

MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN UNTUK MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN DAN KERJASAMA  
PESERTA DIDIK

Tesis



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar  
Magister Pendidikan  
Program Sruji Pendidikan Jasmani

Oleh:  
Bayu Setyawan  
21633251027

PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2023

## LEMBAR PERSETUJUAN

MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN UNTUK MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN DAN KERJASAMA  
PESERTA DIDIK

BAYU SETYAWAN

21633251027

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or  
NIP 197702182008011002

Mengetahui,  
Program Studi Pendidikan Jasmani  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or  
NIP 198806262008121002



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.  
NIP 196706051994031001

## LEMBAR PENGESAHAN

MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA  
DAN KESEHATAN UNTUK MENINGKATKAN  
KEDISIPLINAN DAN KERJASAMA  
PESERTA DIDIK

BAYU SETYAWAN

NIM: 21633251027

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 1 November 2023

TIM PENGUJI

**Dr. Ngatman, M.Pd**  
(ketua penguji)

21-11-2023,

**Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, M.Pd**  
(Sekretaris/Penguji)

21/11/2023

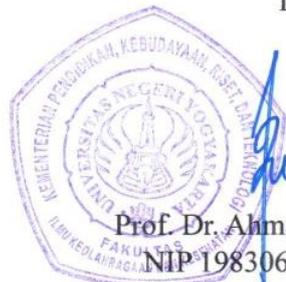
**Dr. Yudanto, M.Pd**  
(Penguji I)

29/11/2023

**Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or**  
(Penguji II/Pembimbing)

21/11-2023

Yogyakarta, 21 November 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or  
NIP 19830626 200812 1 002 †

## ABSTRAK

**Bayu Setyawan:** Model Modifikasi Permainan Bola Tangan Sebagai Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kedisiplinan dan Kerjasama Peserta Didik. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan. Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan model modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik. Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan guru PJOK dalam memberikan materi permainan bola tangan dalam pembelajaran di sekolah.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Develop* (Pengembangan) *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah sekolah SMA di kabupaten Sleman. Penilaian kualitas Buku Panduan Permainan Baboi yang dikembangkan dilakukan oleh 1 ahli permainan bola tangan, 1 ahli materi pembelajaran PJOK, 1 ahli media, dan 1 praktisi lapangan guru PJOK yang berstatus PNS dan bersertifikat pendidik. Uji coba lapangan dilaksanakan dalam skala kecil dan skala besar. Ujicoba skala kecil dilaksanakan di SMAN 1 Cangkringan, selanjutnya uji coba skala besar dilaksanakan di 3 sekolah yaitu di SMAN 1 Sleman, SMAN 2 Sleman dan SMAN 2 Ngaglik. Untuk instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data untuk mengetahui tingkat keefektifan permainan dilakukan dengan uji t, pada hasil pretest dan posttest.

Hasil penelitian adalah buku panduan permainan baboi. Buku panduan baboi diujikan kepada ahli materi, ahli permainan bola tangan, ahli media dan praktisi lapangan. Hasil Validasi ahli permainan mendapatkan presentase 93% berarti sangat layak. Selanjutnya validasi dari ahli media mendapatkan presentase 64% berarti layak dan validasi ahli praktisi lapangan guru PJOK mendapatkan presentase 83% berarti sangat layak. Dengan demikian produk buku panduan baboi yang telah disusun dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Hasil uji efektifitas yang dilaksanakan mendapatkan presentase 33,94% berpengaruh terhadap peserta didik. Saran yang diberikan adalah penambahan strategi untuk memenangkan permainan dan disertai dengan gambar teknik yang dilakukan agar lebih menarik dan mempermudah pemahaman pembaca.

**Kata Kunci:** *buku, bola tangan, modifikasi permainan, PJOK*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Bayu Setyawan

Nomor Mahasiswa : 21633251027

Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani

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

Yogyakarta, November 2023



Bayu Setyawan  
NIM 21633251027

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk orang tua saya, Bapak Samijo dan Ibu Siti Maryam, yang selalu mendukung saya dalam hal apapun, yang selalu menyayangi saya, mencintai saya, dan selalu menunggu selesainya karya tulis ini. Terima kasih atas semua yang telah kalian korbanka untuk saya, baik dari materi atau tenaga, untuk mendidik dan membesarkan saya, sehingga saya dapat sampai ke jenjang pendidikan seperti sekarang ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Taalaa atas segala limpahan rahmat, hidayah, inayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Tesis dilaksanakan dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan dengan judul “Model Modifikasi Permainan Bola Tangan Sebagai Mater Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahragadan Kesehatan untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dan Kerjasama Peserta Didik” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tesis ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or selaku dosen Pembimbing Tesis yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tesis ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tesis ini.
3. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. selaku koorprodi Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya Tesis ini.
4. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tesis.

5. Bapak dan ibu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA di Kabupaten Sleman yang telah membantu lancarnya penelitian pengembangan ini.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan tesis ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah Subhanahu wa Taalaa dan tesis ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, November 2023

Penulis

Bayu Setyawan

NIM 21633251027

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	6
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	10
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	10
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	11
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	11
<b>F. Spesifikasi Produk Pengembangan</b> .....	12
<b>G. Manfaat Penelitian</b> .....	12
<b>H. Asumsi Pengembangan</b> .....	13
<b>BAB II</b> .....	14
<b>A. Kajian Teori</b> .....	14
1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan .....	14
2. Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	21
3. Permainan .....	25
4. Hakikat Permainan Bola Tangan .....	27
5. Teknik Dasar Permainan Bola Tangan .....	28
6. Permainan Tradisional Boi-boian .....	36
7. Karakteristik Peserta Didik SMA .....	37
8. Pengembangan Materi Pembelajaran .....	39

9. Kerjasama.....	45
10. Kedisiplinan.....	49
11. Pengembangan Permainan Bola tangan dan boi boian.....	54
12. Cakupan komponen Kerjasama dan disiplin dalam permainan.....	59
B. Penelitian yang Relevan.....	60
C. Kerangka Berpikir.....	63
D. Pertanyaan Peneliti.....	66
<b>BAB III.....</b>	<b>67</b>
A. Model Pengembangan.....	67
<b>B. Prosedur Pengembangan.....</b>	<b>68</b>
C. Desain Uji Coba Produk.....	71
<b>D. Subjek Penelitian.....</b>	<b>72</b>
<b>E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....</b>	<b>72</b>
<b>F. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>75</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>80</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	80
<b>B. Kajian Produk Akhir.....</b>	<b>98</b>
C. Hasil Uji Efektifitas.....	103
<b>D. Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>107</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>109</b>
A. Kesimpulan.....	109
<b>B. Implikasi Hasil Penelitian.....</b>	<b>110</b>
C. Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas X .....	21
Tabel 2. Unsur Pengembangan Komponen Kerjasama .....	55
Tabel 3. Unsur Pengembangan Komponen Kedisiplinan .....	55
Tabel 4. Prinsip-Prinsip Pengembangan Permainan Bola Tangan.....	58
Tabel 5. Karakteristik Peserta Didik SMA.....	59
Tabel 6. Komponen Kerjasama dan Disiplin .....	59
Tabel 7. Komponen Kerjasama dan Kedisiplinan yang Dimasukkan dalam Permainan .....	60
Tabel 8. Skala Linkert .....	75
Tabel 9. Skala Presentase .....	76
Tabel 10. Deskripsi Pertest Tingkat Kerjasama dan Kedisiplinan.....	103
Tabel 11. Deskripsi Posttest Tingkat Kerjasama dan Kedisiplinan .....	104
Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	105
Tabel 13. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....	105
Tabel 14. Hasil Uji t .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teknik <i>Dribble</i> .....	29
Gambar 2. <i>Chest Pass</i> .....	30
Gambar 3. <i>Overhead Pass</i> .....	30
Gambar 4. <i>Underhand/ Bounce Pass</i> .....	31
Gambar 5. <i>Javeline/ Baseball Pass</i> .....	31
Gambar 6. <i>Side Pass</i> .....	32
Gambar 7. <i>Reverse Pass</i> .....	32
Gambar 8. <i>The Standing Throw Shoot</i> .....	33
Gambar 9. <i>The Jump Shoot</i> .....	34
Gambar 10. <i>The fall Shoot</i> .....	34
Gambar 11. <i>The Side Shoot</i> .....	35
Gambar 12. <i>The Reverse Shoot</i> .....	35
Gambar 13. Kerangka Berpikir .....	65
Gambar 14. Tahap pengembangan model ADDIE .....	68
Gambar 15. Gambar Desain Lapangan .....	86

