

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN
PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN
KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh :
Viresta Bayu Pratama Putra
NIM 18604224034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN
PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN
KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:
Viresta Bayu Pratama Putra
NIM 18604224034

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada peserta didik sekolah Dasar Negeri Deresan, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran.

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bermaksud menciptakan produk berupa modifikasi sepak bola lapangan lingkaran di SD N Deresan. Di mana memodifikasi lapangan ini akan mempermudah peserta didik serta membuat peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pada penelitian ini tahapan pengembangan hanya sampai tahap ke enam, yaitu: potensi dan masalah, *design*, *validation*, revisi dan uji lapangan sehingga belum melakukan proses produksi masal.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: Hasil dari validasi dari Ahli Materi diperoleh persentase sebesar 68%, hasil dari validasi Ahli Media diperoleh persentase sebesar 77%, hasil dari validasi Ahli Lapangan diperoleh persentase sebesar 71%., berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran pada peserta didik kelas V layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut: Hasil pada uji coba pemakaian produk Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran diperoleh sebesar 63%, hasil tersebut dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran adalah baik.

Kata Kunci : Modifikasi, Keaktifan, Sepak Bola Lingkaran

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viresta Bayu Pratama Putra
NIM : 18604224034
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Pengembangan Modifikasi Sepak Bola Lapangan
Lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri
Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman
Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Yogyakarta, 23 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Viresta Bayu Prtatama Putra

NIM. 18604224034

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN
PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN
KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun oleh:
Viresta Bayu Pratama Putra
NIM 18604224034

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

Yogyakarta, 23 Desember 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001



Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul


**PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN
PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN
KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun oleh:
Viresta Bayu Pratama Putra
NIM18604224034

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

Pada tanggal, 9 Januari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.		17/1/2023
Ketua Penguji/Pembimbing Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.		17/1/2023
Sekretaris Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.		16/1-2023
Penguji		

Yogyakarta, Januari 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed

NIP. 196407071988121001

MOTTO

1. Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwaia selalu senang.

(Imam Syafi'i)

2. Orang yang suka berkata jujur mendapatkan tiga hal, yakni kepercayaan, cinta, dan rasa hormat

(Ali bin Abi Thalib)

3. Selalu bersyukur dengan apa yang kita miliki saat ini dan memaksimalkan peluang yang ada, serta jangan pernah mengeluh untuk hal-hal kecil. Bersyukur adalah obat terbaik untuk diri sendiri maka ketika kamu mengeluh lihatlah banyak orang diluar sana yang ingin berada diposisi kamu saat ini

(Viresta Bayu Pratama Putra)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya, Bapak Suprabowo dan Ibu Wahyuningsih yang telah merawat, mendidik, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang diberikan hingga saat ini.

Untuk keluarga besar yang telah memberikan dukungan penuh, semangat, motivasi tanpa henti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik baiknya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Modifikasi Sepak bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan dan dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini baik dalam pendidikan maupun kehidupan yang akan datang. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Semester ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Yudanto, S.Pd. Jas.,M.Pd., Saryono, S.Pd.Jas., M.Or., dan Ari Iswanto, M.Or. selaku Validitas Ahli penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TASA dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar serta Koordinator Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta Dosen dan Staff yang sudah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Tim Penguji sebagai Penguji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, Guru beserta Staff SD N Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.
7. Keluarga besar PGSD PENJAS A 2018 yang solid, asik dan kompak yang selalu memberikan warna dalam menjalani perkuliahan dan kehidupan.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan penulis. Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 23 Desember 2022
Penulis,

Viresta Bayu Pratama Putra
NIM 18604224034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Asumsi Pengembangan.....	9
H. Spesifikasi Produk.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Metode Penelitian.....	40
B. Perencanaan dan Prosedur Pengembangan.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
D. Instrumen Penelitian.....	45
E. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	58

C. Keterbatasan Hasil Penelitian	59
D. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan antara permainan sepak bola dan sepak bola lapangan Lingkaran	30
Tabel 2. Kategori Kelayakan.....	46
Tabel 3. Hasil Uji Coba Pemakaian	54
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Lapangan Lingkaran.....	32
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3. Perencanaan dan Prosedur Pengembangan	41
Gambar 4. Desain Awal Produk.....	43
Gambar 5. Rumus Perhitungan Kelayakan	46
Gambar 6. Desain Awal Produk.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	62
Lampiran 2. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian	63
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	64
Lampiran 4. Rumus–rumus Penelitian	65
Lampiran 5. Data Excel Penelitian.....	67
Lampiran 6. Surat Validitas Ahli	68
Lampiran 7. Gambar Produk Pengembangan	74
Lampiran 8. Foto Penelitian	76
Lampiran 9. Penilaian Instrumen	88
Lampiran 10 Hasil Instrumen.....	91

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari Integral (Keseluruhan) dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam Depdiknas yang dikutip oleh Susilastuti (2010: 1) dikatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang mengupayakan suatu pengembangan dalam aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan.”

Jadi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan *motoric*, pengetahuan dan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Adapun yang membedakan antara Peserta didik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani atau manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang oleh guru dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara optimal. Agar program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilakukan dengan baik, maka

perlu dipersiapkan guru yang berwenang dan memiliki kompetensi sebagai guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran berbagai macam permainan dan olahraga sepak bola,, aktivitas ritmik, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas perkembangan dan aktivitas air (akuatik). Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat ditempuh salah satunya melalui aktivitas pembelajaran sepak bola. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diminati oleh banyak orang mulai dari anak kecil, dewasa, bahkan sampai orang tua pun ikut andil dalam olahraga ini. Selain untuk tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, permainan sepak bola juga mempunyai nilai-nilai yang bermanfaat baik secara fisik maupun sosial. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kejuaraan yang diadakan baik dari tingkat SD, SMP, SMA maupun tingkat perguruan tinggi. karena olahraga sepak bola merupakan permainan beregu dan kompetitif. Artinya, kegiatan olahraga sepak bola dilakukan oleh 11 orang pemain yang saling bekerjasama untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan menjaga agar lawan tidak bisa mencetak gol ke gawang kita. Tanpa kerjasama antar pemain, maka akan sulit bagi suatu regu untuk memenangkan pertandingan. Sebagai olahraga kompetitif, permainan sepak bola berlangsung antar dua kelompok yang bersaing untuk memenangkan pertandingan. Selain itu, olahraga sepak bola juga banyak digemari oleh berbagai lapisan masyarakat. Jika dilihat dari segi positif dari permainan sepak bola, sepak bola dapat mengajarkan arti disiplin, sportifitas, *fairplay*, kerjasama, serta sebagai

media untuk menjalin persaudaraan. Seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dituntut untuk memberikan tugas gerak pada siswa dengan adanya arahan dan demonstrasi mengenai tugas gerak yang harus dilakukan siswa, semuanya dilakukan dalam pengawasan guru.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga secara sistematis, dan terarah sebagai media untuk meningkatkan kemampuan. Gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar dalam upaya mengenal dunia dan dirinya sendiri. Struktur belajar dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berkaitan dengan siswa belajar mencapai tujuan pendidikan melalui medium aktivitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar peserta didik dengan baik seorang guru harus memiliki kemampuan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik serta kemampuan seorang guru untuk bervariasi dan memodifikasi dalam menentukan proses pembelajaran. Kemampuan untuk bervariasi dan memodifikasi pembelajaran serta pendekatan yang paling tepat merupakan sarana yang paling efektif untuk mencapai tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih bervariasi dan tidak menjenuhkan untuk siswa yang kurang aktif dalam melakukan pembelajaran.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas lebih kreatif dalam penggunaan sarana dan prasarana yang ada sesuai dengan kondisi peserta didik dan sekolahannya. Tidaklah sedikit peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena kemampuan gurunya dalam menyampaikan materi yang diberikan, baik itu dalam hal penggunaan sarana dan prasarana yang digunakan, dalam penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran.

Guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu menggugah peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran penjas secara efektif dengan tidak merasa dipaksa oleh guru serta beraktivitas dalam keinginannya sendiri dan merasa senang gembira. Upaya tersebut tidak lepas dari peran guru untuk memodifikasi sarana dan prasarana yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan pada alat atau media, tetapi disesuaikan dengan keadaan maupun kondisi pada peserta didik. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan suatu hal yang baru dalam memodifikasi pembelajaran untuk peserta didik, atau memodifikasi permainan yang sudah ada kemudian di sajikan dengan cara baru sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk melakukan permainan tersebut dan mereka merasa senang karena melakukan permainan yang baru atau yang berbeda yang diberikan oleh gurunya. Banyak sekali hal-hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk kelancaran jalannya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Dengan memodifikasi pada media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak akan mengurangi aktivitas peserta didik dalam melakukan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan. Namun justru sebaliknya dengan memberikan modifikasi pada pembelajaran dapat memberikan minat pada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan lebih menyenangkan untuk peserta didik.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat di tempuh salah satunya melalui aktivitas pembelajaran sepak bola. Karena pembelajaran sepak bola merupakan permainan olahraga yang beregu dan kompetitif. Artinya kegiatan olahraga sepak bola dilakukan oleh 11 orang beregu yang saling bekerjasama untuk menciptakan peluang yang berujung mendapatkan skor atau gol memasukan bola ke gawang lawan dan menjaga pertahanan supaya tidak kemasukan gol atau lawan tidak bisa menciptakan gol ke gawang kita. Tanpa ada kerjasama antar pemain satu dengan pemain yang lain, maka akan sulit bagi suatu regu untuk memenangkan pertandingan. Sebagai olahraga kompetitif, permainan sepak bola berlangsung antar dua kelompok yang bersaing untuk memenangkan pertandingan. Selain dari pada itu, olahraga sepak bola banyak di gemari dari kalangan anak-anak, dewasa, maupun orang tua, bahkan di zaman yang modern seperti sekarang ini sepak bola juga di gemari olah wanita. Untuk wanita juga tidak sedikit yang suka sepak bola, bahkan di setiap kabupaten atau provinsi pasti ada klub sepak bola putrinya. Jika dilihat dari segi positif dari permainan sepak bola, sepak bola dapat mengajarkan arti disiplin, sportifitas, *fairplay*, kerjasama antar regu, serta sebagai alat media untuk menjalin persaudaraan dan silaturahmi.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sepak bola tersebut, maka lebih baiknya guru mengambil langkah yang lebih kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang diharapkan yaitu dengan memodifikasi permainan sepak bola melalui modifikasi lapangan lingkaran. Permainan sepak bola ini menggunakan lapangan yang lebih kecil, jumlah pemain yang lebih sedikit di bandingkan dengan sepak bola pada umumnya, bola lebih ringan dan lebih kecil dari pada bola standar, dan peraturan di modifikasi lebih sederhana. Melalui modifikasi permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran tersebut diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik untuk peserta didik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat optimal. Seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus memiliki keterampilan dan kemampuan dalam menyusun dan menerapkan metode, model, dan modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Ketidaktahuan dalam metode pembelajaran serta kemampuan menciptakan dan memodifikasi pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta keterbatasan dana yang dialami oleh sekolah, harus ada persiapan sejak dini dengan bekal pengetahuan dan pengalaman yang cukup bagi seorang guru untuk bisa memecahkan masalah yang dialami saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah.
2. Pembelajaran terkesan monoton, peserta didik kurang termotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat optimal.
3. Kurangnya penerapan guru pendidikan jasmani terhadap pengembangan modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Peran dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap proses pengembangan modifikasi masih kurang.
5. Seberapa besar persiapan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap pengembangan modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Pembatasan Masalah

Diperlukan pembatasan masalah agar masalah yang akan menjadi pokok penelitian ini lebih jelas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu: pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman DIY.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka muncul pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada peserta didik sekolah Dasar Negeri Deresan, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada peserta didik sekolah Dasar Negeri Deresan, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY.
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahragadan kesehatan dengan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran.

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sepak bola melalui permainan sepak bola dengan menggunakan modifikasi lapangan lingkaran bagi peserta didik ini sangatlah penting untuk dilakukan, mengingat pembelajaran permainan sepak bola yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani olahraga & kesehatan selama ini kurang efektif. Pembelajaran sepak bola masih menggunakan peraturan yang baku,

padahal tidak semua peserta didik mampu Menerapkan peraturan yang baku dalam permainan sepak bola.

Pelaksanaan sepak bola bagi peserta didik masih disamakan dengan permainan sepak bola pada orang dewasa dan belum dimodifikasi sesuai dengan kemampuan pesertadidik dan kemampuan perkembangan peserta didik.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini dilandasi bahwa model pengembangan modifikasi dapat meningkatkan unsur-unsur semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, psikomotor*). Pengembangan modifikasi ini mampu memberikan pemahaman guru tentang model pembelajaran berbasis pengembangan modifikasi dan mampu meningkatkan semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, psikomotor*) siswa kelas V. Pengembangan modifikasi ini dikemas secara mudah dan menarik, sehingga menambah minat dan semangat siswa dalam pembelajaran.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan menghasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan sepak bola yang sesuai dengan karakteristik pesertadidik sekolah dasar, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif, afektif, psikomotor*) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran sepak bola di sekolah dasar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Sugiyono (2013: 407) menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik (Saidah, 2018: 12).

Pengembangan adalah cara yang dilakukan untuk merencanakan dan mempersiapkan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi, dan memvalidasi suatu alat atau media. Alat yang digunakan sebagai alat bantu melatih yang dapat mempengaruhi kualitas teknik dasar yang dikembangkan oleh para pelatih olahraga (Sumarno, 2012: 112). Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki, pengembangan yang berarti suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral (Depdikbud, 2003: 117)

Dikemukakan oleh Putra (2011: 72). Pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau penguasaan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses

atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral dan pengembangan terfokus pada aspek jasmani seperti ketangkasan, kesehatan, cakap, kreatif, dan sebagainya. Pengembangan tersebut dilakukan dalam institusi dan juga luar institusi seperti di dalam keluarga maupun masyarakat.

2. Modifikasi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hasil penelitian para ahli tentang kegiatan guru dan peserta didik dalam kaitannya dengan bahan pengajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran modifikasi ini memiliki tujuan-tujuan pribadi seperti kontrol diri, mengalihkan kesantiaian kedalam situasi sosial, serta mengurangi ketegangan dan kecemasan (Rusman, 2017: 116). Pendekatan ini dimaksudkan agar materi dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk

aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam belajarnya. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri.

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari apa yang dimodifikasi. Bahagia & Suherman (2000) menjelaskan bahwa Modifikasi juga tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Ciri-ciri pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut (Bahagia & Suherman, 2000: 25):

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik.
- 4) Belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 6) Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pembelajaran, baik secara fisik maupun psikologis

Bahagia & Suherman, dalam budi (2021: 8) menjelaskan bahwa untuk mempermudah melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran penjasorkes, kita mengenal aspek psikomotor yang harus dikembangkannya (misalnya kesegaran jasmani dan *skill*). Dalam pembelajaran kesegaran kita kenal komponennya (misalnya kekuatan dan fleksibilitas). Dalam pembelajaran skill kita kenal klasifikasinya (misalnya open dan *close skill*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misalnya prinsip dan kualitas gerak). Apabila guru telah mengetahui karakteristik materi dalam pendidikan jasmani, maka proses modifikasi dapat berjalan secara efektif.

Dalam melakukan modifikasi pembelajaran tentunya seorang guru harus mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Secara umum tujuan yang ingin dicapai oleh guru dengan melakukan modifikasi pembelajaran, terutama pembelajaran olahraga permainan yaitu untuk mengefektifkan waktu pembelajaran, untuk menanggulangi minimnya perlengkapan dan peralatan pembelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami proses belajar gerak yang diajarkan guru (Budi, 2015: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diartikan untuk melakukan modifikasi pembelajaran penjas, guru harus memperhatikan prinsip modifikasi, sehingga proses pembelajaran tetap dapat diikuti siswa karena sesuai dengan perkembangan kemampuan motoric siswa.

3. Perkembangan Gerak

a. Pengertian Gerak

Menurut Delphie (2006: 20) gerak merupakan alat bantu kita untuk dapat berpindah dari satu relasi ke relasi yang lain sehingga ruang itu menjadi milik kita.

Pendapat di atas didukung oleh Utama (2012: 32) gerak adalah perubahan posisi tubuh dalam ruang atau terhadap bagian tubuh lainnya. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa gerak adalah perubahan posisi bagian tubuh dalam ruang dari suatu dari tempat ke tempat yang lain, sehingga menghasilkan peralihan. Konsep gerak adalah tahapan atau pemahaman gerak untuk mengembangkan dan kematangan suatu keterampilan gerak anak yang melibatkan dasar gerak anak

b. Belajar Gerak

Ma'mum dan Saputra (2012: 3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia. Ada tiga tahap dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahap Verbal-Kognitif

Maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol. Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru pada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal-kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahapan Gerak (*Motoric*)

Memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil. Pada tahap ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan.

Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan otomatisasi

Memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya. Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih trampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

4. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga katagori, yaitu:

a. Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, seperti loncat dan lompat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda.

b. Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menmekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah mengenal macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki,

5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di lembaga pendidikan formal (sekolah). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui proses pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk membantyu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Esensi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam keshidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut, (Susworo, dkk, 2010: 42). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang tertentu di dalamnya terdapat pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan mata pembelajaran lainnya, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat berbeda. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengajak siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya, tetapi kenyataan lain dilapangan mengakibatkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan suatu mata pelajaran yang membosankan dan melelahkan serta tidak sesuai dengan konsep dasar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri (Saryono, 2013: 81).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang bermanfaat aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. "Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, social, dan emosional" (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66). Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang

mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, social, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

Menurut uraian di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kesehatan, perilaku hidup sehat dan kecerdasan emosi baik yang diperoleh secara formal melalui program sekolah ataupun pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari luar sekolah yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dalam kurikulum penjas kes di sekolah dasar dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah membantu siswa untuk mempunyai tujuan seperti yang tertera dalam buku KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 205), sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, kerjasama percaya diri, dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang

sempurna, pola hidup dan kesegaran, ketrampilan, serta memiliki sikap yang positif.

