola keranjang berbasis TGfU dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Produk sarana pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai referensi dan pedoman untuk membantu proses pembelajaran serta untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa pada permainan bola keranjang.
2. Bagi pengembang/peneliti sarana pembelajaran permainan bola besar yaitu berupa materi permainan bola keranjang berbasis TGfU ini bisa menjadi pedoman untuk melakukan penelitian tahap selanjutnya.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Hasil pengembangan berupa modul permainan bola keranjang berbasis TGfU pada materi permainan bola besar ini dapat digunakan di sekolah dasar yang menjadi objek penelitian maupun disetiap lembaga pendidikan. Penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan karakteristik dari siswa agar penyebaran produk bermanfaat. Penyebaran modul dapat dilakukan untuk sekolah dasar yang akan memberikan pembelajaran permainan bola keranjang sebagai referensi guru dalam mengajarkan permainan bola keranjang.

Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan yaitu dengan menguji keefektifan materi permainan bola keranjang yang dikembangkan agar diketahui seberapa efektif permainan bola keranjang berbasis TGfU dalam proses pembelajaran penjasorkes materi permainan bola besar. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dengan model dan modifikasi permainan yang lebih menarik dan menunjang dalam proses pembelajaran penjasorkes untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2015). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar. In *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam* (pp. 190–205). Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Amatullah, L., Sumarni, S., & Herawati. (2018). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Melalui Permainan Outbound Pada Anak Kelompok B di TK Islam Az-Zahrah Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 5(2), 3–7.
- Anggraeni, P. (2018). Analisis Keterkaitan Antar Komponen dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Sumedang. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 1(1), 64–71. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v1i1.5069>
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppi>
- Astuti, S. D. (2017). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Sebagai Dasar Pengembangan Strategi Pembelajaran oleh Guru. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v2i2.9241>
- Bahagia, Y. (2009). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bakhtiar, S. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. Padang: UNP Press. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/65/>
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., & Aman, M. S. (2011). Effect of teaching games for understanding approach on students' cognitive learning outcome. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 77(August 2016), 961–963. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1074671>
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research An Introduction* (7th Edition). New York: Longman Inc.
- Bottenburg, M. Van, & Vermeulen, J. (2011). Local Korfbal Versus Global Basketball: A Study of The Relationship Between Sports' Rule-making and Dissemination. *Ethnologie Francaise*, 41(4), 633–643. <https://doi.org/10.3917/ethn.114.0633>



- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2020). Erratum: Penerapan Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Tangan. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 5(1), 115. <https://doi.org/10.33222/juara.v5i1.927>
- Budiningsih, C. A. (2015). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 160–173. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>
- Butler, J. I., & Griffin, L. L. (2010). *More Teaching Games for Understanding Moving Globally*. Uni: Human Kinetics.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Hayiou.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300.
- Eko, M. J. (2018). Model Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Kecil untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Atas. *Prosiding Seminar Dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta*, 1(1), 69–74. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10709>
- Eryiğit, Ö., & Ay, S. M. (2021). An Investigation of Physical Activity Levels of Academicians in Sport Science. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(10), 1–12. <https://doi.org/10.46827/ejpe.v6i10.3497>
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27–36. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1334/1056>
- Febriyanti, C., & Seruni. (2014). Peran Minat Dan Interaksi Siswa Dengan Guru. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3), 245–254.
- Fudin, M. S., & Hariyadi, K. (2020). Development of a Football Game Modification Book for Primary School Physical Education and Health Teachers. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 9(3), 168–172. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Gubby, L., & Wellard, I. (2016). Sporting Equality and Gender Neutrality in Korfball. *Sport in Society*, 19(8), 1–15. <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1096261>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektivitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman

- kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23–33.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi, I., & Christina Yuli Hartati, S. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Futsal ( Studi Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal Smp Negeri 28 Surabaya ). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 189–194.
- Hanief, Y. N., Subekti, T. B. A., & Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Howard, G. (2003). *Multiple Intellegences. Kecerdasan Majemuk. Terj. Alexander Sindoro*. Batam: Interaksara.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Indriharta, L. (2006). Bola Keranjang Sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah. *Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 42–52.
- Lavin, J. (2008). *Creative Approaches to Physical Education*. New York: Taylor & Francis Group This. Retrieved from [https://repository.bbg.ac.id/bitstream/579/1/Creative\\_Approaches\\_to\\_Physical\\_Education.pdf](https://repository.bbg.ac.id/bitstream/579/1/Creative_Approaches_to_Physical_Education.pdf)
- Lestari, S. D. A. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli ( Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan ). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 88–95.
- Lindt, S. F., & Miller, S. C. (2017). Movement and learning in elementary school. *Phi Delta Kappan*, 98(7), 34–37. <https://doi.org/10.1177/0031721717702629>
- Lutan, R. (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Marwan, I. (2019). Model Physical Education using Modification of Mini Volley Ball Game to Improve Friendly Character at Elementary School. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(5).
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional Models for Physical Education*. New York:

Routledge.