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Angket Evaluasi Uji Coba Skala Kecil.....	118
Lampiran 2. Angket Evaluasi Uji Coba Skala Besar .....	123
Lampiran 3. Surat Permohonan Uji Coba di Sekolah.....	143
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Kepada Ahli.....	147
Lampiran 5. Angket Uji Efektifitas.....	163
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	175
Lampiran 7. Buku Panduan Baboi .....	178

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan penting yang disampaikan mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai dengan pendidikan sekolah menengah atas. PJOK termasuk dalam salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang dilaksanakan disekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Dalam proses pembelajarannya, PJOK memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman dalam belajar melalui aktivitas jasmani yang dilaksanakan secara sistematis. Pemberian bekal pengalaman belajar dalam PJOK ini diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik sekaligus pembentukan pola hidup sehat sepanjang hayat kepada peserta didik.

PJOK adalah salah satu unsur mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan secara keseluruhan, yaitu suatu upaya mengembangkan kemampuan peserta didik melalui pemberian pembelajaran ketrampilan gerak untuk tercapainya peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dalam diri peserta didik. Ketiga unsur tersebut adalah potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang harus dikembangkan secara sistematis dan berlanjut dalam suatu proses yang telah direncanakan. Pembelajaran PJOK yang dilaksanakan di sekolah terdiri dari beberapa macam aktivitas jasmani dengan memaksimalkan keterlibatan komponen fisik seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan serta

komponen fisik lainnya yang disusun dengan baik untuk memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik.

Dalam kurikulum pembelajaran PJOK kelas X di SMA terdapat sepuluh kompetensi dasar yang disampaikan kepada peserta didik. Salah satu dari kompetensi dasar tersebut adalah menganalisis gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi pertama dalam kurikulum 2013. Pembelajaran PJOK di sekolah dalam kompetensi dasar pertama tersebut materi yang sering di ajarkan adalah materi permainan sepak bola, bola basket dan bola voli.

Namun dari beberapa permainan tersebut ada satu permainan bola besar yang kurang populer dan jarang disampaikan dalam pembelajaran PJOK di SMA yaitu materi permainan bola tangan. Bola tangan merupakan salah satu materi pembelajaran PJOK yang termasuk dalam permainan bola besar. Bola tangan yang termasuk dalam materi bola besar ini sekarang belum terlalu populer di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat secara luas. Permainan ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola dengan basket, peraturan permainannya banyak mengadopsi dari kedua cabang olahraga tersebut. Permainan bola tangan ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan beberapa olahraga permainan lainnya seperti membuat tubuh bekerja secara keseluruhan dan melatih koordinasi tangan, mata dan kaki secara bersamaan. Berbeda dengan sepak bola yang tidak menggunakan tangan dalam permainannya kecuali penjaga gawang. Selain itu permainan bola tangan mirip juga dengan permainan bola basket namun memiliki peraturan yang lebih mudah dan tidak terlalu banyak

sehingga cocok di gunakan untuk pebelajaran di sekolah. Selain itu permainan bola tangan ini juga dapat melatih Kerjasama, tanggung jawab dan disiplin peserta didik yang merupakan beberapa karakter yang menjadi salah satu tujuan kurikulum 2013. Selain itu kemampuan kerjasama dan disiplin akan sangat berguna saat peserta didik sudah masuk dalam dunia kerja. Kemampuan kerjasama yang baik akan menjadikan peserta didik mudah bekerja sama dalam kelompok dan disiplin juga akan melatih peserta didik untuk menghargai waktu dan hasil yang dilakukan dalam pekerjaan.

Olahraga permainan bola tangan dalam pembelajaran PJOK sekolah menengah atas di kabupaten Sleman beberapa sekolah belum memberikan materi olahraga bola tangan ini dalam kompetensi dasar permainan bola besar. Dengan dilaksanakan penelitian ini semoga beberapa sekolah akan melaksanakan materi bola tangan karena olahraga ini tidak kalah menarik dengan olahraga futsal, sepak bola, basket maupun voli. Hal ini dikarenakan selain olahraga ini menarik juga karena hampir semua sekolah menengah atas di Kabupaten Sleman mempunyai lahan atau fasilitas yang dapat digunakan untuk bermain bola tangan walaupun dengan sedikit modifikasi. Karakter bola tangan yang dinamis, menarik dan penuh tantangan seharusnya dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. DEPDIKNAS (2006) menjelaskan bahwa di dalam kurikulum sekolah, salah satu materi pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu olahraga permainan, tidak terkecuali materi olahraga bola tangan. Lebih lanjut mengenai materi pembelajaran permainan bolatangan di sekolah, Budi et al. (2019) menjelaskan permainan bolatangan termasuk materi yang wajib

diajarkan pada mata pelajaran penjas di sekolah, terutama Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka guru penjas di SMA berkewajiban melaksanakan pembelajaran permainan bolatangan di sekolah. Dalam berbagai kurikulum, baik KTSP maupun Kurikulum 2013 telah dirumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran permainan olahraga yaitu mampu menjelaskan berbagai gerakan yang terdapat pada olahraga permainan, menumbuhkan sikap-sikap sosial dan melakukan keterampilan gerak berbagai aktivitas olahraga. Proses pembelajaran materi olahraga permainan bola tangan akan menuntut siswa untuk melakukan berbagai teknik dasar permainan bola tangan secara sederhana yang dilakukan dengan modifikasi peraturan, serta berbagai nilai sosial. Beberapa nilai sosial yang terlihat dalam permainan bola tangan adalah kerjasama, karena dalam permainan ini merupakan permainan tim yang dilakukan bersama sama untuk meraih tujuan yang sama yaitu memenagkan pertandingan dengan cara mencetak gol sebanyak mungkin sambil menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan gol.

Kenyataan yang ada, dalam proses kegiatan belajar mengajar PJOK dengan materi permainan bola tangan belum dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terkait pelaksanaan pembelajaran penjas materi bola tangan sekolah menengah atas di kabupaten sleman. Dari angket yang diisi oleh guru penjas yang tergabung dalam MGMP Penjas kabupaten sleman tersebut bahkan sekitar 55% dari 20 guru penjas yang mewakili sekolah menengah atas di kabupaten Sleman menganggap materi bola tangan tidak ada dalam kurikulum, bahkan sebagian

besar dari mereka tidak membuat RPP materi permainan bola tangan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran para guru penjas sebagian besar memberikan materi permainan bola tangan dan bahkan sebagian besar dari mereka mengatakan kalau peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran permainan bola tangan di sekolah menengah atas ditemukan beberapa kendala, guru sebagian besar menemukan kendala pada sarana dan prasarana penunjang permainan dan banyak siswa yang masih belum paham dengan peraturan permainan bola tangan. Jika di perhatikan lebih mendalam permainan bola tangan ini memiliki peraturan yang tidak terlalu rumit, bahkan permainan bola tangan dan basket peraturannya lebih banyak permainan basket.