Samsudin (2012: 3) tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social, dan toleransi.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan taktik.
- 6) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat.
- 7) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di atas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dipengaruhi oleh factor guru, siswa, kurikulum, sarana, dan prasarana, lingkungan dan sosial, sehingga benar-benar harus di perhatikan.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Rahayu (2013: 18) mengungkapkan, ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di antaranya:

- 1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan gerak, keterampilan lokomotor dan non-lokomotor.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: sikap tubuh, dan postur tubuh.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan menggunakan alat maupun tanpa alat.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas dan senam.
- 5) Aktivitas air meliputi: keterampilan gerak di air, dan renang.
- 6) Pendidikan luar kelas meliputi: karyawisata, pengenalan lingkungan, dan berkemah.
- 7) Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, dan perawatan tubuh yang sehat.

d. Pengembangan Modifikasi Permainan

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri, yaitu, “*Developmentally Appropriate Practice*“. (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Tugas ajar yang sesuai harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong kearah perubahan yang lebih baik. Perkembangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis, maupun keterampilannya.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scaling*“ atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam

bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari tingkat yang tadinya rendah menjadi memilih tingkat yang lebih tinggi (Bahagia & Suherman, 2000: 1).

Pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya. Pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran penjasorkes, kita mengenal psikomotor yang harus dikembangkan (misalnya kesegaran jasmani dan skill). Dalam pembelajaran kesegaran jasmani, kita mengenal komponannya (misalnya kekuatan dan fleksibilitas). Dalam pembelajaran skill kita kenal klasifikasinya (misalnya *open* dan *close skill*).

6. Permainan Sepak Bola

a. Pengertian permainan sepak bola

Rahandianto (2011: 1), Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan diperbolehkan untuk dimainkan dengan seluruh anggota badan kecuali dengan kedua tangan. Jadi sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukkan oleh lawan. Secara umum setiap pertandingan dilaksanakan dalam waktu 2 X 45 menit dengan panjang lapangan 110 X 70 meter.

Salim (2008: 10) pada dasarnya permainan sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dalam permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang

tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Untuk bisa membuat gol kalian harus tangkas, sigap, cepat dan baik dalam mengontrol bola.

Rokhim (2008: 1-2) sepak bola adalah permainan yang menantang secara fisik dan mental, pemain diharuskan melakukan gerakan yang terampil di bawah kondisi pemain yang waktunya terbatas, fisik dan mental dan sambil menghadapi lawan, pemain harus berlari beberapa mil dalam satu pertandingan, setiap pemain harus memahami teknik permainan individu, kelompok dan beregu.

Sepak bola adalah olahraga yang dilakukan dengan kaki untuk menendang, bola diperebutkan oleh dua kelompok yang masing-masing terdiri dari sebelas orang. Bermain sepak bola memerlukan teknik yang baik dan juga harus di dukung oleh fisik dan mental yang kuat. Olahraga ini membutuhkan alat seperti sepatu bola untuk alat menendang dan juga bola sepak sebagai obyek tendangan. Permainan sepak bola dilakukan di lapangan yang terbuka dan diberi gawang sebagai tempat untuk memasukkan bola dan menentukan pemenang. Sepak bola dalam permainannya dilakukan selama 2 x 45 menit.

b. Tujuan bermain sepak bola

Tujuan permainan sepak bola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya dan apabila sama maka permainan dinyatakan seri atau draw.

Tujuan dari permainan tersebut di atas hanya merupakan tujuan sementara saja. Tujuan yang paling utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik peserta didik agar kelak menjadi peserta didik yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) dan pendidikan moral (*moral education*). (Sucipto, dkk, 2000 : 7-8).

c. Teknik dasar bermain sepak bola

Komarudin (2011: 43) berpendapat bahwa cara untuk berlari dalam permainan sepak bola mempunyai teknik tersendiri, yaitu dengan langkah-langkah pendek dan cepat dan berlari dengan bagian depan telapak kaki sehingga memungkinkan bermain efektif. Dalam cabang olahraga atletik, lari tidak menjadi gangguan sedikitpun, akan tetapi dalam sepak bola menjadi gangguan yang cukup berarti. Hal ini dikarenakan setiap pemain selalu berada pada posisi tidak bebas, dimana seorang pemain kadang-kadang terpaksa merubah arah, berlari, berhenti, lari mundur, lari sambil melompat/meloncat dan beradu dengan lawan.

Untuk dapat bermain bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, pemain tersebut cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak bola adalah:

- 1) Menendang (*Kicking*)

Sucipto, dkk (2000: 17) berpendapat bahwa menendang bola merupakan salah satu karakteristik pemain sepak bola yang paling dominan. Oleh karena itu, teknik menendang bola menjadi materi yang penting dalam pembelajaran maupun pelatihan mengenai permainan sepak bola. Menendang bola paling banyak dilakukan dalam permainan sepak bola bila dibandingkan dengan teknik lain, maka wajarlah bila dalam setiap latihan banyak diajarkan teknik menendang bola.

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

2) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Sardjono (2012: 50) berpendapat bahwa menerima atau mengontrol bola dapat diartikan sebagai seni menangkap bola dengan kaki atau menguasai gerakan bola, atau dengan kata lain membawa bola dengan penguasaan sepenuhnya. Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk mengumpan.

3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring

bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

4) Menyundul Bola (*Heading*)

Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan menyundul bola dalam permainan sepak bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan atau membuang bola.

5) Merampas Bola (*Tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*).

6) Lemparan ke Dalam (*Throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

7) Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi; menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola.

7. Permainan Sepak bola Lapangan Lingkaran

a. Pengertian Sepak bola dengan Lapangan lingkaran

Permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran adalah merupakan bentuk permainan sepak bola yang menggunakan bola berukuran 4 sebagai sasarannya

dengan menggunakan lapangan dengan bentuk lingkaran. Setiap tim masing-masing terdiri 5 orang pemain, di mana semua pemain berperan sebagai pemain di dalam lapangan, Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola lapangan lingkaran ini terbuat dari karet atau bola yang dimodifikasi seperti bola plastik yang dilakban agar pemain lebih mudah saat menendang dan berukuran 4.

Permulaan permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran dilakukan seperti permainan sepak bola pada umumnya, bola ditempatkan di titik lingkaran tengah lapangan dan ditendang ke daerah lawannya (*kick off*). Dalam permainan sepak bola ini menggunakan bola sebagai gawangnya, dimana masing-masing tim mempunyai satu gawang yang harus dijaga dari lawan.

Permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran ini bertujuan untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya dengan cara menendang bola mengenai sasaran bola sebagai targetnya yang di bawahnya terdapat *cone* untuk menahan bola agar tidak menggelinding. selain itu diharapkan agar peserta didik kelak menjadi peserta didik yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Serta diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Pada saat berlangsungnya permainan diusahakan pemain harus bersikap sportif, fairplay dan jujur. Dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran tidak diperbolehkan melakukan bodi fisik yang berlebihan misalnya seperti menendang lawan, menjatuhkan lawan, mendorong lawan, atau berusaha menciderai lawan.

Suatu tim dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat mengenai sasaran bola lawannya terbanyak, dan apabila skor sama, maka permainan dinyatakan seri atau *draw*. Permainan lapangan lingkaran ini berlangsung selama 2 x 10 menit.

b. Tujuan Sepak bola Lapangan Lingkaran

Tujuan permainan sepak bola lapangan lingkaran adalah pemain berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dengan bola sebagai target atau sasarannya dan menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri atau *draw*.

Tujuan dari permainan tersebut di atas hanya merupakan tujuan sementara saja. Tujuan yang paling utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sepak bola lapangan lingkaran merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi peserta didik yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola lapangan lingkaran kita mengharapkan dalam diri peserta didik akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) dan pendidikan moral (*moral education*). (Sucipto, dkk, 2000 : 7-8).

c. Teknik Dasar Sepak bola Lapangan Lingkaran

Untuk dapat bermain sepak bola lapangan lingkaran dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, pemain tersebut cenderung dapat bermain sepak bola lapangan lingkaran

dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak bola adalah:

1) Menendang (*Kicking*)

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

2) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk mengumpan.