- Mohsen, B. S. (2008). *Teaching Middle School Physical Education* (3rd ed.). United States: Human Kinetics. Retrieved from [www.HumanKinetics.com](http://www.HumanKinetics.com)
- Moolenijzer, N. J. (1971). Korfball—An International Game of Dutch Origin. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*, 42(2), 22–25. <https://doi.org/10.1080/00221473.1971.10618619>
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2010). *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 99–104. Retrieved from <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>
- Muthmainnah, Astuti, B., & Fatimaningrum, A. S. (2016). Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12363>
- Mutohir, T., Cholik, & Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Ng, R. S. K., & Lin, V. F. P. (2020). Effect of compulsory PE courses on body appreciation and psychological aspects of university students. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(6), 3201–3205. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.s6433>
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pessindo.
- Nopembri, S. (2017). Physical Education Teachers' Interpretations of Teaching Games for Understanding Model. In *2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education* (pp. 24–29). Bandung: ICSSHPE. <https://doi.org/10.5220/0007054400240029>
- Novia, T. R., & Kusumo, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Concept Map Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 6(2), 1093–1102.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Pangrazi, R. P. (2004). *Dynamic Physical Education For Elementary School Children*. San Fransisco: Benjamin Cummings.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Putri, M. W. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Tennis Melalui Pendekatan Taching Game For Understanding ( TGFU ). *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(2), 216–229.
- Qomarrullah, R. (2015). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 76–88. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v2i2.4591>
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games for Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik Sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2), 1–10.
- Ram, M., & Kumar, M. (2015). Relationship of Anthropometric measurement and physical fitness with performance of intercollegiate Korfball players. *International Journal of Applied Research*, 1(11), 259–264.
- Rathod, B. L. L. (2018). Comparative Study of Agility among Korfball and Netball Players in Hyderabad India. *Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science*, 278(1), 636–637. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.164>
- Rathore, V. S., & Singh, A. B. (2014). Influence of Exercises on Performance and Skills of Korfball Learner. *International Journal of Educational Science*, 4(4), 8.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Romanelli, F., Bird, E., & Ryan, M. (2009). Learning styles: A review of theory, application, and best practices. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 73(1). <https://doi.org/10.5688/aj730109>
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmania, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarmo Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi UNS*, 151, 10–17.

<https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>

- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputra, I. (2014). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 38–44.
- Saryono. (2008). Prinsip dan Aplikasi dalam Modifikasi Sarana dan Prasarana Penjas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1), 32–39.
- Saryono, & Nopembri, S. (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(6B), 199. <https://doi.org/10.12681/icodl.1145>
- Setiawan, C., & Nopembri, S. (2004). Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani Dan Ilmu Kelohragaan*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.12681/icodl.1145>
- Simatupang, N. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 23–31. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/view/6169>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sovenski, E. (2018). Pelaksanaan Modifikasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 96–107. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.159>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharta Asep. (2007). Pendekatan Pembelajaran Bola Voli Mini. *Jurnal Iptek Olahraga*, 9(2), 139–152.
- Suherman, A. N. . (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Suherman, A. N. . (2015). *Metode Penelitian: Ilmu Keolahragaan*. Bandung: FPOK UPI.
- Suherman, W. S. (2019). Nation Character Building through Physical Education: Lesson Learnes from 2013 Indonesian National Curriculum. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 278(YISHPESS), 133–

136. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.34>

- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. Retrieved from i
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sumiati, & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Supardan, D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1), 1–12.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Supriyoko, A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran Barmain. *Research Physical Education and Sports*, 1(1), 21–25.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran Anak Usia Dini: dalam kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisna, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Widayati, E. (2013). Sikap Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2).
- Widoyoko, S. E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuberti. (2014). Penelitian dan Pengembangan Yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 1–27.
- Yukaisep, R., Khairuddin, & Muchlis, A. F. (2020). Manfaat Modifikasi Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Sain Olahraga Dan Pendidikan Jasmani*, 20(1), 10–17.
- Zetou, E., Vernadakis, N., Derri, V., Bebetos, E., & Filippou, F. (2014). The Effect of Game for Understanding on Backhand Tennis Skill Learning and

Self-efficacy Improvement in Elementary Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 765–771.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.318>

## **LAMPIRAN**



**Lampiran 1. Pedoman Observasi Penyusunan Draf Model Pengembangan Materi Permainan Korfball Berbasis TGfU**

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Pertanyaan</b>	
Pengembangan Materi Permainan Bola Keranjang berbasis TGfU untuk Siswa Sekolah Dasar	Isi dan Materi	Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. apakah ada referensi di dalam kurikulum dalam mengembangkan permainan bola besar khususnya bola keranjang?</li> <li>2. Apakah perlu referensi lain selain dari buku kurikulum untuk mengajarkan permainan bola keranjang?</li> </ol>	
	Proses Pembelajaran	Efektivitas waktu pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah dalam waktu proses pembelajaran yang diberikan siswa sudah mampu mencapai tujuan yang harus dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran?</li> </ol>	
	Metode	Penggunaan Metode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. metode apakah yang digunakan guru untuk mengajarkan permainan bola besar khususnya permainan bola keranjang?</li> </ol>	
	Sarana dan Prasarana	Ketersediaan sarana dan prasarana		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah dalam proses pembelajaran sarana dan prasarana yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar?</li> </ol>
		Pemenuhan		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Apakah guru sering memodifikasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran?</li> </ol>

**Lanjutan lampiran 1**

		Keamanan	3. Apakah sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran aman?
	Materi	Sesuai karakteristik siswa	1. Apakah proses pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk mengasah keterampilannya dalam bermain bola keranjang?
		Variasi	2. Apakah guru selalu memberikan berbagai macam variasi permainan dalam mengajarkan permainan bola keranjang?
	Penilaian	Sesuai kemampuan siswa	Apakah dalam memberikan nilai guru mempunyai pedoman penilaian yang sesuai model pembelajaran yang digunakan?

## Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### Lembar Kuisioner

#### Ahli Materi

#### PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN *KORFBALL* (BOLA KERANJANG) BERBASIS *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Materi : Permainan Bola Besar  
Sasaran Program : Siswa SD Kelas Atas  
Peneliti : Adnan Riyanto  
Evaluator : Prof. Dr. Suharyana, M.Kes  
Tanggal :

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi terhadap materi permainan bola keranjang yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul permainan bola keranjang sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan ahli materi untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

#### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan
3. Rentang evaluasi mulai "Sangat baik" sampai dengan "Sangat kurang baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

- |   |     |
|---|-----|
| 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas | = 1 |
| 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas                      | = 2 |
| 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas                         | = 3 |
| 4) Baik/ tepat/ jelas   | = 4 |
| 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas                      | = 5 |
4. Komentar, kritik, saran dan koreksi mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

### A. Aspek Isi dan Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Isi modul sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sekolah dasar kelas atas					√	
2	Isi modul Sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 tentang permainan bola besar					√	
3	Model permainan dalam modul sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sekolah dasar					√	
4	Model pembelajaran yang terdapat didalam modul sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					√	
5	Model permainan yang terdapat dalam modul menerapkan pembelajaran berbasis <i>teaching game for understanding</i> (TGfU)					√	

### B. Aspek Manfaat dan Tujuan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola					√	
2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang					√	
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola					√	
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi					√	
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor					√	

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

**D. Kualitas Model Permainan**

**1. Permainan Bola Seberang**

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola seberang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		
2	Permainan Bola Seberang sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper melalui atas kepala.					V	
3	Permainan Bola Seberang meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					V	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan Bola Seberang aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
6	Peraturan dalam permainan bola seberang jelas dan mudah dipahami.					V	
7	Peralatan permainan Bola Seberang aman digunakan.					V	
8	Permainan Bola Seberang menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dari atas kepala dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan Bola Seberang dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.				V		
10	Permainan Bola Seberang sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.				V		

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### 2. Permainan Bola Beralih

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola beralih sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		
2	Permainan bola beralih sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper setinggi dada.					V	
3	Permainan bola beralih meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					V	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan bola beralih aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
6	Peraturan dalam permainan bola beralih jelas dan mudah dipahami.					V	
7	Peralatan permainan bola beralih aman digunakan.					V	
8	Permainan bola beralih menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper setinggi dada dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan bola beralih dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					V	
10	Permainan bola beralih sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					V	

### 3. Permainan Botul

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan Botul sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

2	Permainan Botul sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper dengan memantulkan bola.					V	
3	Permainan Botul meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					V	
4	Permainan Botul mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan Botul aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
6	Peraturan dalam permainan Botul jelas dan mudah dipahami.					V	
7	Peralatan permainan Botul aman digunakan.					V	
8	Permainan Botul menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dengan memantulkan bola dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan Botul dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					V	
10	Permainan Botul sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					V	

#### 4. Permainan Zig-zag Ball

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		
2	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan tujuan gerak dasar menembak bola kedalam keranjang dalam permainan bola keranjang					V	

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

3	Permainan <i>Zig-zag ball</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar menembak bola dalam permainan bola keranjang.					V	
4	Permainan <i>Zig-zag ball</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan <i>Zig-zag ball</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
6	Peraturan dalam permainan <i>Zig-zag ball</i> jelas dan mudah dipahami.				V		
7	Peralatan permainan <i>Zig-zag ball</i> aman digunakan.					V	
8	Permainan <i>Zig-zag ball</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar menembak bola kedalam keranjang dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan <i>Zig-zag ball</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					V	
10	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					V	

### 5. Permainan *Four on Four*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		
2	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang dalam bentuk <i>mini game</i> .					V	
3	Permainan <i>Four on Four</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					V	



## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

4	Permainan <i>Four on Four</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan <i>Four on Four</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
6	Peraturan dalam permainan <i>Four on Four</i> jelas dan mudah dipahami.				V		
7	Peralatan permainan <i>Four on Four</i> aman digunakan.					V	
8	Permainan <i>Four on Four</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan <i>Four on Four</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					V	
10	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					V	

### 6. Permainan Modifikasi Bola Keranjang

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				V		
2	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang.					V	
3	Permainan modifikasi bola keranjang meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					V	
4	Permainan modifikasi bola keranjang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	
5	Permainan modifikasi bola keranjang aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					V	

## Lanjutan lampiran 2



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

6	Permainan modifikasi bola keranjang jelas dan mudah dipahami.					V	
7	Peralatan permainan modifikasi bola keranjang aman digunakan.					V	
8	Permainan modifikasi bola keranjang menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					V	
9	Permainan modifikasi bola keranjang dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					V	
10	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					V	

### E. Komentar dan Saran Umum

KD 3.1 dan KD 4.1 itu isinya apa supaya dijelaskan

Pertanyaan/pernyataan dibuat dalam satu spasi saja

**KOLOM KETERANGAN PADA TABEL UNYTUK APA MAKSUDNYA, JIKA TIDAK DIPERLUKAN DIHILANGKAN SAJA KARENA SUDAK ADA RUANG SARAN**

## Lanjutan lampiran 2



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### F. Kesimpulan

Sarana ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. **Layak untuk digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran.**
3. Tidak layak untuk diggunakan/ uji coba lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor sesuai kesimpulan .....

Yogyakarta, 29 September 2020

Ahli Materi

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suharjana'.