Lebih lanjut pembelajaran yang dilakukan di beberapa sekolah masih berjalan apa adanya dan belum melakukan modifikasi terhadap olahraga permainan yang diberikan kepada siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yang banyak mengeluhkan terkait adanya saran dan prasarana yang kurang memadai. Permainan bola tangan memiliki keunggulan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dengan cara yang lebih mudah yaitu memainkan bola dengan tangan, serta sebagai target menggunakan gawang yang tentu lebih lebar daripada ring basket. PJOK yang dilaksanakan disekolah cenderung menggunakan pendekatan olahraga dalam pembelajarannya, dengan kata lain penggunaan pendekatan latihan fisik yang diadopsi dari olahraga murni tanpa mengadakan modifikasi baik ukuran lapangan, fasilitas dan aturan yang ada, termasuk dalam pembagian tim, peserta didik putra dikelompokkan dengan putra dan putri dikelompokkan dengan putri sehingga dapat menjadi

hambatan dalam pelaksanaannya. Konsekuensi yang didapatkan atas permasalahan tersebut, tentu membuat peserta didik yang kesulitan mengikuti materi bola tangan menjadi kurang bersemangat dan bahkan frustrasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Peserta didik yang kesulitan mengikuti materi bola tangan ini menjadi malas untuk melakukan tugas gerak.

Permasalahan yang menjadi pendorong untuk melakukan penelitian pengembangan ini yaitu kurangnya nilai-nilai kerjasama yang dimiliki oleh peserta didik. Kondisi ini dikarenakan penggunaan gadget yang lebih menghabiskan waktu mereka daripada melakukan aktifitas bermain bersama teman. Peserta didik berinteraksi hanya menggunakan gadget bahkan bermain pun melalui gadget sehingga interaksi secara langsung mereka dengan dunia luar sangat terbatas. Seiring dengan meningkatnya kemajuan teknologi di bidang permainan, maka terdapat berbagai jenis permainan yang sangat memikat dan digemari oleh peserta didik. Tanpa disadari, berbagai jenis permainan modern ternyata sarat dengan kemerosotan karakter. Pendidikan karakter anak lebih dominan dibentuk oleh apa yang mereka gemari. Tokoh-tokoh yang licik, suka menyenangkan diri sendiri, suka menang sendiri, menjadi idola karena kemampuannya yang luar biasa; bahkan spiritisme dengan kekuatan ajaib telah menghipnotis peserta didik untuk menghayalkan diri mereka sebagai pribadi yang tangguh, tidak terkalahkan dengan kekuatan sihir yang tidak tertandingi, (Apeles, 320: 2015).

Kondisi ini jika terlalu berlarut-larut tentu akan membuat anak kecanduan dan hilangnya nilai-nilai sosial dari peserta didik. Menurut Desy (2254: 2015)

menyatakan bahwa dengan memberikan permainan olahraga tentu akan meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang mengajarkan banyak hal, mulai dari kejujuran dalam bermain, menghargai kawan maupun lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, memberi ucapan selamat kepada sang pemenang, bersikap fair play dalam bermain, dan masih banyak lagi hal positif yang sebenarnya terkandung di dalam olahraga itu.

Beberapa permasalahan atau kendala yang di temui dilapangan tersebut disini peneliti ingin melakukan pengembangan permainan yang dapat mengatasi beberapa kendala tersebut serta memunculkan manfaat yang baru. Manfaat yang diharapkan peneliti disini dengan melakukan modifikasi agar dapat lebih memberikan pengaruh yang efektif terhadap kemampuan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Hasil penelitian Kurniat menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Haerani, 2013:89).

Permainan tradisional boi boian merupakan permainan yang memiliki keunggulan untuk melatih kemampuan peserta didik, seperti kerjasama, fokus dan disiplin. Permainan tradisional boi-boian didefinisikan sebagai permainan

tradisional yang dimanipulasi secara berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan satu tim berisi 5 pemain atau lebih dengan satu tim berusaha membangun piramid dari pecahan genting serta tim yang lain menghalangi tim tersebut untuk membangun piramid. Saat dalam permainan tim yang berusaha menghalangi tim lawan menata genting berusaha mematikan lawan dengan cara melemparkan bola hingga mengenai tim lawan dan tim yang berusaha menata genting berusaha agar tidak terkena bola sambil menata genting sampai genting tersebut tersusun sempurna. Permainan boi boian ini kita cermati dari permainan yang dilaksanakan tentunya dapat meningkatkan kerjasama anak, karena permainan ini dilaksanakan secara tim dan mereka harus bekerjasama untuk mencapai tujuan permainan ini yaitu menata seluruh serpihan genting.

Selain itu kedisiplinan juga terlihat dalam permainan boi boian yaitu dimana mereka harus bermain disiplin mematuhi peraturan yang disepakati agar permainan berjalan dengan lancar. Disini peneliti melihat keunggulan dari permainan bola tangan dan permainan tradisional boi boian dimana kedua permainan tersebut sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, yaitu dalam afektif peserta didik terutama Kerjasama dan kedisiplinan. Kemampuan afektif ini merupakan salah satu ranah penilaian dalam pendidikan jasmani disekolah selain kognitif dan psikomotor.

Peneliti dalam penelitian ini melakukan pengembangan permainan dengan perpaduan antara bola tangan dan permainan tradisional boi boian. Jadi untuk lapangan maupun permainan mengadopsi dari kedua permainan tersebut, sehingga dalam permainan ini diharapkan lebih menarik karena dalam

mendapatkan skor dengan cara memasukkan bola ke gawang namun juga berpacu waktu dengan menata balok kayu sampai selesai. Selain itu pemain dapat mematikan pemain lawan dengan cara melemparkan bola hingga mengenai tubuh lawan. Karena beberapa kelebihan yang ditunjukkan dari permainan bola tangan dan boi-boian di atas maka peneliti berencana membuat pengembangan dengan kedua permainan tersebut. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dan disiplin peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, sangat diperlukan upaya yang nyata agar peserta didik antusias, senang, tidak bosan untuk mereka aktif bergerak sehingga dapat menunjang peningkatan keterampilan serta kemampuan kerjasama dan disiplin peserta didik. Selain itu untuk mengatasi permasalahan anak-anak pada jaman sekarang yang mulai kehilangan nilai-nilai sosial, bahkan seluruh guru penjas yang sudah mengisi angket studi pendahuluan menyatakan setuju untuk dilakukan pengembangan permainan bola tangan ini untuk menunjang materi pembelajaran penjas di sekolah SMA. Oleh karena itu diperlukan pengembangan pengembangan permainan bola tangan yang sesuai bagi peserta didik SMA dan dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru PJOK disekolah. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan model permainan bola tangan yang sederhana dan bisa dilaksanakn di sekolah, dengan melihat permainan bola tangan yang merupakan permainan invasi dan dilakukan secara tim di padukan dengan permainan boi-boian yang juga dilakukan dengan beregu sehingga dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan. Berangkat dari latar uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk mengadakan kajian

penelitian dengan judul “Model Permainan Bola Tangan Sebagai Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kerjasama dan Kedisiplinan Peserta didik”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran materi permainan bola tangan disekolah mengalami beberapa permasalahan mulai dari sarana prasarana dan ketertarikan peserta didik
2. Penggunaan gadget dan game online membuat peserta didik mulai kehilangan nilai nilai sosial
3. Keterterimaan produk pengembangan permainan bola tangan dan boi boian ini ditinjau dari tiga unsur ranah PJOK (kognitif, afektif, psikomotorik).
4. Pengembangan permainan bola tangan dan boi boian dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian agar tidak terlalu luas yaitu melakukan penelitian pengembangan model permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari indentifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai barikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan materi permainan bola tangan dalam pembelajaran PJOK di sekolah?
2. Bagaimana mengembangkan model modifikasi permainan bola tangan agar sesuai kebutuhan dan dapat dilaksanakan disekolah?
3. Bagaimana pengembangan model modifikasi permainan bola tangan dapat meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dalam PJOK di sekolah?
4. Apakah penegembangan model modifikasi permainan bola tangan layak untuk dilasanakan di sekolah?
5. Apakah pengembangan model modifikasi permainan bola tangan dapat efektif dilaksanakan di lapangan dalam pembelajaran PJOK di sekolah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Selaras dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan model modifikasi permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