3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

4) Tendangan kedalam (*kick-in*)

Tendangan ke dalam dilakukan ketika seluruh bagian bola telah keluar melewati garis luar lapangan. Tendangan ke dalam dilakukan menggunakan kaki dan ditendang ke lapangan permainan. Bola harus diletakkan tepat di atas garis.

d. Struktur Gerak Sepak bola Lapangan Lingkaran

Permainan sepak bola lapangan lingkaran memiliki ketrampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas sepak bola lapangan lingkaran meliputi menendang bola, mengiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan mengumpan bola. Selain kompleksitas *skill* yang ada, permainan sepak bola lapangan lingkaran tergolong pada jenis permainan yang memiliki ketrampilan atau *skill* yang terbuka. Artinya Pada permainan ini tidak hanya dituntut untuk menerapkan *skill* individunya saja tapi bisa dikombinasikan dengan *skill* rekan 1 timnya agar tercapainya suatu kemenangan.

Tabel 1. Perbedaan Antara Permainan Sepak Bola Dan Sepak Bola Lapangan Lingkaran

Sepak bola	Sepak bola dengan lapangan lingkaran	Keterangan
Ukuran lapangan dengan panjang 91,8 m – 120 m, dan lebarnya antara 46,9 m - 91,8 m.	Ukuran lapangan dengan Diameter 14 m.	Disesuaikan dengan kondisi lapangan dan jumlah pemain.
Dua tim yang masing-masing tim berjumlah 11 pemain dan salah seorang sebagai penjaga gawang.	Dua tim yang masing-masing berjumlah 5 pemain dan semua berperan sebagai pemain.	Jumlah pemain menyesuaikan luas lapangan.
Memakai dua gawang dan dijaga oleh seorang penjaga gawang.	Memakai dua bola sebagai titik sasaran dan tidak terdapat penjaga gawang.	Tidak adanya penjaga gawang dimaksudkan agar mempermudah mencetak skor dan semua pemain aktif bergerak.
Mencetak gol dilakukan dengan menendang bola dari luar maupun dalam daerah gawang.	Mencetak gol dilakukan dengan menendang bola sampai mengenai bola sebagai target atau sasarnya.	Mencetak gol dilakukan untuk mencetak angka sebanyak banyaknya.
Lama permainan 2 X 45 menit.	Lama permainan 2 X 10 menit.	Diharapkan pemain lebih aktif dalam permainan.
Terdapat peraturan <i>offside</i>	Tidak terdapat peraturan <i>offside</i>	Pemain bebas berada di posisi manapun
<i>Tackling</i> dan benturan fisik diperbolehkan.	<i>Tackling</i> dan benturan fisik tidak diperbolehkan.	Karena bentuk lapangan tidak begitu luas maka akan rentan terjadinya cedera.
Bola yang digunakan adalah bola sepak yang terbuat dari karet.	Bola yang digunakan adalah bola sepak yang terbuat dari karet dan berukuran 4.	Pemakaian bola sepak ukuran 4 disesuaikan dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa.

Permainan sepak bola dengan menggunakan lapangan lingkaran merupakan salah satu upaya yang diwujudkan dengan harapan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran sepak bola. Peraturan permainan sepak bola dengan menggunakan lapangan lingkaran. Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran. Peraturan dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran terdiri dari beberapa hal antara lain:

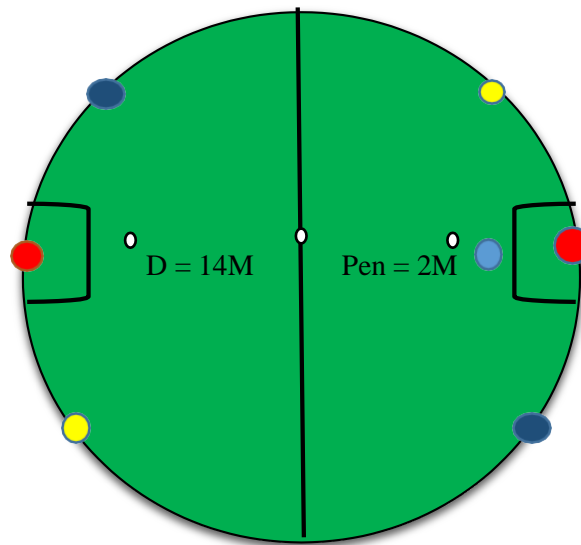
1) Lapangan

Lapangan yang digunakan berbentuk lingkaran. Ukuran lapangan yaitu dengan diameter berukuran 14 m.

Bola yang digunakan adalah bola sepak yang terbuat dari karet berukuran 4.

2) Gawang

Dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran menggunakan bola dengan ukuran 4 sebagai gawangnya yang diletakkan di tengah garis gawang sebagai target atau sasarannya.



- ● ● : Bola yang digunakan sebagai target atau sasaran
- : Titik *penalty*

3) Jumlah Pemain

Permainan sepak bola dengan menggunakan lapangan lingkaran yang dimainkan oleh 2 tim, masing-masing dari tim beranggotakan 5 orang 3 orang bertahan dan 2 orang sebagai penyerang. Perlengkapan pemain yang harus dipakai.

Perlengkapan pemain yang harus di pakai saat melakukan permainan yaitu: sepatu biasa atau sepatu futsal serta menggunakan kaos kaki, seragam olahraga, dan celana pendek agar lebih mudah saat menggiring bola.

4) waktu dalam permainan dan cara memulai permainan

Permainan ini berlangsung dua babak, masing-masing babak menghabiskan waktu 10 menit. Untuk memulai permainan dilakukan tendangan permulaan. Tendangan permulaan dilakukan dengan ketentuan pemain berada di daerah bagian lapangan masing-masing tim. Tendangan permulaan dilakukan oleh salah satu tim

yang memenangkan suit atau memilih koin, bola ditaruh di titik tengah lapangan lingkaran kemudian peluit berbunyi bola di tendang.

5) Cara mencetak Gol

Cara mencetak gol apabila salah satu tim mengenai target atau sasaran bola yang berada di titik gawang dari masing-masing tim. Tim yang mencetak gol lebih banyak selama pertandingan dinyatakan sebagai pemenang dari permainan. Cara mencetak gol yaitu peserta mengiring bola sampai jantung pertahanan lawan kemudian menendang bola sampai mengenai target atau sasaran yaitu bola.

6) Wasit

Permainan sepak bola dengan permainan sepak bola lapangan lingkaran dipimpin oleh wasit. Wasit memiliki wewenang dalam berjalanya permainan sepak bola lapangan lingkaran dan wasit berada di luar lapangan.

7) Tendangan Hukuman (*penalty*)

Pemain yang melakukan *handball* di area penalty atau pelanggaran keras di area manapun langsung diberikan hukuman dilakukan tendangan penalti. Tendangan hukuman dilakukan dengan jarak 2 meter dari garis gawang. Bola harus diletakkan dititik pinalti yang sudah disediakan.

8) Tendangan ke dalam

Tendangan ke dalam dilakukan ketika seluruh bagian bola keluar dari garis lapangan lingkaran bagian garis luar. Tendangan kedalam dilakukan seperti permainan futsal, dengan menendang menggunakan kaki bagian dalam kemudian di tendang ke lapangan permainan, bola harus diletakkan di tempat atau di atas garis lapangan lingkaran.

9) Tendangan sudut dan *off side*

Untuk tendangan sudut dan *off side* dalam permainan modifikasi lapangan lingkaran tidak ada.

10) Peraturan dalam Pengembangan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran

- a) Peserta didik dilarang melakukan kontak tangan dengan peserta lain saat permainan berlangsung
- b) Tidak boleh menendang bagian alat vital
- c) Tidak boleh berbicara kotor atau meludah ke arah pemain lawan
(memancing emosi lawan)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu kepada penelitian sebelumnya, antara lain:

- 1 Penelitian oleh Hendra Dwi Wicaksono Tahun 2011 dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Sepak bola Melalui Bermain Sepak bola Gawang Simpai Bagi Peserta didik Kelas IV dan V SD Bulustalan Kota Semarang Tahun Ajaran 2010/2011. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD Negeri Bulustalan di kota Semarang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola melalui bermain sepak bola gawang simpai bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Jaman, Olahraga, dan Kesehatan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian

pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan sepak bola gawang simpai), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (18 peserta didik). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba skala besar (114 peserta didik), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala besar, (7) hasil akhir model pembelajaran sepak bola melalui bermain sepak bola gawang simpai bagi peserta didik SD N Bulustalan yang dihasilkan melalui revisi uji coba skala kecil (18 peserta didik putra SD N Bulustalan), dan uji coba skala besar (114 peserta didik SD N Bulustalan). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik setelah menggunakan produk. Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 84% (baik), ahli pembelajaran I 89,33% (baik), ahli Pembelajaran II 80% (baik), uji coba skala kecil 85,88% (baik), dan uji skala besar 86,01% (baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepak bola melalui bermain sepak bola gawang simpai ini dapat digunakan bagi jasmani di Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model

pembelajaran sepak bola melalui bermain sepak bola gawang simpai ini pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

- 2 Penelitian oleh Uyun Zundah. 2011 dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Kajian Permainan Sepak bola Satu Gawang Di Lahan Sekitar Sekolah Bagi Peserta didik Kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu Kecamatan Mlogo Kabupaten Jepara Tahun 2011. Permasalahannya adalah bagaimana pemngembangan model pembelajaran permainan sepak bola satu gawang dalam penjasorkes dan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola satu gawang dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keseahatan bagi peserta didik kelas IV dan V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan sepak bola satu gawang), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji lapangan, (7) hasil akhir modifikasi model

permainan sepak bola satu gawang untuk peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji lapangan (66 peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik setelah menggunakan produk. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 84% (baik), ahli pembelajaran I 81,33% (baik), ahli pembelajaran II 94,66% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 89,33% (baik), dan uji lapangan 91,11% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepak bola melalui permainan sepak bola satu gawang ini dapat digunakan bagi peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu Kecamatan Mlogo Kabupaten Jepara.