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

NIP. 19610816 198803 1 003

### Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangrumah, Yogyakarta 55281

#### Lembar Kuisioner

#### Ahli Pendidikan Jasmani

#### PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN Korfball (BOLA KERANJANG) BERBASIS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGU) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Materi : Permainan Bola Besar  
Sasaran Program : Siswa SD Kelas Atas  
Peneliti : Adnan Riyanto  
Evaluator : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd  
Tanggal :

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media terhadap materi permainan bola keranjang yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan kerinci sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul permainan bola keranjang sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami menghargai kerendahan ahli media untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

#### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli media.
2. Evaluasi mencakup aspek tanggapan
3. Rentang evaluasi mulai “Sangat baik” sampai dengan “Sangat kurang baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

- |   |     |
|---|-----|
| 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas | - 1 |
| 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas                      | - 2 |
| 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas                         | - 3 |
| 4) Baik/ tepat/ jelas   | - 4 |
| 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas                      | - 5 |
4. Komentar, kritik, saran dan kerinci mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

#### A. Aspek Desain dan Konstruksi Modul

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Urutan penyusunan modul sudah sesuai dengan kaidah penyusunan modul				√		
2	Urutan pembelajaran dari yang mudah ke yang lebih sukar				√		
3	Model permainan yang terdapat dalam modul mudah untuk dilaksanakan					√	
4	Model permainan mudah untuk dilaksanakan					√	
5	Sarana dan prasarana yang digunakan tidak membahayakan siswa					√	
6	Sarana dan Prasarana yang digunakan mudah untuk diperoleh					√	
7	Petunjuk penilaian dalam modul jelas dan mudah untuk dilaksanakan					√	
8	Rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pedoman Permendikbud No. 14 tahun 2019				√		
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia					√	
10	Penggunaan bahasa jelas dan mudah untuk dipahami					√	

#### B. Aspek Manfaat dan Tujuan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola besar					√	

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang kepada siswa				√	
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola keranjang				√	
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi aktif dalam permainan				√	
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor berbasis TGfU.				√	

#### C. Kualitas Model Permainan

##### 1. Permainan Bola Seberang

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola seberang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				√		
2	Permainan Bola Seberang sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper melalui atas kepala.					√	
3	Permainan Bola Seberang meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					√	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
5	Permainan Bola Seberang aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

6	Peraturan dalam permainan bola seberang jelas dan mudah dipahami.					√	
7	Peralatan permainan Bola Seberang aman digunakan.					√	
8	Permainan Bola Seberang menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dari atas kepala dalam permainan bola keranjang.					√	
9	Permainan Bola Seberang dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					√	
10	Permainan Bola Seberang sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.				√		

#### 2. Permainan Bola Beralih

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola beralih sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					√	
2	Permainan bola beralih sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper setinggi dada.					√	
3	Permainan bola beralih meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					√	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				√		
5	Permainan bola beralih aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				√		
6	Peraturan dalam permainan bola beralih jelas dan mudah dipahami.					√	
7	Peralatan permainan bola beralih aman digunakan.					√	

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

8	Permainan bola beralih menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper setinggi dada dalam permainan bola keranjang.					√	
9	Permainan bola beralih dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.				√		
10	Permainan bola beralih sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					√	

#### 3. Permainan Botul

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan Botul sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					√	
2	Permainan Botul sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper dengan memantulkan bola.					√	
3	Permainan Botul meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					√	
4	Permainan Botul mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
5	Permainan Botul aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
6	Peraturan dalam permainan Botul jelas dan mudah dipahami.				√		
7	Peralatan permainan Botul aman digunakan.				√		
8	Permainan Botul menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dengan memantulkan bola dalam permainan bola keranjang.					√	



### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

9	Permainan Botol dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.				√	
10	Permainan Botol sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.				√	

#### 4. Permainan Zig-zag Ball

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.				√		
2	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan tujuan gerak dasar menembak bolakedalam keranjang dalam permainan bola keranjang				√		
3	Permainan <i>Zig-zag ball</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar menembak bola dalam permainan bola keranjang.					√	
4	Permainan <i>Zig-zag ball</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
5	Permainan <i>Zig-zag ball</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
6	Peraturan dalam permainan <i>Zig-zag ball</i> jelas dan mudah dipahami.					√	
7	Peralatan permainan <i>Zig-zag ball</i> aman digunakan.				√		
8	Permainan <i>Zig-zag ball</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar menembak bola kedalam keranjang dalam permainan bola keranjang.					√	
9	Permainan <i>Zig-zag ball</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					√	
10	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.				√		

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
 Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

#### 5. Permainan *Four on Four*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					√	
2	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang dalam bentuk <i>mini game</i> .					√	
3	Permainan <i>Four on Four</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					√	
4	Permainan <i>Four on Four</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					√	
5	Permainan <i>Four on Four</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				√		
6	Peraturan dalam permainan <i>Four on Four</i> jelas dan mudah dipahami.					√	
7	Peralatan permainan <i>Four on Four</i> aman digunakan.					√	
8	Permainan <i>Four on Four</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					√	
9	Permainan <i>Four on Four</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.				√		
10	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					√	

#### 6. Permainan Modifikasi Bola Keranjang

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					√	
2	Permainan modifikasi bola				√		

### Lanjutan lampiran 3



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

	keranjangsesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang.					
3	Permainan modifikasi bola keranjangmeningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.				√	
4	Permainan modifikasi bola keranjangmudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				√	
5	Permainan modifikasi bola keranjangaman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				√	
6	Permainan modifikasi bola keranjangjelas dan mudah dipahami.				√	
7	Peralatan permainan modifikasi bola keranjangaman digunakan.				√	
8	Permainan modifikasi bola keranjangmenambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.				√	
9	Permainan modifikasi bola keranjangdapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.				√	
10	Permainan modifikasi bola keranjangsesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.				√	

## Lanjutan lampiran 3



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### D. Komentar dan Saran Umum

- 1) Modul dilengkapi aturan keselamatan untuk keselamatan siswa pada saat melakukan permainan.
- 2) Modul dilengkapi dengan penilaian ketercapaian dari tujuan pembelajarannya.
- 3) Modul dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang.
- 4) Dalam permainan sebaiknya menggunakan rompi atau alat untuk membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lain.
- 5) Dicek kembali tanda baca yang digunakan didalam modul serta bahasa sesuaikan agar mudah dipahami.