## **F. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Produk yang dikembangkan merupakan sebuah buku panduan untuk melaksanakan model permainan bola tangan sebagai materi PJOK untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik yaitu sebagai berikut;

1. Hasil akhir pada penelitian ini adalah terciptanya berupa produk buku panduan dan disertai video untuk melaksanakan model permainan bola tangan sebagai materi PJOK untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik
2. Pada permainan ini di modifikasi antara permainan bola tangan dan permainan boi-boian, namun tidak meninggalkan teknik-teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola tangan
3. Petunjuk pelaksanaan dijelaskan dalam buku panduan model permainan baboi.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian mengembangkan permainan bola tangan dan boi boian untuk materi bola tangan pembelajaran PJOK di SMA diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Saya berharap penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang akurat dan objektif tentang mengembangkan model permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi suatu bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik dalam materi permainan bola besar di SMA

- b. Menjadikan peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran bola tangan yang interaktif dan menyenangkan
- c. Penelitian ini dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan Kerjasama dan disiplin yang baik

#### **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pada pengembangan model permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan Kerjasama dan kedisiplinan peserta didik yaitu:

1. Pengembangan model permainan bola tangan menggunakan peraturan yang telah dimodifikasi sehingga dapat diterapkan di seluruh sekolah Sekolah Menengah Atas.
2. Melatih peserta didik untuk lebih aktif dan menguasai teknik dasar permainan bola tangan dengan cara yang menyenangkan
3. Melatih peserta didik untuk lebih meningkatkan kemampuan Kerjasama dan kedisiplinan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan**

###### **a. Pengertian pendidikan jasmani**

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional (Wright & Richards, 2021: 21; Brusseau, et al., 2020: 32). PJOK telah disajikan sebagai mata pelajaran di mana peserta didik dan guru dapat mengembangkan kesejahteraan emosional dan membangun pengalaman sosio-emosional yang positif (Gagnon, 2016: 22).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Kanca, 2017: 2). Pendidikan jasmani adalah satu-satunya mata pelajaran di sekolah dimana anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan motorik dan

mendapatkan pengetahuan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik (Mustafa, 2020: 199).

Terdapat beberapa pengertian pendidikan jasmani, antara lain menurut Rosdiani (2015: 1) menyatakan pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendapat lain diungkapkan oleh Widodo & Azis (2018: 49) berpendapat bahwa pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pendidikan untuk jasmani dan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan yang menyeluruh. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2018: 12).

PJOK adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu yang melek fisik dalam PJOK (Farias, et al., 2020: 264). PJOK telah lama dikemukakan sebagai menyajikan peserta didik dengan niat belajar yang

membantu peserta didik "mengenali" dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan yang sehat, menetapkan tujuan positif, memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan sosial, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan memecahkan masalah" (Ciotto & Gagnon, 2018: 32). Kurikulum pendidikan yang dikembangkan di sekolah saat ini, mendudukkan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai salah satu kelompok bidang studi penting yang harus diajarkan sejak Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas atau sederajat. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran PJOK.

PJOK yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan yang tidak hanya pandai dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas dibidang ketrampilan, serta sehat jasmani dan Rohani. Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021:5).

Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari PJOK adalah dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik, meningkatkan

terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian peserta didik dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik (Quennerstedt, 2019: 2; Opstoel, et al., 2020: 797; Bukhari, et al., 2019: 215; Prontenko, et al., 2020: 161). Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran PJOK (Petrie, et al., 2021: 103; Terekhina, et al., 2021: 2272; Rud, et al., 2019: 1630).

Kegiatan olahraga akan banyak memberi kontribusi terhadap perkembangan fisik maupun psikis peserta didik, karena dalam kegiatan olahraga selain teknik berolahraga yang diajarkan juga pembelajaran sikap secara individual maupun kelompok terdapat di dalamnya, sehingga secara berlahan tapi pasti kegiatan olahraga dapat membantu peserta didik menemukan cara mengolah emosinya. Dalam Pengkajian *Sport Development Index (SDI)* ditulis "... menjadi lebih cerdas terampil pada aspek lain dari olahraga, akan lebih berperilaku baik sebagai pemimpin atau anggota tim" (Depdiknas, 2004: 31).

PJOK yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan yang tidak hanya pandai dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas di bidang keterampilan, serta sehat jasmani dan rohani.

#### b. Tujuan pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang berbeda dengan pelatihan jasmani seperti halnya dalam olahraga prestasi. Dalam hal pembelajaran tujuan PJOK harus berorientasi pada setiap peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah diarahkan pada tujuan secara keseluruhan (multilateral) seperti halnya tujuan

pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik (Quintas-Hijós, et al., 2019: 20). Melalui PJOK yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Razouki, et al., 2021: 201). Alcalá & Garijo (2017: 27) berpendapat bahwa Program pendidikan jasmani yang efektif membantu peserta didik untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar, efektivitas, dan kebahagiaan.

Sebagaimana diterangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Tujuan pendidikan di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.” Salah satu fungsi pendidikan jasmani dalam aspek sosial adalah menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai-nilai yang positif dalam masyarakat. Melalui pendidikan jasmani, peserta

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

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan peserta didik tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan motorik saja, namun juga mampu meningkatkan nilai fungsional yang diantaranya adalah kemampuan intelektual, sosial, emosional serta moral spiritual. Pendidikan jasmani adalah proses pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan keadaan morfologis dan fungsional, aspek mental dan kemauan tubuh manusia, meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, kemampuan, mencapai hasil yang tinggi dalam pekerjaan dan pertahanan tanah air (Kamoludin, 2021). Jika pendidikan jasmani ingin mempertahankan posisi budaya dan moral yang dihargai dalam pendidikan, Kirk (2013) berpendapat bahwa kita harus fokus pada cara terbaik untuk mempromosikan “hasil pendidikan yang bermanfaat bagi siswa, di berbagai bidang” (casey, 2015: 56). Menurut Kholmiraevich (2021) pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik anak. Menurut Piñeiro- Cossio et al., (2021) pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah merupakan pelajaran yang cocok dan efektif untuk mentransfer dan mengajarkan keterampilan dan strategi untuk mengurangi perilaku berisiko dan dapat meningkatkan kesejahteraan.

Pendidikan olahraga adalah model pedagogis di mana literasi fisik dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran. Bukti substansial bahwa model tersebut memiliki fitur pedagogis berbeda yang berkontribusi pada atribut spesifik individu

pada fisik dalam PJOK (Farias, et al., 2020: 264). Hasil belajar sosial dan afektif ketika digabungkan bersama membantu mengembangkan fisik sebagai elemen penting dan diakui dari program PJOK yang komprehensif (Richards et al., 2019: 36). Ini ditunjukkan, misalnya, oleh SHAPE America National Standards, yang meminta peserta didik yang melek fisik untuk menunjukkan "bertanggung jawab" "perilaku pribadi dan sosial yang menghargai diri sendiri dan orang lain" dan mengakui "nilai fisik" aktivitas untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri dan/atau interaksi sosial" masing-masing (Dyson, et al., 2020: 5). Menurut Syarifuddin dan Muhadi yang dikutip dalam Perkasa (2016:7) peran pendidikan jasmani terhadap pembentuk sosial peserta didik, antara lain adalah:

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

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

## **2. Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan disekolah tidak serta merta asal memberikan materi olahraga kepada peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan disekolah berdasarkan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Di dalam kurikulum tersebut ada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus disampaikan kepada peserta didik. Dari kompetensi dasar tersebutlah kemudian dijabarkan menjadi materi-materi pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah. Kompetensi dasar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga Kesehatan kelas X terdapat sepuluh kompetensi dasar yang disampaikan, namun dalam masa pandemi covid 19 ini kompetensi dasar yang digunakan adalah kompetensi dasar darurat yang berjumlah delapan kompetensi dasar.