C. Kerangka Berfikir

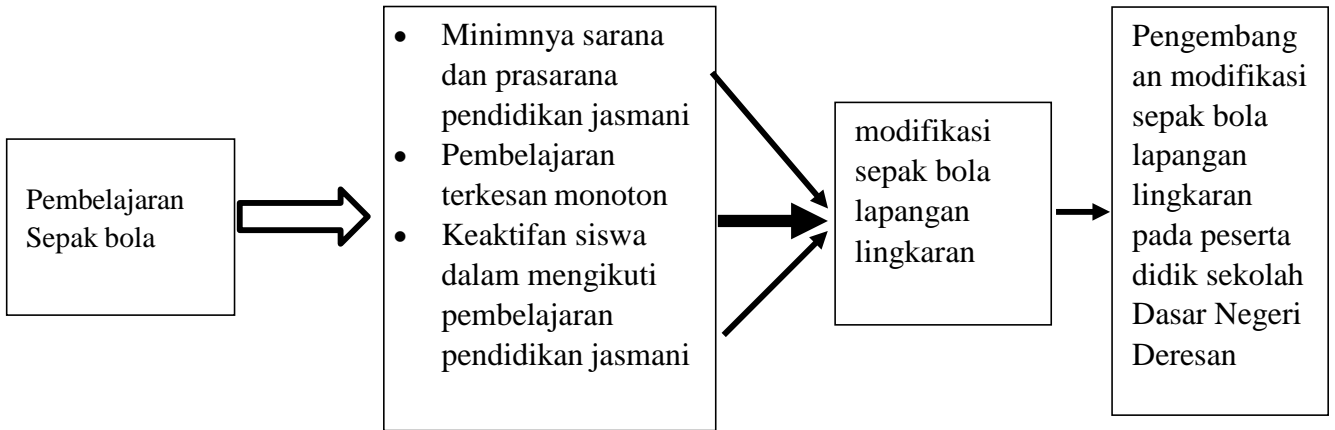
Pengembangan modifikasi permainan sepak bola lapangan lingkaran diharap mampu menambah minat siswa dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, siswa diharap dapat mempraktikkan permainan sepak bola dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai situasi yang ada di lapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sepak bola di Sekolah Dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai peraturan yang baku, baik itu dalam hal peraturan, lapangan, dan peralatan yang digunakan. Dari

pelaksanaan pembelajaran tersebut pasti dijumpai anak-anak yang kurang senang atau kurang minat dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Melalui permainan sepak bola dengan menggunakan modifikasi lapangan lingkaran diharapkan kepada guru pelajaran penjas untuk bisa lebih kreatif lagi untuk memunculkan ide ide baru dalam menciptakan modifikasi dalam permainan agar anak-anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.

Dalam pembelajaran penjas seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu menguasai kelas pada saat melakukan pembelajaran berlangsung agar peserta didik lebih aktif dan tidak merasa cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan sepak bola dengan peraturan yang sudah dimodifikasi. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan sepak bola di Sekolah Dasar masih dikemas dalam bentuk permainan yang belum dimodifikasi, baik dari hal peraturan, lapangan yang digunakan dan peralatan. Konsekuensinya hal yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah anak-anak merasa kurang aktif, cepat merasa bosan dengan permainan yang sama, sehingga mereka kurang bergerak saat melakukan aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Model pembelajaran permainan sepak bola melalui permainan sepak bola menggunakan lapangan lingkaran diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam kondisi dan situasi yang menyenangkan ketika mengikuti

pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan di sekolah.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*). Sugiyono (2013: 407), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Sukamdi (2013: 77), tujuan dari penelitian pengembangan yaitu, untuk menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan serta perubahan sebagai fungsi waktu. Berdasarkan uraian di atas metode penelitian pengembangan ini adalah salah satu wadah yang menghasilkan sebuah produk baru, kemudian produk tersebut diuji untuk mengetahui kelayakannya oleh para ahli, sehingga menghasilkan produk yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa modifikasi sepak bola lapangan lingkaran di SD N Deresan. Di mana memodifikasi lapangan ini akan mempermudah peserta didik serta membuat peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

B. Perencanaan Dan Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model penelitian Sugiyono. Sugiyono (2017: 298) menyatakan bahwa, langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan

Sumber : Sugiyono (2017: 298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedur melewati beberapa tahap, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 298). Pada penelitian ini tahapan pengembangan hanya sampai tahap ke enam, yaitu: potensi dan masalah, design, validation, revisi dan uji lapangan sehingga belum melakukan proses produksi masal.

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini penulis melihat potensi yang dilihat dari persoalan yang dihadapi dalam penelitian ini. Pada tahap ini peneliti ingin melakukan

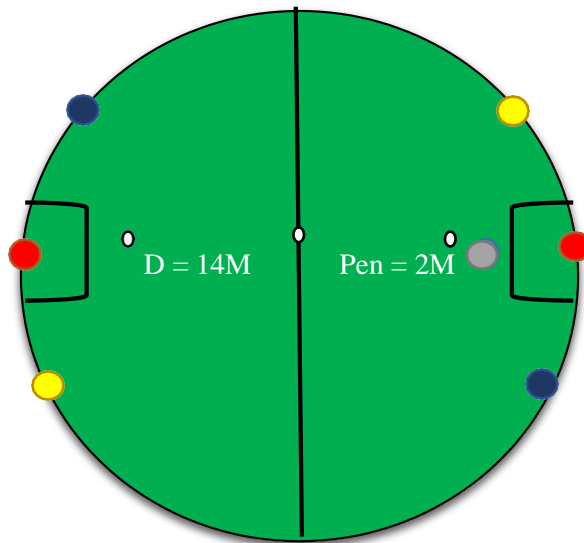
identifikasi masalah di Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman DIY, Identifikasi dilakukan kepada guru dan siswa. Hasil pengamatan dan wawancara peneliti Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman DIY diketahui dalam proses pembelajaran sepak bola cenderung monoton sehingga perlu melakukan modifikasi permainan Sepak Bola dengan lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Pengumpulan data

Dalam tahap ini peneliti perlu melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pelaksanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Tahap ini dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara guru yang ada di Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengumpulan informasi dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Dilakukan observasi di SD (sekolah dasar) selama pembelajaran PJOK berlangsung.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada di lapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada. Selanjutnya adalah desain produk, Dalam hal ini desain produk adalah Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 3. Desain Awal Produk

4. Validasi Desain

Setelah tahap desain produk selesai maka selanjutnya dilakukan uji validasi desain pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, yang akan dikembangkan, akan dinilai, dan diberi masukan oleh para pelatih yang nantinya menggunakan produk ini. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, juga ahli materi dan ahli pembelajaran.

5. Revisian Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para Ahli, dapat diketahui kelemahan dari desain pengembangan tersebut, dan Kelemahan tersebut akan direvisi menjadi lebih baik lagi.

6. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba, yang mana bertujuan untuk memperoleh data untuk menetapkan kualitas produk. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. uji coba dalam penelitian ini dilakukan kepada guru dan siswa yang kemudian memberi tanggapan dari hasil uji coba Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk, dilakukan revisi kepada Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Revisi produk peneliti dapat mengetahui kekurangan dari produk yang selanjutnya dapat menjadikan lebih baik.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakain dilakukan kepada siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Uji coba pemakaian ini dilakukan setelah produk mendapatkan revisi produk dari hasil uji coba. Dalam uji coba dalam pemakaian ini dilakukan diberikan penilaian, hasil uji peakaian digunakan sebagai acuan untuk

memperbaiki dan menyempurnakan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini.

9. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan pada tahap akhir dan menjadi penyempurnaan pada Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil ini menjadi kesimpulan apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

10. Produk Akhir

Produk Akhir dari penelitian ini adalah yang telah mendapat validasi oleh para ahli dan yang telah diuji cobakan kepada para siswa. Hasil dari desain yang dilakukan adalah pengembangan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta..