### E. Kesimpulan

Sarana ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. **Layak untuk digunakan/ uji coba dengan revisi sesuai saran.**
3. Tidak layak untuk diggunakan/ uji coba lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor sesuai kesimpulan .....

Yogyakarta, 1 Oktober 2020

Ahli Pendidikan Jasmani

Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19650325 200501 1 002

## Lampiran 4. Lembar Validasi Praktisi



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### Lembar Kuisioner

#### Praktisi

#### PENGEMBANGAN MATERI PERMAINAN *KORFBALL* (BOLA KERANJANG) BERBASIS *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGIU) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Materi : Permainan Bola Besar  
Sasaran Program : Siswa SD Kelas Atas  
Peneliti : Adnan Riyanto  
Evaluator : Ade Ayu Laksmitaningrum, S.Pd  
Tanggal :

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat praktisi terhadap materi permainan bola keranjang yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul permainan bola keranjang sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami mengharap kesediaan praktisi untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk – petunjuk dibawah ini.

#### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh praktisi.
2. Evaluasi mencakup aspek tampilan
3. Rentang evaluasi mulai "Sangat baik" sampai dengan "Sangat kurang baik" dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

- |   |     |
|---|-----|
| 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas | = 1 |
| 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas                      | = 2 |
| 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas                         | = 3 |
| 4) Baik/ tepat/ jelas   | = 4 |
| 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas                      | = 5 |
4. Komentar, kritik, saran dan koreksi mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas yang telah disediakan.

## Lanjutan lampiran 4



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

### A. Aspek Isi dan Materi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Isi modul sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sekolah dasar kelas atas					√	
2	Isi modul Sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 tentang permainan bola besar					√	
3	Model permainan dalam modul sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa sekolah dasar					√	
4	Model pembelajaran yang terdapat didalam modul sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					√	
5	Model permainan yang terdapat dalam modul menerapkan pembelajaran berbasis <i>teaching game for understanding</i> (TGIU)					√	

### B. Aspek Desain dan Konstruksi Modul

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Urutan penyusunan modul sudah sesuai dengan kaidah penyusunan modul					√	
2	Urutan pembelajaran dari yang mudah ke yang lebih sukar					√	
3	Model permainan yang terdapat dalam modul mudah untuk dipahami				√		
4	Model permainan mudah untuk dilaksanakan					√	
5	Permainan dan sarana dan prasarana yang digunakan tidak membahayakan siswa					√	

## Lanjutan lampiran 4



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

6	Sarana dan Prasarana yang digunakan mudah untuk diperoleh				✓	
7	Petunjuk penilaian dalam modul jelas dan mudah untuk dilaksanakan				✓	
8	Rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pedoman Permendikbud No. 14 tahun 2019				✓	
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia		✓			
10	Penggunaan bahasa jelas dan mudah untuk dipahami			✓		

### C. Aspek Manfaat dan Tujuan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Modul dapat menambah referensi guru untuk mengajarkan materi permainan bola besar					✓	
2	Modul memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang kepada siswa					✓	
3	Permainan yang terdapat dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai teknik dan permainan bola keranjang					✓	
4	Permainan dapat memanipulasi siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi aktif dalam permainan					✓	
5	Permainan dalam modul dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulasi, lokomotor dan nonlokomotor berbasis TGfU.					✓	

## Lanjutan lampiran 4



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### D. Kualitas Model Permainan

#### 1. Permainan Bola Seberang

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola seberang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	
2	Permainan Bola Seberang sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper melalui atas kepala.					✓	
3	Permainan Bola Seberang meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					✓	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
5	Permainan Bola Seberang aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
6	Peraturan dalam permainan bola seberang jelas dan mudah dipahami.					✓	
7	Peralatan permainan Bola Seberang aman digunakan.					✓	
8	Permainan Bola Seberang menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dari atas kepala dalam permainan bola keranjang.					✓	
9	Permainan Bola Seberang dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					✓	
10	Permainan Bola Seberang sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					✓	



## Lanjutan lampiran 4



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### 2. Permainan Bola Beralih

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan bola beralih sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	
2	Permainan bola beralih sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper setinggi dada.					✓	
3	Permainan bola beralih meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.					✓	
4	Permainan Bola Seberang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
5	Permainan bola beralih aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
6	Peraturan dalam permainan bola beralih jelas dan mudah dipahami.				✓		
7	Peralatan permainan bola beralih aman digunakan.					✓	
8	Permainan bola beralih menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper setinggi dada dalam permainan bola keranjang.					✓	
9	Permainan bola beralih dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					✓	
10	Permainan bola beralih sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGFU.					✓	

### 3. Permainan Botol

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan Botol sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	