Table 1. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani Kelas X

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai. Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan

	dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia <sup>2</sup>	<p>2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.</p> <p>2.1 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.</p> <p>2.2 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.3 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.4 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.</p> <p>2.5 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.6 Belajar menerima kekalahan dan kemenangan dari suatu permainan.</p> <p>2.7 Memiliki perilaku hidup sehat dalam memilih makanan dan minuman, penyalahgunaan obat-obatan, kebersihan alat reproduksi, dan pemanfaatan waktu luang</p> <p>2.8 Memiliki perilaku hidup sehat dalam memilih makanan dan minuman, penyalahgunaan obat-obatan, kebersihan alat reproduksi, dan pemanfaatan waktu luang.</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan	<p>3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*</p> <p>3.2 Menganalisis keterampilan jalan cepat, lari, lompat dan lempar untuk</p>

<p>kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>menghasilkan gerak yang efektif*</p> <p>3.3 Menganalisis keterampilan gerak seni dan olahraga beladiri untuk menghasilkan gerak yang efektif**</p> <p>3.4 Menganalisis konsep latihan dan pengukuran komponen kebugaran jasmani terkait kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) menggunakan instrumen terstandar</p> <p>3.5 Menganalisis keterampilan gerak senam pembentukan dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>3.6 Menganalisis gerak rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>3.7 Memahami konsep dan prinsip pergaulan yang sehat antar remaja dan menjaga diri dari kehamilan pada usia sekolah</p> <p>3.8 Menganalisis berbagai peraturan perundangan serta konsekuensi hukum bagi para pengguna dan pengedar narkotika, psikotropika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya</p>
<p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah</p>	<p>4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*</p> <p>4.2 Menganalisis keterampilan gerak seni dan olahraga beladiri untuk menghasilkan gerak yang efektif**</p> <p>4.3 Mempraktikkan hasil</p>

	<p>analisis keterampilan gerak seni dan olahraga beladiri untuk menghasilkan gerak yang efektif **</p> <p>4.4 Mempraktikkan hasil analisis konsep latihan dan pengukuran komponen kebugaran jasmani terkait kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) menggunakan instrumen terstandar</p> <p>4.5 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak senam pembentukan dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>4.6 Mempraktikkan hasil analisis gerak rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>4.7 Mempresentasikan konsep dan prinsip pergaulan yang sehat antar remaja dan menjaga diri dari kehamilan pada usia sekolah</p> <p>4.8 Mempresentasikan berbagai peraturan perundangan serta konsekuensi hukum bagi para pengguna dan pengedar narkotika, psikotropika, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya</p>
--	---

Sumber: permendikbud Nomor 24 tahun 2016 (lampiran 23)

Materi permainan bola tangan termasuk dalam kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 yaitu Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik dan Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar/bola kecil untuk

menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Dalam kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 ini selain materi bola tangan terdapat materi sepak bola, bola basket dan bola voli.

### **3. Permainan**

#### **a. Hakikat Permainan**

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

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

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

#### b. Manfaat Permainan

Paul yang dikutip Fadlillah (2014:26) menyebutkan ada beberapa kriteria tentang permainan, yaitu: 1) Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, 2) Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, 3) Permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain, dan 4) Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Sadiman (2014) dalam Panji dan Andriyani (2016: 17) juga mengemukakan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur (kompetisi)
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat,
- 5) Permainan bersifat luwes untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit sedikit alat, aturan maupun persoalannya

#### c. Macam-macam Permainan

Permainan di klasifikasikan menjadi beberapa macam menurut model pembelajaran Tgfu. Beberapa klasifikasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Target (*Target games*)

*Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik

2) Permainan Net (*Net/wall games*)

*Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan 2. Net/wall games (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.

3) Permainan Pukul-Tangkap-lari (*Striking/fielding games*)

*Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

4) Permainan Serangan/Invasi (*Invasion games*)

*Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

#### **4. Hakikat Permainan Bola Tangan**

Bola tangan menurut Mahendra adalah olahraga permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alat, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan (Hermansah, 2018: 36). Menurut Gema Torres-Luque, et al (2016) Bola tangan adalah olahraga tim yang dipertandingkan di Olimpiade dengan berbagai gerakan seperti jumping, sprinting, throwing dan blocking, diselingi

dengan Aktivitas terus menerus seperti berjalan dan berlari dalam merespons berbagai situasi saat menyerang maupun bertahan.

Bola tangan adalah olahraga tim kontak berat yang melibatkan aktivitas berdurasi pendek dengan intensitas tinggi, seperti lari cepat, lompat, berputar, mendorong, memblokir, dan melempar. (Dello, 2015:2). Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola. Bola boleh dipasing dengan tangan atau dengan mendribelnya beberapa kali ke lantai tanpa menyentuh kedua tangan bersamaan (Hermansah, 2016: 37) Lebih lanjut mengenai materi pembelajaran permainan bola tangan di sekolah, Budi et al. (2019) menjelaskan Permainan bola tangan termasuk materi yang wajib diajarkan pada mata pelajaran penjas di sekolah, terutama Sekolah Menengah Atas (Rahayu, 2020:108).

Bola tangan atau *handball* merupakan olahraga yang asing di masyarakat Indonesia karena baru berkembang mulai 2009 untuk *indoor*, sedangkan untuk beach atau pantai sejak 2007 karena merupakan bagian dari persiapan *Asian beach games* di Bali 2008. Bola tangan adalah permainan yang dimainkan 2 regu/tim terdiri dari 7 orang pemain mereka melempar, menembak. Sasaran pertandingan adalah melemparkan bola ke arah gawang tim lawan (ABTI, 2016:4)

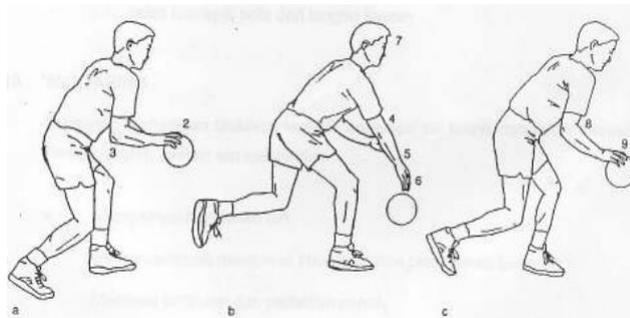
## **5. Teknik Dasar Permainan Bola Tangan**

Permainan bola tangan merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan tujuan utama adalah mencetak gol ke gawang lawan. Pemain dalam permainan ini tentu harus menguasai beberapa teknik dasar permainan bola

tangan agar mereka dapat bermain dengan sesuai peraturan permainan bola tangan. Beberapa teknik dasar dalam permainan bola tangan adalah sebagai berikut:

- 1) Menggiring (*dribble*) adalah keterampilan untuk menguasai dan membawa bola dengan cara memantulkannya setiap kali ke tanah, dengan satu atau dua tangan. Menggiring bola merupakan keterampilan yang cukup sulit karena memerlukan koordinasi mata dan tangan yang tinggi. Perlu diingat bahwa arah pantulan bola akan tergantung pada arah datang dari bola itu ke tanah. Cepat atau lambatnya pergerakan bola berasal dari kuat lemahnya menggiring bola tersebut.