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan akan di lakukan di lapangan Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta., Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 18 Juli- 13 Agustus 2022.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dignakan dalam penelitian ini adalah lembar angket untuk mengetahui validasi ahli dan uji coba. Sugiyono (2013: 142), angket merupakan

teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa kualitatif yang bersifat penilaian berupa saran dan masukan dari ahli, serta kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Efriyanto Dwi Nugraha (2017: 28). Rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013: 559) adalah sebagai berikut:

$$\text{RUMUS : } \frac{\text{SH}}{\text{SK}}$$

Keterangan:

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriteria/ Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk presentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan buku pintar dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan Skala berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan

No	Skor dalam Persentase	Kategori Kelayakan
1	< 40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40% - 55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56% - 75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76% - 100%	Baik/Layak

Sumber: Arikunto (2006: 210)

Angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket penilaian atau tanggapan dalam bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu:

1. Tidak baik/Tidak layak
2. Kurang baik/Kurak layak
3. Cukup baik/Cukup layak
4. Baik/Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

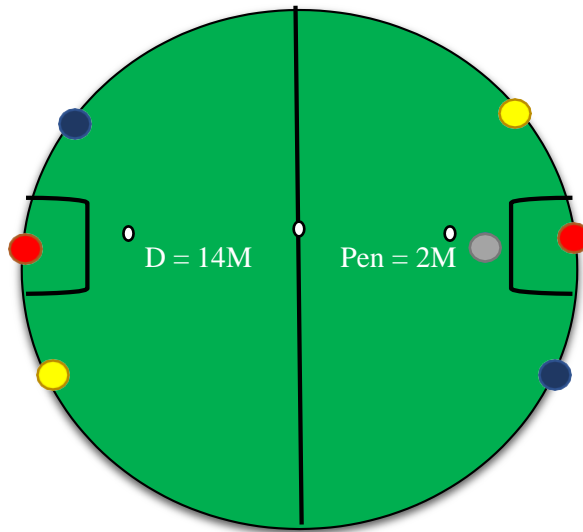
Tahap awal yang dilakukan untuk pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran dengan melihat potensi dan masalah yang ada pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Penulis melihat potensi yang dilihat dari persoalan yang dihadapi dalam penelitian ini. Hasil pengamatan dan wawancara peneliti yang dilakukan di SD N Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman DIY diketahui dalam proses pembelajaran sepak bola cenderung monoton, sehingga perlu melakukan modifikasi permainan Sepak Bola dengan lapangan lingkaran. Selain itu kondisi lapangan dan fasilitas yang dimiliki oleh Sekolah Dasar Negeri Deresan masih terbatas, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan permainan sepak bola secara utuh. Dengan adanya pengembangan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola di SD N Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya adalah melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pelaksanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Informasi diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guru yang ada di SD N Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengumpulan informasi dimaksudkan untuk mengetahui seberapa penting suatu produk untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Dilakukan observasi di SD (sekolah dasar) selama pembelajaran PJOK berlangsung. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa di SD N Deresan hanya mempunyai lapangan upacara di depan sekolah yang tidak terlalu luas, seraf pengamatan dari peneliti bahwa proses pembelajaran beberapa anak kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Desain Produk

Setelah informasi mengenai proses pembelajaran sepak bola diperoleh maka peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada. Selanjutnya adalah desain produk, Dalam hal ini desain produk adalah memodifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Modifikasi sepak bola lapangan lingkaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Desain Awal

4. Validasi Desain

Setelah diperoleh desain produk diperoleh dan peraturan permainan di buat maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain kepada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Dr. Yudanto, S.Pd. Jas., M.Pd. Hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut: Di tambahkan bola sebagai target, di lakukan sesuai KI KD.

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 68%, hasil persentase tersebut menunjukkan pada kategori Cukup Baik/Cukup Layak Dengan demikian diartikan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Saryono, S.Pd.Jas., M.Or Hasil validasi dari ahli media adalah sebagai berikut : Komunikasi Visual kurang menarik dilengkapi dengan desain yang menarik, bagus, dan jelas

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 77%, hasil persentase tersebut menunjukkan pada kategori Baik/Layak Dengan demikian diartikan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran layak untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Lapangan

Validasi ahli pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh Ari Iswanto, M.Or. Hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah sebagai berikut : Pada pelaksanaan uji coba tolong memperhatikan unsur keamanan siswa. Buat permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga bisa tercapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil dari validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 71%, hasil persentase tersebut menunjukkan pada kategori Cukup Baik/Cukup Layak Dengan demikian diartikan modifikasi sepak bola lapangan lingkaran layak untuk digunakan.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, dapat diketahui kelemahan dari desain pengembangan tersebut, dan kelemahan tersebut akan direvisi menjadi lebih baik lagi. Pada tahap revisi desain ini peneliti melakukan perbaikan

berdasarkan beberapa masukan dari para ahli. Beberapa perbaikan dan masukan dari ahli adalah sebagai berikut:

1. Masukkan Ahli Materi : Ditambahkan bola sebagai target, Dilakukan sesuai KI KD.
2. Masukkan Ahli Media : Komunikasi Visual kurang menarik dilengkapi dengan desain yang menarik, bagus, dan jelas.
3. Masukkan Ahli Lapangan: Pada pelaksanaan uji coba tolong memperhatikan unsur keamanan siswa. Buat permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga bisa tercapai tujuan yang diinginkan.

6. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba, yang mana bertujuan untuk memperoleh data untuk menetapkan kualitas produk. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan modifikasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada tahap uji coba ini penelitian melakukan permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran. Uji coba dilakukan di kelas V SD N Deresan, dan pada tahap ini peneliti mengamati proses permainan berjalan dengan baik dan hampir semua anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Observasi pada tahap uji coba produk Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan tabel di atas dilakukann uji coba diperoleh baik dengan persentase 63%.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan hasil uji coba produk kemudian pada tahap revisi produk peneliti memperbaiki beberapa kekurangan dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran. Beberapa hal yang perlu di perbaiki adalah peraturan permainan. Revisi ini dilakukan untuk mendapatkan sepak bola lapangan lingkaran yang lebih baik lagi dan layak untuk digunakan pada pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah adanya revisi produk kemudian peneliti melakukan Uji coba pemakaian pada proses pembelajaran sepak bola. Uji coba pemakaian dilakukan kepada siswa kelas V dengan menggunakan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran yang sudah disempurnakan. Uji coba pemakaian ini dilakukan setelah produk untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Dalam uji coba dalam pemakaian ini dilakukan diberikan penilaian, hasil uji pemakaian digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Skor dalam Persentase	Kategori Kelayakan	Frekuensi	Persentase
1	76% - 100%	Baik	17	63
2	56% - 75%	Cukup Baik	9	33,3
3	40% - 55%	Kurang Baik	1	3,7
4	< 40%	Tidak Baik	0	0
Jumlah			27	100

Berdasarkan hasil uji pemakaian tersebut menunjukkan hasil keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sebagian besar adalah baik dengan persentase 63%, hasil tersebut menunjukkan jika Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran mampu meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran.

9. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan pada tahap akhir dan menjadi penyempurnaan pada Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran. Pada tahap ini dirasa tidak ada perbaikan yang sangat berarti, sehingga Modifikasi Sepak Bola dengan Lapangan Lingkaran dianggap sudah layak untuk dicetak dan digunakan dalam proses pembelajaran Sepak Bola Pada Kelas V Sekolah Dasar. Hasil ini menjadi kesimpulan apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

10. Produk Akhir

Tahap produk akhir merupakan hasil akhir dari produk yang dikembangkan. Hasil produk akhir dari desain yang dilakukan adalah permainan Sepak Bola Lapangan Lingkaran Pada Kelas V yang sudah dinyatakan layak

untuk digunakan dan siap untuk digunakan secara masal, khususnya untuk pembelajaran sepak bola untuk siswa SD kelas V.

B. Pembahasan

Sepak Bola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukkan oleh lawan. Sependapat dengan Muhajir (2007: 22) mengemukakan sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Secara umum setiap pertandingan dilaksanakan dalam waktu 2 X 45 menit dengan panjang lapangan 110 X 70 meter. Sepaka Bola merupakan salah satu jenis olahraga yang masuk dalam maeri pembelajaran PJOK dan di ajaran di sekolah.

Keterbatasan yang dimiliki oleh beberapa sekolah adalah keterbatasan dalam fasailitas lapangan yang dimiliki oleh sekolah. Lapangan sepak bola mempunyai ukuran yang luas, dan tidak semua sekolah mempunyai lahan yang cukup untuk memiliki lapangan Sepak Bola. Oleh karena itu, modifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, salah satunya Modifikasi Sepak Bola dengan Lapangan Lingkaran.

Tujuan yang ingin dicapai oleh guru dengan melakukan modifikasi pembelajaran, terutama pembelajaran olahraga permainan yaitu untuk mengefektifkan waktu pembelajaran, untuk menanggulangi minimnya

perlengkapan dan peralatan pembelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami proses belajar gerak yang diajarkan guru.