Lanjutan lampiran 4



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

2	Permainan Botol sesuai dengan tujuan gerak dasar mengoper dalam permainan bola keranjang yaitu mengoper dengan memantulkan bola.						✓
3	Permainan Botol meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar permainan bola keranjang.						✓
4	Permainan Botol mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.				✓		
5	Permainan Botol aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.						✓
6	Peraturan dalam permainan Botol jelas dan mudah dipahami.						✓
7	Peralatan permainan Botol aman digunakan.						✓
8	Permainan Botol menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar mengoper dengan memantulkan bola dalam permainan bola keranjang.						✓
9	Permainan Botol dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.						✓
10	Permainan Botol sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGFU.						✓

4. Permainan Zig-zag Ball

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan Zig-zag ball sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	
2	Permainan Zig-zag ball sesuai dengan tujuan gerak dasar menembak bola kedalam keranjang dalam permainan bola keranjang					✓	

## Lanjutan lampiran 4



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

3	Permainan <i>Zig-zag ball</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar menembak bola dalam permainan bola keranjang.					✓	
4	Permainan <i>Zig-zag ball</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
5	Permainan <i>Zig-zag ball</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
6	Peraturan dalam permainan <i>Zig-zag ball</i> jelas dan mudah dipahami.					✓	
7	Peralatan permainan <i>Zig-zag ball</i> aman digunakan.					✓	
8	Permainan <i>Zig-zag ball</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar menembak bola kedalam keranjang dalam permainan bola keranjang.					✓	
9	Permainan <i>Zig-zag ball</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					✓	
10	Permainan <i>Zig-zag ball</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					✓	

### 5. Permainan *Four on Four*

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	
2	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang dalam bentuk <i>mini game</i> .					✓	
3	Permainan <i>Four on Four</i> meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					✓	

## Lanjutan lampiran 4




**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

4	Permainan <i>Four on Four</i> mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓
5	Permainan <i>Four on Four</i> aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓
6	Peraturan dalam permainan <i>Four on Four</i> jelas dan mudah dipahami.				✓	
7	Peralatan permainan <i>Four on Four</i> aman digunakan.					✓
8	Permainan <i>Four on Four</i> menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					✓
9	Permainan <i>Four on Four</i> dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					✓
10	Permainan <i>Four on Four</i> sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGFU.					✓

### 6. Permainan Modifikasi Bola Keranjang

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket
1	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1.					✓	
2	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan siswa dalam permainan bola keranjang.					✓	
3	Permainan modifikasi bola keranjang meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					✓	
4	Permainan modifikasi bola keranjang mudah untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	
5	Permainan modifikasi bola keranjang aman untuk dilakukan oleh anak sekolah dasar.					✓	

#### Lanjutan lampiran 4


		PENELITIAN MAHASISWA PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281					
6	Permainan modifikasi bola keranjang jelas dan mudah dipahami.					✓	
7	Peralatan permainan modifikasi bola keranjang aman digunakan.					✓	
8	Permainan modifikasi bola keranjang menambah keterampilan siswa dalam belajar gerak dasar dalam permainan bola keranjang.					✓	
9	Permainan modifikasi bola keranjang dapat dimainkan oleh siswa putra dan putri.					✓	
10	Permainan modifikasi bola keranjang sesuai dengan proses dalam model pembelajaran TGfU.					✓	

**E. Komentar dan Saran Umum**

- Lebih diperhatikan lagi mengenai penggunaan bahasa, sesuai dengan EYD dalam bahasa Indonesia untuk kesempurnaan modul.

- Kalimat perlu di sederhanakan agar pembaca mudah untuk memahami, khususnya siswa/ peserta didik Sekolah Dasar kelas Atas.

## Lanjutan lampiran 4


  
**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

---

**F. Kesimpulan**  
Sarana ini dinyatakan :

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

Mohon dilingkari pada nomor sesuai kesimpulan ...?

Yogyakarta, 3 Oktober 2020  
Praktisi  
  
Ade Ayu Laksmitaningrum, S.Pd

## Lampiran 5. Angket Respons Siswa



PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

### Angket Respon Siswa

#### PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN *KORFBALL* (BOLA KERANJANG) BERBASIS *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

NAMA : .....

SEKOLAH : .....

#### Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh siswa
2. Rentang evaluasi mulai "Sangat baik" sampai dengan "Sangat kurang baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia

#### Keterangan

- |   |     |
|---|-----|
| 1) Sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas | - 1 |
| 2) Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas                      | - 2 |
| 3) Cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas                         | - 3 |
| 4) Baik/ tepat/ jelas   | - 4 |
| 5) Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas                      | - 5 |

Penilaian diberikan rentang nilai 1 – 5.

## Lanjutan lampiran 5



**PENELITIAN MAHASISWA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Jalan Colombo No.1, Karangmalang, Yogyakarta 55281

Mohon diberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan nilai yang diberikan.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Permainan mudah untuk mainkan dan menyenangkan					
2	Memahami berbagai peraturan yang ada dalam permainan					
3	Alat yang digunakan tidak berbahaya					
4	Permainan meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes					
5	Permainan membantu siswa memahami gerak dasar dalam bermain bola keranjang					
6	Belajar gerak dasar menggunakan permainan membuat siswa senang melakukannya					
7	Permainan gerak dasar bola keranjang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam bermain bola keranjang					
8	Sarana dan prasarana yang digunakan mudah untuk dimainkan					
9	Peraturan yang dibuat tidak membahayakan siswa					
10	Meningkatkan minat siswa untuk belajar permainan bola keranjang					

Yogyakarta, .....

Siswa

(.....)