Gambar 1. Teknik *dribble* (Sumber: Ermawan, 2004: 16)

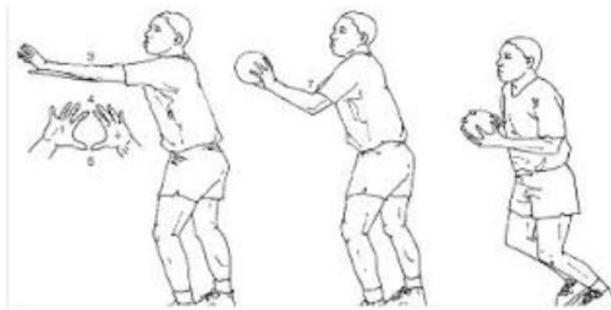


- 2) Melempar atau *passing* adalah pola gerak dasar yang dimaksudkan untuk melepaskan suatu objek menjauhi tubuh pelempar. Gaya melempar memang berbeda-beda sesuai keperluannya tetapi pola dasarnya tetap konsisten atau sama. *Passing* adalah keterampilan dasar permainan bola tangan wajib dimiliki

oleh setiap pemain bola tangan. Keterampilan teknik dasar *passing* dalam bola tangan yaitu:

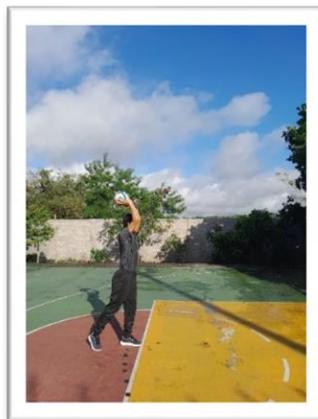
- a. Dua tangan (*two hand*)
  - a) *Chest pass*, *chest pass* merupakan *passing* yang umum dilakukan pada permainan ini. Umpan ini difokuskan dari dada ke dada teman. *Chest pass* merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bola tangan.

Gambar 2. *Chest pass* (Sumber: Ermawan, 2004: 16)



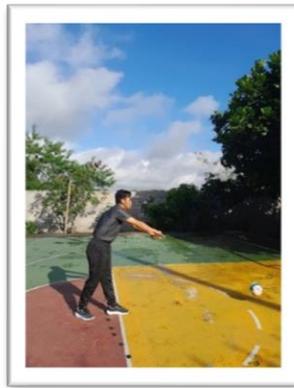
- b) *Overhead pass*, *overhead pass* merupakan *passing* yang dilakukan dari atas kepala dengan tujuan untuk menghindari jangkauan atas lawan. *Passing* ini juga merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bola tangan.

Gambar 3. *Overhead pass* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



- c) *Underhand/bounce pass*, *underhand/bounce pass* merupakan passing yang dilakukan dari sekitaran bawah lengan. *Passing* ini bertujuan untuk menghindari jangkauan lawan. *Passing* ini juga merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bola tangan.

Gambar 4. *Underhand/Bounce pass* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



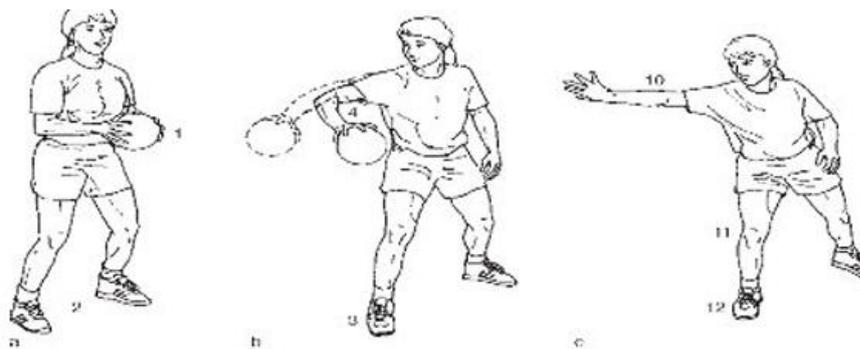
- b. Satu tangan (*one hand*)
- a) *Javeline/baseball pass*, *javeline/baseball pass* pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengikuti prinsip *maximum time-distance*, yaitu lemparan harus dilakukan dalam waktu yang secepat-cepatnya dengan jarak yang jauh dan membutuhkan sikap lemparan yang maksimum.

Gambar 5. *Javeline/baseball pass* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



- b) *Side pass, side pass* merupakan passing dengan menggunakan satu tangan dan dilakukan pada samping tubuh pemain. *Passing* ini berguna untuk mengecoh atau menipu lawan.

Gambar 6. *Side pass* (Sumber: Ermawan, 2004: 16)



- c) *Reverse pass, reverse pass* merupakan passing dengan melewatkan bola dari belakang tubuh pemain. *Passing* ini untuk mengecoh atau menipu lawan.

Gambar 7. *Reverse pass* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)

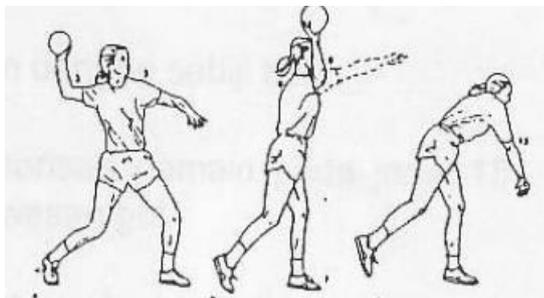


- 3) Menembak (*shooting*) merupakan salah satu teknik terpenting dalam permainan bola tangan karena dengan teknik *shooting* kemungkinan

terciptanya gol sangat besar. Dalam garis besarnya cara menembak bola adalah sebagai berikut:

- a) *The Standing Throw Shoot* (tembakan berdiri) adalah *shooting* dengan didahului *dribble* bola kemudian menangkap dengan kedua tangan dan sedikit membungkukkan badan kekanan (pelempar tangan kanan) kemudian bola di shooting dengan keras lewat samping kepala sambil membuka kaki agak lebar, dan kaki kanan sedikit agak terangkat dengan bertumpuh pada kaki kiri.

Gambar 8. *The Standing Throw Shoot* (Sumber: Ermawan, 2004: 16)



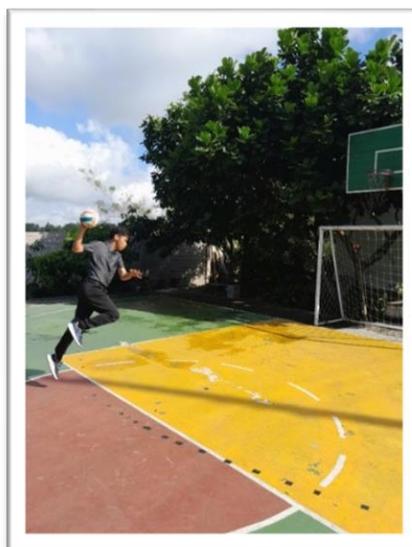
- b) *The Jump Shoot* (tembakan melompat) adalah *Shooting* dengan lompatan setelah bola di *dribble*, kemudian menangkap dengan kedua tangan, posisi tubuh dimiringkan, lalu bola di shooting dengan keras lewat samping kepala sambil membuka kaki dan kedua kaki terangkat, dada dibusungkan seiring dengan di shootingnya bola.

Gambar 9. *The Jump Shoot* (Sumber: Ermawan, 2004: 16)



- c) *The Dive Shoot* (tembakan melayang) adalah *shooting* dengan posisi tubuh seperti melayang, posisi awal tembakan ini membelakangi gawang, kemudian meloncat dengan bertumpuh di kedua kaki kemudian menembakkan bola dengan posisi condong ke depan.
- d) *The Fall Shoot* (tembakan sambil menjatuhkan badan ke depan) adalah tembakan sambil menjatuhkan badan ke depan, dimulai dari *shooting* bola di samping telinga kemudian melompat kedepan sambil menjatuhkan badan ke depan, diakhiri dengan posisi terlentang.

Gambar 10. *The Fall Shoot* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



- e) *The Side Shoot* (tembakan menyamping) adalah tembakan dari samping dengan membuka tangan dan kaki lebar sambil badan dimiringkan ke kanan (bagi penembak dengan tangan kanan) dan bola dishooting dengan keras dari samping setinggi paha.