Permainan sepak bola ini menggunakan lapangan yang lebih kecil, jumlah pemain yang lebih sedikit di bandingkan dengan sepak bola pada umumnya, bola lebih ringan dan lebih kecil dari pada bola standar, dan peraturan di modifikasi lebih sederhana. Melalui Modifikasi Permainan Sepak Bola dengan Lapangan Lingkaran tersebut diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik untuk peserta didik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat optimal. Hasil penelitian pada Validasi Ahli diperoleh:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Lapangan
68%	77%	71%

Hasil tersebut menunjukkan jika ketiga ahli sudah menyatakan jika modifikasi permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran layak untuk digunakan khususnya dalam proses pembelajaran. Kelayakan dari permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran dilihat dari kesesuaian model permainan dengan materi pembelajarana, dengan karakteristik siswa SD, kesesuaian dengan kondisi pembelajaran dan modela serta peraturan yang menraik yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permainan sepak bola dengan menggunakan lapangan lingkaran merupakan salah satu upaya yang diwujudkan dengan harapan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran sepak bola. Peraturan permainan sepak bola dengan menggunakan lapangan lingkaran. Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan sepak bola dengan lapangan lingkaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil dari validasi dari Ahli Materi diperoleh persentase sebesar 68%, hasil dari validasi Ahli Media diperoleh persentase sebesar 77%, hasil dari validasi Ahli Lapangan diperoleh persentase sebesar 71%., berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran pada peserta didik kelas V layak untuk digunakan.
2. Hasil pada uji coba pemakaian produk Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran diperoleh sebesar 63%, hasil tersebut dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran adalah baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh implikasi bahwa:

1. Terciptanya modifikasi sepak bola lapangan lingkaran pada kelas V dalam olahraga Sepak Bola.
2. Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran pada kelas V layak digunakan, sehingga menjadi masukan yang baik untuk guru dalam proses pembelajaran, materi Sepak Bola.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, diantaranya adalah:

1. Terbatasnya variabel yang diteliti yaitu hanya pada materi Sepak Bola Pada Kelas V Sekolah Dasar.
2. Terbatasnya waktu peneliti hanya mengambil sekali saja dalam satu minggu tanpa memberi kesempatan mengulang di hari berikutnya.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk sepak bola.
2. Bagi guru yang mempunyai keterbatasan lapangan dalam permainan sepak bola maka Modifikasi Sepak Bola Lapangan Lingkaran dapat dijadikan sebagai alternatif permainan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2012. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Bahagia Yoyo, Suherman Adang. 2000. *Prinsip Prinsip Pengembangan Dan. Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta, Depdiknas
- Budi, Agustini Dwi Trisnaning. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Example Non Example Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sejarah Uang Pada Siswa Kelas III Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://simki.unpkediri.ac.id> Diakses Pada 02 Desember 2016
- Delphie, Bandi. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (dalam setting Pendidikan Inklusi)*. Bandung: PT Refika Aditama. Hal 114
- Komarudin. 2013. *Hubungan Level Kecemasan Dan Akurasi Passing Dalam Permainan Sepak Bola*. [pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Komarudin,%20M.A./Level%20Kecemasan%20dan%20Akurasi%20Passing.pdf>. Diakses pada tanggal 31 Januari 2014 jam 08.08 WIB.
- Lutan, Rusli. 2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahendra, Agus. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudhistira.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Paturusi, A. 2012. *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, Nusa. 2011. *Research And Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Rahandianto, Achmad. 2011. *Hakikat Permainan Sepak bola*. [pdf], http://skp.unair.ac.id/repository/GuruIndonesia/HakekatPermainanSE_achm adrahandianto_15683.pdf. Diakses pada tanggal 20 Desember 2014.
- Rahayu, Puji. 2013. *Penberapan model pembelajaran CTL siswa SD*. Jurnal: Unnes Semarang
- Rokhim, Abdul. 2008. *Bermain sepak bola*. Semarang : CV.Aneka Ilmu.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana hal. 116
- Salim, Agus. 2008. *Buku pintar sepak bola*. Jakarta: PT Intimedia Ciptanusantara.
- Sardjono. 1982. *Pedoman Mengajar Permainan Sepak Bola*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Saryono dan Nopembri. 2013. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis Integrated Physical Education Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. FIK UNY
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Suherman, Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Suherman, Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Susilastuti. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Gera Dasar Loncat Dalam Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Loncat Tali Pada Siswa Kelas II SD Bangunrejo I*. [skripsi]. Yogyakarta : FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utama.2012. Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi 1. Cetakan 1. Yogyakarta: Graha Ilmu

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

about:blank



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 933/UN34.16/PT.01.04/2022

25 Juli 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Viresta Bayu Pratama Putra
NIM : 18604224034
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Waktu Penelitian : 18 Juli - 13 Agustus 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 Surat Izin Uji Instrumen Penelitian

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id


Nomor : 221/UN34.16/LT/2022 25 Juli 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Viresta Bayu Pratama Putra
NIM : 18604224034
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODIFIKASI SEPAK BOLA LAPANGAN LINGKARAN PADA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Waktu Uji Instrumen : 18 Juli - 13 Agustus 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 dari 1 25/07/2022 11.29

Lampiran 4 Rumus–rumus Penelitian

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

Kekatifan Siswa

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		7,3333
Median		7,0000
Mode		9,00
Std. Deviation		1,56893
Minimum		4,00
Maximum		9,00
Sum		198,00

Kekatifan Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	1	3,7	3,7	3,7
	5.00	2	7,4	7,4	11,1
	6.00	7	25,9	25,9	37,0
	7.00	4	14,8	14,8	51,9
	8.00	3	11,1	11,1	63,0
	9.00	10	37,0	37,0	100,0
	Total		27	100,0	100,0

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

Kekatifan Siswa

N	Valid	27
	Missing	0

Kekatifan Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44.44	1	3,7	3,7	3,7
	55.56	2	7,4	7,4	11,1
	66.67	7	25,9	25,9	37,0
	77.78	4	14,8	14,8	51,9
	88.89	3	11,1	11,1	63,0
	100.00	10	37,0	37,0	100,0
	Total		27	100,0	100,0

Lampiran 5 Data Excel Penelitian

N0	NAMA SISWA	L/P	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	TOTAL	%
1	AGUNG PAMBUDI	L	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	77,77777778
2	AISYAH PUTRI ADINDA	P	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	66,66666667
3	ALISHA FAIZIA NABILA	P	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	77,77777778
4	ALVIN RIZKY PRATAMA	L	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	66,66666667
5	ALVINO DAFFA PRADANA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
6	ARIF KURNIAWAN	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	88,88888889
7	ARYA RAUSAN FIKRI	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
8	CARLA AMINA HABIBA N	P	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6	66,66666667
9	FADHIL BHANU SAPUTRA	L	1	1	0	1	1	1	0	0	0	5	55,55555556
10	ITA ADILA SETIAWAN	P	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6	66,66666667
11	KALILA CHINTYA KIRANA	P	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7	77,77777778
12	MUHAMAD IQBAL N	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
13	M AJI FEBRILIONELL A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
14	NANDA JIBRIL ANNAFIS	L	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4	44,44444444
15	NASA FADILAH	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
16	NAURA DANISWARI F	P	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5	55,55555556
17	ORLINDA DYAN ELYSIA	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	88,88888889
18	RAISA RAFANIA D H	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	88,88888889
19	SAFFA ZULFA AZZAHRA	P	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	66,66666667
20	SHAAKIRA AZARIA A A	P	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6	66,66666667
21	S AHMAD MUSA AL FARRUQ	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
22	TEGAR NUGRAHA PUTRA I	L	1	1	1	1	1	1	0	0	0	6	66,66666667
23	VELINATASYA SRIANA DEWI	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
24	GENDHIS RAMADHANI	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
25	YUSUF RIZAL ABIDIN	L	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	77,77777778
26	KHIRANI AISHA SHAFIRA S	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100
27	NAUFAL DHANI SADEWA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100

Lampiran 6 Surat Validitas Ahli

PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli Materi
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian
SS : Sangat Setuju / Sangat Sesuai
S : Setuju / Sesuai
KS : Kurang Setuju / Kurang Sesuai
TS : Tidak Setuju/ Tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Modifikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar		✓			
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran		✓			
3	Aturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran menarik dan menyenangkan			✓		

4	Modifikasi yang dikembangkan mudah dibuat dan dipakai		✓			
5	Modifikasi yang dikembangkan aman digunakan untuk peserta didik		✓			
6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola		✓			
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran			✓		

Pertanyaan :

1. Apakah modifikasi sepakbola lapangan lingkaran pada peserta didik Sekolah Dasar ini sudah layak disebut sebagai sarana untuk pembelajaran sepakbola?

Jawab :

.....

2. Apakah modifikasi sepakbola lapangan lingkaran pada peserta didik Sekolah Dasar sudah layak untuk diuji cobakan pada peserta didik?