## Lampiran 6. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

### Reliability

#### Scale: ALL VARIABLES

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	10

##### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	39.9000	28.100	.934	.946
X02	40.5000	30.056	.618	.959
X03	39.7000	28.678	.895	.948
X04	39.9000	27.878	.780	.953
X05	39.9000	28.100	.934	.946
X06	39.8000	28.622	.867	.949
X07	40.0000	28.444	.894	.947
X08	39.9000	29.656	.707	.955
X09	39.7000	28.678	.895	.948
X10	40.3000	31.567	.582	.959

## Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang (*Korfball*) Berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Siswa Sekolah Dasar.”

dari mahasiswa:

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Didalam modul diterangkan tentang hakikat pengembangan dan cara pengembangan permainan berbasis TGfU.
- 2) Modul dilengkapi dengan penilaian yang sesuai dengan model pembelajaran TGfU.
- 3) Modul pembelajaran dilengkapi dengan permainan pemanasan dan pendinginan agar memudahkan untuk mengajarkan pembelajaran.
- 4) Gunakan bahasa yang mudah dipahami dan teliti dalam menggunakan tanda baca dan kata yang sesuai dengan EYD.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 September 2020.  
Validator,

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.  
NIP 19610816 198803 1 003

## Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168  
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas\_fik@uny.ac.id

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang (*Korfbal*) Berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Siswa Sekolah Dasar.”

dari mahasiswa:

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Modul dilengkapi aturan keselamatan untuk keselamatan siswa pada saat melakukan permainan.
- 2) Modul dilengkapi dengan penilaian ketercapaian dari tujuan pembelajarannya.
- 3) Modul dilengkapi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan guru untuk mengajarkan permainan bola keranjang.
- 4) Dalam permainan sebaiknya menggunakan rompi atau alat untuk membedakan kelompok satu dengan kelompok yang lain.
- 5) Dicek kembali tanda baca yang digunakan didalam modul serta bahasa disesuaikan agar mudah dipahami.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Sep 2020.  
Validator,

Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd  
NIP. 19650325 200501 1 002

## Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo 99/1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513093, 340148 Fax. (0274) 513002  
Email: tk.amy.ac.id Email: humas\_fakilmu@unm.ac.id

Nomor : B/722.6/UN34.16/PK.03.08/2020  
Lamp. :  
Hal : Permohonan Validasi  
23 September 2020

Yth. Bapak:  
**Prof. Dr. Suharjana, M.Kes**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta.

Kami mohon dengan hormat, Bapak bersedia menjadi Validator instrumen pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Pembimbing : Dr. Widiyanto, M.Kes  
Judul : Pengembangan Modul Permainan Bula Kerajung (*Korfball*) Berbasis *Teaching Games For Understanding* untuk Siswa Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan trimakasih.

Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerjasama,  
  
  
Prastetyo, M.Kes,   
NIP. 196105011002

## Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo Nomor 1, Yogyakarta 55281  
Telepon (0271) 513092, 594108 Fax. (0271) 513092  
Laman: <http://www.unm.ac.id>

No: 41/722.7/UN34.16/PK.03.08/2020  
23 September 2020

Lamp.  
Hal: Permohonan Validasi

Yth. Bapak:  
**Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta.

Kami mohon dengan hormat, Bapak bersedia menjadi Validator instrumen pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Pembimbing : Dr. Widiyana, M.Kes  
Judul : Pengembangan Modul Permainan Bola Kerasang (*Korfball*) Berbasis *Teaching Games For Understanding* untuk Siswa Sekolah Dasar

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerahasannya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerjasama,  
  
**R. Pristyo, M.Kes**  
0815 200501 1 002

## Lampiran 11. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Rejodani

**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI REJODANI**  
Alamat : Jl. Palagan Yutarni Pelajar-Kiri 11 Kode Pos 55581 ☎ 4360255 Email [sdnrejdani@kabupatirsleman.go.id](mailto:sdnrejdani@kabupatirsleman.go.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 072/KET/SD.Rj/X/2020

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Hari Andari, S.Pd SD  
Pangkat/ Gol : Pembina IVa  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Rejodani

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta-55281 Telepon (0274) 540611,  
Fax (0274) 540611, Laman : [fik.pps.uny.ac.id](http://fik.pps.uny.ac.id)

Benar-benar melaksanakan penelitian pada tanggal 13 Oktober 2020 dengan Judul **Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang (Korbali) Berbasis Teaching Games For Understanding (TGFU)** untuk Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngablak, 14 Oktober 2020  
Kepala Sekolah

  
Hari Andari, S.Pd SD  
NIP. 19670103.198604 2 001

## Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Bakalan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BAKALAN**  
Alamat: Jember Tegal, Sinduadi, Mlati, Sleman

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 603/Ket/KSBN/X/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sudahni, S.Pd SD  
Pangkat/Gol : Pembina IVa  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Bakalan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 540611,  
Fax (0274) 540611, Laman : fik.pps.uny.ac.id

Benar-benar melaksanakan penelitian pada tanggal 20 Oktober 2020 dengan Judul  
**Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang (Korfbal) Berbasis Teaching Games For  
Understanding (TGfU) untuk Sekolah Dasar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bakalan, 21 Oktober 2020  
Kepala Sekolah  
  
Sudahni, S.Pd SD  
NIP. 19710503 199606 2 002

**Lampiran 13. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Ledoknongko**

**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI LEDOKNONGKO**  
Alamat : Jl. Agrestata, Ledoknongko, Bangsokerto, Turi, Sleman,  
Yogyakarta. 55281 Telp. 0274 717382 Email : sdledoknongko@sleman.go.id