Gambar 11. *The Side Shoot* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



- f) *The Reverse Shoot* (tembakan membalik) adalah tembakan membelakang, diawali dengan posisi badan membelakangi arah tembakan kemudian bola dipegang dengan kedua tangan, bagi penembak dengan tangan kanan, maka posisi tangan kiri berada dibawah bola sebagai penyeimbang, dan menggeserkan kaki kanan ke belakang bersamaan dengan bola dishoot dengan keras sambil membalikkan tubuh (Sujarwo dan Aryanti, 2015: 65) (Mustaqin, 2018:53-54)

Gambar 12. *The Reverse Shoot* (Sumber: Dokumen pribadi penulis)



## **6. Permainan Tradisional Boi-boian**

Permainan tradisional Permainan tradisional ialah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah aktivitas atau kegiatan yang peraturannya dijalankan sesuai tradisi turun-menurun. Kegiatan permainan ini dilakukan secara suka rela yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya, (Marzoan, 2017:46).

Permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok sehingga kesenangan mutlak akan didapat oleh anak. Aturan dalam permainan tradisional menurut dengan tradisi turun-menurun atau menyesuaikan dengan daerahnya. Permainan yang biasa disebut dengan permainan rakyat ini merupakan warisan budaya lokal yang memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan karakter anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok mempunyai sisi kesenangan rohani yang alami pada anak. Selain itu, permainan tradisional tidak hanya menjadi program latihan atau aktivitas yang membosankan karena didalam permainan tersebut terdapat kebersamaan, semangat dan kedisiplinan saat bermain sehingga timbul rasa bahagia pada pelaku. Timbulnya rasa senang ini dapat digunakan untuk memberikan materi kepada peserta didik agar materi yang diberikan lebih mudah diterima.

Menurut Achmad (2021:73), terdapat berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia, di setiap daerah setidaknya memiliki permainan tradisional dengan ciri khas daerahnya masing-masing. Salah satu jenis permainan tradisional adalah boi-boian. Permainan boi-boian dilakukan oleh 5-10 orang dengan alat bola tenis dan pecahan keramik atau genting. Menurut Anam dalam

Lusiani (2020:391), permainan tradisional boi-boian didefinisikan sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan satu tim berisi 5 pemain atau lebih dengan satu tim berusaha membangun piramid dari pecahan genting serta tim yang lain menghalangi tim tersebut untuk membangun piramid. Banyak yang menyebutkan bahwa permainan tradisional boi-boian sebagai permainan pecah piring. Dalam permainan tradisional boi-boian terdapat kemampuan yang baik misalnya pemahaman, mengatur bagaimana strategi yang akan dilakukan, menerapkan strategi yang dibuat serta menambah fokus. Selain itu permainan tradisional boi-boian juga dapat meningkatkan cara berfikir serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerapkan prosedur dalam permainan.

## **7. Karakteristik Peserta Didik SMA**

Usia peserta didik anak SMA secara umum berada pada rentang 15/16-18/19 tahun, yang kerap disebut sebagai usia remaja, *adolescent*, atau *storm and drunk*. Anak merasa kesepian dan menderita. Dia menganggap tak ada orang yang mau mengerti, memahami, dirinya, dan menjelaskan hal-hal yang dirasakannya.

- 1) Reaksi pertama anak ialah protes terhadap sekitarnya, yang dirasakan tiba-tiba memusuhi, menerlantarkan, dan tidak mau mengerti.
- 2) Memerlukan teman yang dapat memahami, menolong, dan turut merasakan sukaduka yang dialaminya.
- 3) Mulai tumbuh dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja.

- 4) Anak mengalami goncangan batin. Dia tidak mau memakai lagi pedoman hidup masa kanak-kanaknya, tetapi ia juga belum mempunyai pedoman hidup yang baru.
- 5) Merasa tidak tenang, banyak kontradiksi dalam dirinya. Dia merasa mampu, tetapi tidak tahu bagaimana mewujudkannya.
- 6) Anak mulai mencari dan membangun pendirian atau pandangan hidupnya.

Dalam usia remaja anak akan cenderung untuk melakukan suatu tindakan yang belum pernah dia lakukan. Anak akan merasa bangga apabila dia mendapat perhatian dari orang lain atau lingkungannya. Hal yang sering dilakukan diluar batas kontrol anak akan menimbulkan hal yang negatif. Untuk mencegah dan supaya lebih mengontrol anak khususnya dalam dunia pendidikan, dapat dilakukan pencegahan dari pembiasaan dalam penanaman nilai karakter pada saat pembelajaran di sekolah. Pengembangan modifikasi permainan bola tangan dapat dijadikan satu alternatif untuk mendorong dan membantu menjaga tingkat kontrol anak.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

- 1) Secara fisik

Umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap, individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi dan meningkatnya energi gerak pada setiap individu.

- 2) Secara Mental

Individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka, keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk

menjadi mandiri dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa. Sebagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan mood yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak. kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin. Berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri.

Peserta didik SMA yang merupakan masa puber membutuhkan perhatian lebih agar bisa lebih dikontrol khususnya dalam perkembangannya. Dari beberapa karakteristik yang disampaikan bahwasannya anak SMA sangatlah rentan dengan hal-hal yang baru dan cenderung lebih suka untuk mencoba.

## **8. Pengembangan Materi Pembelajaran**

Pada penelitian pengembangan ini, materi pembelajaran bola tangan dimodifikasi dalam pendidikan olahraga yang menekankan totalitas dalam pengalaman olahraga. Pembelajaran PJOK dilaksanakan melalui pengembangan permainan bola tangan dan boi boian untuk materi bola tangan yang menekankan Kerjasama dan kedisiplinan pada peserta didik. Menurut spesialis psikologi olahraga Mary Duquin yang dikuti Seidentop (1994: 15) menyatakan bahwa pengalaman olahraga seharusnya:

- a. Menyenangkan dan nyaman bagi para partisipan.
- b. Memberikan tujuan yang aman untuk mengembangkan keterampilan aktivitas.
- c. Membantu perkembangan sensitivitas moral dan kepedulian.
- d. Mewujudkan kesenangan dan keindahan keterampilan gerak.
- e. Melatih semangat kreativitas, petualangan dan penemuan.

f. Menginspirasi sebuah perasaan dalam kelompok.

Kelas pembelajaran PJOK dalam pengembangan permainan bola tangan dibagi dalam tim dan menjadi kelompok kecil dimana kerjasama dan kedisiplinan dipelajari dan dipraktikkan. Model permainan yang dikembangkan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan melalui model permainan bola tangan. Tim belajar, mempraktikkan dan bertanding dalam model permainan bola tangan secara bersama-sama. Pengembangan permainan bola tangan dengan pendekatan pendidikan olahraga merupakan strategi pengajaran yang dikembangkan yang memungkinkan dalam PJOK memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan nyata. Kompetisi adalah dasar bagi keberhasilan model ini karena memberikan informasi dan meningkatkan pembelajaran.

Pembelajaran permainan bola tangan di SMA, hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Permainannya harus dikembangkan sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Untuk menciptakan pengembangan permainan bola tangan, perlu memperhatikan pertimbangan yang ada. Mengembangkan sebuah permainan harus tidak merubah tantangan dalam permainan. Pengembangan permainan juga harus menyediakan kesempatan pada pemain untuk melakukan latihan teknik dan taktik. Pengembangan permainan juga mencakup perubahan-perubahan yang terkait dengan ukuran, berat peralatan yang digunakan, area bermain, lama permainan, peraturan yang digunakan, jumlah pemain dalam sebuah tim, ukuran

gawang, tinggi sebuah net, perpindahan posisi pemain, atau cara mencetak gol/ angka, (Siedentop:1994: 59).