Jawab :

.....

Komentar dan Saran

- Ditambahkan target.
- Ditentukan Ri-PS

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Ahli Materi



(Dr. Yudanto, S.Pd. Jas.,M.Pd.)

NIP : 198107022005011001

PENILAIAN UNTUK AHLI LAPANGAN

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Ahli lapangan
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian
SS : Sangat Setuju / Sangat Sesuai
S : Setuju / Sesuai
KS : Kurang Setuju / Kurang Sesuai
TS : Tidak Setuju/ Tidak sesuai

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Komentar
		SS	S	KS	TS	
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat		✓			
2	Jumlah pemaian yang digunakan dalam permaian		✓			
3	Aturan Permaianan untuk anak Sekolah Dasar		✓			
4	Aturan waktu yang digunakan dalam permainan			✓		
5	Menarik peserta didik dalam proses latihan		✓			

6	Membantu peserta didik untuk mencapai keterampilan bermain sepakbola		✓			
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat peserta didik lebih aktif		✓			

Pertanyaan :

1. Apakah modifikasi sepakbola lapangan lingkaran pada peserta didik Sekolah Dasar ini sudah layak disebut sebagai alat bantu latihan untuk membantu anak meningkatkan keaktifan?

Jawab :

.....

2. Apakah modifikasi sepakbola lapangan lingkaran pada peserta didik Sekolah Dasar sudah layak untuk diujikan pada peserta didik?

Jawab :

.....

Komentar dan Saran

Dalam pelaksanaan uji coba tolong perhatikan umur keanama siswa. Buat permainan yang menarik & menyenangkan sehingga bisa tercapai tujuan yang diinginkan

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 13 Juni 2022

Ahli Lapangan



(Ari Iswanto, M.Or.)

NIP : 198401272019031003

Lampiran 7 Gambar Produk Pengembangan



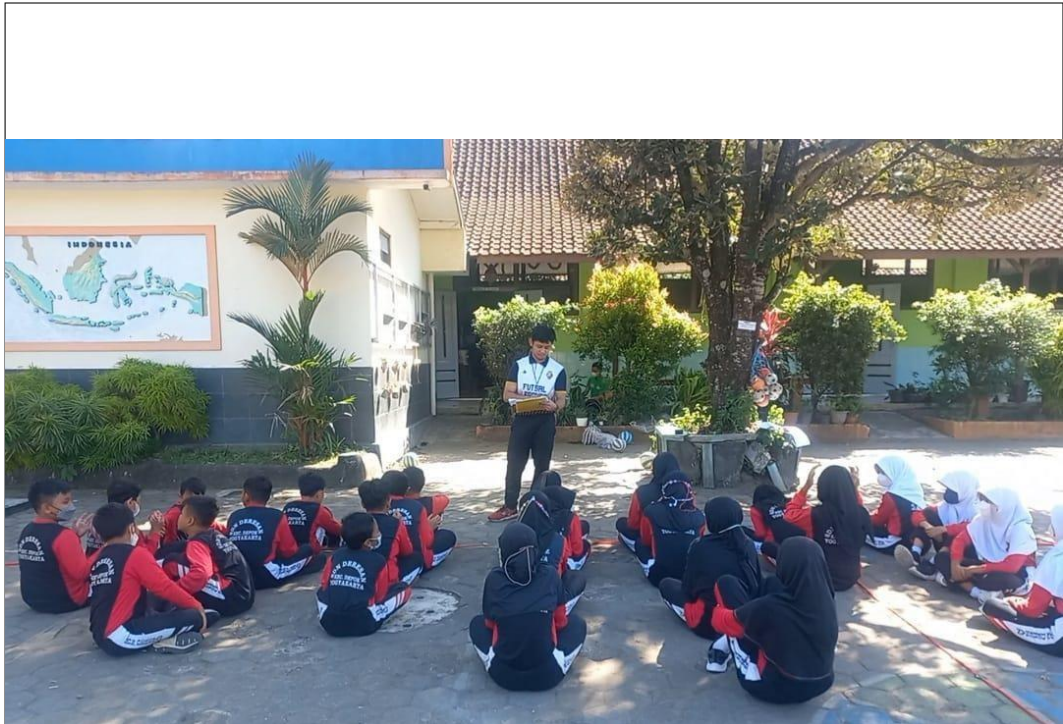
Lampiran 8 Foto Penelitian





















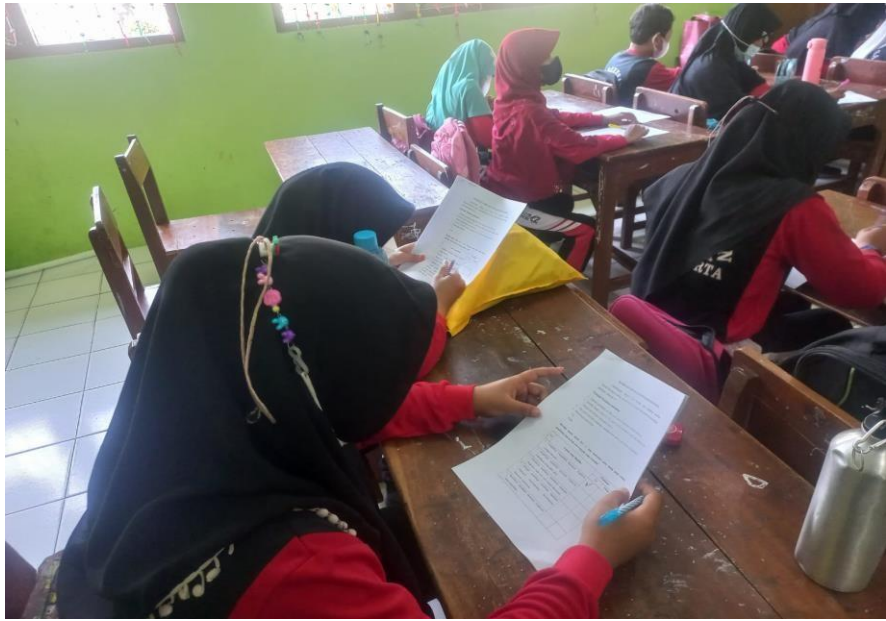




Lampiran 9 Penilaian Instrumen







Lampiran 10 Hasil Instrumen

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .		✓
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermain sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran	✓	
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat	✓	
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola		✓

Komentar dan Saran

Bagus, lakukan lagi dilain waktu
 waw aku menyukainya ~~keren~~ K E R E N
 dan bisa mendapatkan es teh

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa

(Signature)
 (.....)
 Yusuf Rizal Alabidin

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .	✓	
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermain sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran	✓	
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat	✓	
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola	✓	

Komentar dan Saran

- keren
- menyenangkan
- peraturan sepak bola lapangan lingkaran gampang dipahami

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa

(S. Ahmal M. Al Farrug.)

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .	✓	
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermainan sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran	✓	
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat	✓	
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola	✓	

Komentar dan Saran

Saya Sangat Suka sepak bola. Sepak bola itu sangat menyenangkan dan menarik. Walaupun bermain sepak bola sangat melelahkan saya sangat suka sekali.

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa



(...NaSa Fadilah...)

Gendhis

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .	✓	
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermain sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran	✓	
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat	✓	
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola	✓	

Komentar dan Saran

Sepak bola itu sangat menyenangkan dan menarik
 Aku sangat suka sepak bola yang dibuat oleh pak
 bayu dan teman-temannya

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa



(..Gendhis Ramadhani ..)

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .	✓	
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermainan sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran	✓	
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat	✓	
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola	✓	

Komentar dan Saran

Keren & Bagus, besok lagi ya Pa, Serv, asyik, dan Sangat menarik, menambah ilmu pengetahuan, membuat siswa senang bermain bola/sepak bola, dan lain kali lebih banyak hadiahnya.

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa



(.....Lionel.....)

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA

Sehubungan dengan hal tersebut saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu/Siswa untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk Penilaian Instrumen

1. Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Pendidikan Jasmani dan siswa
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan
3. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia
4. Keterangan penilaian

Ya

Tidak

Berilah tanda *check list* (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian, dan kolom keterangan yang tersedia!

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran sangat menarik	✓	
2	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih aktif	✓	
3	Peraturan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran tidak sulit dan mudah dipahami .	✓	
4	Dengan modifikasi sepakbola lapangan lingkaran meningkatkan ketrampilan bermain sepak bola	✓	
5	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran aman digunakan	✓	

6	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
7	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran		✓
8	Modifikasi sepakbola lapangan lingkaran mudah dibuat		✓
9	Siswa tidak mudah lelah dalam bermain sepak bola		✓

Komentar dan Saran

- Bagus, seru dan menyenangkan
- Membuat siswa lebih aktif dalam bermain bola
- Dapat melatih kekompakan pemain

Yogyakarta, Juli 2022

Siswa

Teguh

(Tegar Nugraha Putra J.)