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 07/SDLD/Tr/X/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ANIK HENDRAWATI, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19730716 199703 2 004  
Pangkat/gol. Ruang : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Ledoknongko

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **ADNAN RIYANTO**  
NIM : 18711251039  
Tingkat : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Instansi Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Rumah : Jalan Colombo no 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274)540611, Fax (0274) 540611, laman:  
fik.pps.uny.ac.id

Mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan Penelitian Pada Tanggal 28 Oktober 2020 dengan judul " PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN BOLA KERANJANG (KORFBALL) BERBASIS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGUFU) UNTUK SEKOLAH DASAR"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 28 Oktober 2020  
Kepala Sekolah

  
ANIK HENDRAWATI, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19730716 199703 2 004



## Lampiran 14. Surat Keterangan Melakukan Penelitian SD Negeri Jongkang

 PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SEKOLAH DASAR NEGERI JONGKANG**  
Alamat: Gedan, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581  
Telepon: 0274-865546

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 105/SD. JK/X/2020

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Suyitno, S.Pd  
Pangkat/ Gol : Pembina-IVa  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Jongkang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Adnan Riyanto  
NIM : 18711251039  
Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 540611,  
Fax (0274) 540611, Laman : ik.pps.uny.ac.id

Benar-benar melaksanakan penelitian pada tanggal 13 Oktober 2020 dengan judul **Pengembangan Modul Permainan Bola Keranjang (Korfball) Berbasis Teaching Games For Understanding (TGfU)** untuk Sekolah Dasar.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jongkang, 24 Oktober 2020  
Kepala Sekolah

  
Suyitno, S.Pd  
NIP. 19650527 298610 1 001

**Lampiran 15. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Di SD Negeri Rejodani**

Ujicoba Skala Kecil													
No	Nama	No Soal										Total Skor	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Filfi Ramadhani Safira	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	46	4.6
2	Callista Manda AP	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	4.8
3	Aisyah N.K	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	4.8
4	M. Hafidh Abdillah	4	3	5	3	4	5	4	5	5	4	42	4.2
5	Akbar Rayhan Yovandi	4	3	5	4	5	3	5	5	4	3	41	4.1
6	Dimas Nanda Eka Pratama	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	45	4.5
7	Dhyana Meilany N	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	46	4.6
8	Naura Frahdiba R	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	47	4.7
9	Jati Bangun S	4	3	5	5	5	4	5	5	5	4	45	4.5
10	Galuh Adinia Firasti	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	45	4.5

**Lampiran 16. Hasil Uji Coba Lapangan**

**a. SD Negeri Bakalan**

Ujicoba Skala Kecil													
No	Nama	No Soal										Total Skor	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Shafa Intan Nove R	5	5	4	3	5	5	3	5	5	5	45	4.5
2	Sylvanna Rahma	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	47	4.7
3	Shelvy Kumala Sari	2	3	5	4	3	3	4	4	5	3	36	3.6
4	Riva Hana Pradani	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	4.9
5	Vani Sabrina Mayasari	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	4.9
6	Aliya Syasya Fadila	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	4.9
7	Anjar Bijaymas S.A.D	5	4	5	5	3	5	3	3	5	4	42	4.2
8	Arif Wicaksana	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	44	4.4
9	Ridwan Fajar Mahardika	4	4	5	4	3	5	4	4	5	5	43	4.3
10	Banyu Setiawan	4	4	5	3	5	3	4	4	5	4	41	4.1

**b. SD Negeri Ledoknongko**

Ujicoba Skala Kecil													
No	Nama	No Soal										Total Skor	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Naovirda Safinatun Najwa	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	39	3.9
2	Nur Khikmah N	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	44	4.4
3	Salma Aprilia	3	5	3	5	5	5	3	4	4	5	42	4.2
4	Salsabilla Putri F	4	3	5	4	4	3	5	5	4	5	42	4.2
5	Aurel Syahwa Indah Sari	3	4	5	5	5	4	4	5	5	3	43	4.3
6	Afrizal Nur S.B	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	46	4.6
7	Excel Rafa Abiyyuna A	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	44	4.4
8	Brillyan Sena W	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	45	4.5
9	Ramadhan Bagus Maulana	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42	4.2
10	Abiyan Fathin Farel S	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	4.9

**Lanjutan lampiran 16**  
**c. SD Negeri Jongkang**

Ujicoba Skala Kecil													
No	Nama	No Soal										Total Skor	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afifah sava	3	3	5	4	4	4	5	3	4	5	40	4
2	Febrianaldy A.M	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	4.9
3	Ahmad Hafizd B	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	40	4
4	Almir Yahya Septya H	5	3	4	3	3	5	4	4	5	5	41	4.1
5	Dipta Pawitra	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	43	4.3
6	Deco Fernando D	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	42	4.2
7	Haidar Naufal Zaki	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46	4.6
8	Ellen	3	4	3	4	4	5	5	4	4	5	41	4.1
9	Kiandra	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	4.9
10	Fadil Maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	4.1

**Lampiran 17. Dokumentasi**  
**a. Uji Coba Kelompok Kecil**



**Gambar 1. Permainan FOF**



**Gambar 2. Permainan Pemanasan**

**Lanjutan lampiran 17**  
**b. Uji Coba Lapangan**



**Gambar 3. Permainan Botul**



**Gambar 4. Permainan *Zig-zag Ball***



**Gambar 5. Pengisian Angket Respon Siswa**