Menurut Siedentop (1994: 60-64), ada beberapa kunci atau strategi untuk memodifikasi sebuah permainan yang menyenangkan dan berpetualang serta membuat anak menjadi sukses dalam mengikuti permainan, diantaranya:

- 1) Membuat cara untuk mencetak skor atau angka dengan mudah. Peserta didik akan menyukai suatu bentuk permainan yang bertujuan untuk mencetak skor/ angka. Mencetak skor/ angka merupakan suatu cara untuk menggambarkan kesuksesan dalam sebuah permainan. Siswa akan merasa bosan dan frustrasi, apabila dalam melakukan sebuah permainan susah atau sulit mencetak skor/ angka. Oleh karena itu, model permainan bola tangan ini dimodifikasi dengan peraturan yang akan memberikan kemudahan terciptanya sebuah gol.
- 2) Meningkatkan kesempatan untuk latihan teknik dan taktik. Salah satu kunci strategi dalam memodifikasi permainan adalah berusaha meningkatkan kesempatan latihan teknik dan taktik kepada peserta didik.
- 3) Merubah peraturan-peraturan dalam penskoran. Modifikasi permainan dapat dilakukan dengan merubah peraturan cara penskoran. Hal ini sangat penting untuk dilakukan, karena sasaran atau tujuan dalam permainan adalah untuk menghasilkan skor yang lebih besar dari lawan. Modifikasi penskoran bisa dilakukan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada

sebuah perubahan untuk merubah dan memperbaiki proses agar mencapai tujuan pembelajaran. Siedentop (1994) menyatakan bahwa ada empat unsur yang perlu diperhatikan dalam memodifikasi olahraga dalam pembelajaran penjas, yaitu:

- 1) Modifikasi ukuran lapangan. Modifikasi ukuran lapangan dan waktu bertujuan untuk mengurangi tuntutan kemampuan fisik peserta didik. Modifikasi untuk ukuran lapangan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi lapangan yang tersedia di sekolah.
- 2) Modifikasi peralatan. Modifikasi peralatan mencakup peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dalam permainan bola tangan untuk peserta didik SMA, peralatan yang digunakan diupayakan untuk sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga membuat peserta didik merasa lebih senang melakukan dan menghindari kemungkinan terjadinya cedera.
- 3) Modifikasi lamanya permainan. Modifikasi lamanya permainan bertujuan untuk memberikan konsentrasi yang penuh dan kesenangan bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjas. Waktu yang lama akan membuat bosan peserta didik untuk melakukan tugas gerakan. Penentuan waktu yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan yang ada.
- 4) Modifikasi peraturan. Modifikasi peraturan permainan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kesenangan dalam melakukan permainan tanpa merusak keaslian dari permainan tersebut. Peraturan yang dibuat dalam permainan yang dilakukan disepakati secara

bersama atau guru yang menetapkan terlebih dahulu, kemudian diberitahukan kepada peserta didik.

Sebuah modifikasi pembelajaran dilakukan atas dasar dari pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan merubah dan menyesuaikan bentuk permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Yoyo Bahagia dan Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Strukturstruktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan
- 7) Tujuan permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada sebuah perubahan untuk merubah dan memperbaiki proses agar mencapai tujuan pembelajaran. Modifikasi permainan bola tangan dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan modifikasi pembelajaran materi bola tangan dengan permainan boi boian. Pengembangan tersebut dilakukan dalam hal:

- 1) Perubahan jumlah pemain yang ikut
- 2) Perubahan ukuran lapangan dan peralatan
- 3) Perubahan peraturan permainan
- 4) Komposisi pemain dalam satu team terdiri putra dan putri.

Untuk menciptakan bentuk pengembangan khususnya dalam permainan bola tangan, maka prinsip-prinsip pengembangan yang digunakan dalam modifikasi permainan bola tangan dapat disimpulkan ide dalam empat hal:

- 1) Modifikasi ukuran lapangan dan peralatan

Ukuran lapangan yang digunakan dalam modifikasi permainan bola tangan modifikasi ini lebih kecil dari ukuran standar dari bola tangan dan bola yang digunakan memiliki ukuran yang sama namun ada lapisan busa agar tidak sakit saat terkena pemain.

- 2) Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim

Komposisi pemain dalam permainan bola tangan yang biasanya terpisah antara putra dan putri namun dalam modifikasi ini di campur menjadi putra dan putri dalam satu tim.

- 3) Modifikasi peraturan permainan.

Peraturan permainan modifikasi bola tangan ini mengadopsi peraturan dari kedua jenis permainan yaitu bola tangan dan boi-boian untuk dapat lebih meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

- 4) Modifikasi lamanya permainan.

Waktu permainan bola tangan yang biasanya dimainkan dengan 2 babak, dalam permainan modifikasi ini permainan dimainkan dengan sistem ronde atau

set, dimana satu set maksimal 15 menit dan bisa lebih cepat jika salah satu tim dapat menyelesaikan menata seluruh balok.

## **9. Kerjasama**

### **a. Pengertian kerjasama**

Kerjasama merupakan hal yang penting dalam menjalani kehidupan manusia sehari-hari, baik itu dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan sosial di masyarakat. Menurut Abdulsyani (2012: 156), “Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing.” Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kerjasama merupakan suatu bentuk hubungan sosial yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga agar dapat bekerjasama dengan baik tentu harus memiliki tujuan yang sama antara satu individu dengan individu lainnya. Seperti pendapat juga yang dikemukakan oleh Perkasa (2016:7), Kerjasama dapat berlangsung jika individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama guna mencapai kepentingan mereka.

Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai individu tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, oleh sebab itu terbentuklah ikatan saling ketergantungan di antara satu orang dengan yang lainnya. Artinya, bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu

hak orang lain dan toleran dalam hidup bermasyarakat. Kerjasama adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam situasi kooperatif, individu mencari hasil yang diinginkan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bermanfaat bagi semua anggota kelompok lainnya, (Johnson, 2013: 3).

Kerjasama dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik, merupakan hal yang penting dan diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Tanpa adanya kerjasama maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan akibatnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Kerjasama memungkinkan peserta didik untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Kerjasama selain dibutuhkan antara sesama peserta didik juga dibutuhkan antara peserta didik dan pendidik sehingga pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Coakley dalam Weinberg dan Gould (2011: 03) juga menerangkan bahwa kerjasama merupakan sebuah proses sosial, dimana semua kinerja dievaluasi dan dihargai, serta prestasi kolektif kelompok orang yang bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, kerjasama memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kemampuan bekerjasama perlu dikembangkan agar peserta didik terbiasa memecahkan masalah yang bersifat kompleks. Kerjasama akan mendorong peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan peserta didik lain selama pembelajaran.

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

Berdasarkan beberapa pendapat dan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Kerjasama adalah suatu interaksi sosial atau hubungan dari dua atau kelompok individu untuk mencapai tujuan bersama. Hubungan yang dimaksud disini merupakan hubungan yang saling menguntungkan, saling membantu, saling menghargai dan saling mendukung sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Jadi prinsip Kerjasama adalah berorientasi pada tercapainya tujuan bersama, memperhatikan kepentingan bersama dan prinsip saling membantu.

#### b. Manfaat Kerjasama

Kerjasama merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Kerjasama yang dilakukan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Manfaat yang sangat terlihat dari kerjasama dalam pembelajaran adalah melatih peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Selain itu juga akan melatih peserta didik agar dapat bekerja sebagai tim, yang nantinya akan berguna saat peserta didik berada dalam dunia kerja dimana akan menjadi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pekerjaan.

### c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kerjasama

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

Menurut Perkasa (2016: 7), Kerjasama seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain, dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapat dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani. Kerjasama dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan jasmani yang terstruktur di sekolah dengan tujuan agar peserta didik mengenal dan memiliki bekal hidup dalam menjalankan kehidupan dikemudian hari. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama.

### d. Indikator Kerjasama

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

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

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

## **10. Kedisiplinan**

### **a. Pengertian kedisiplinan**

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin yang mendapat awalan ke- dan akhiran -an menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disiplin memiliki arti ketaatan dan kepatuhan pada aturan, tata tertib dan lain sebagainya. Secara sederhana disiplin berarti kontrol penguasaan diri terhadap impuls yang tidak

diinginkan atau proses mengarahkan implus kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai dampak yang lebih besar (Husdarta, 2014: 110). Istilah bahasa Inggris untuk disiplin berarti keteraturan, kepatuhan atau pengendalian perilaku, pengendalian diri (Aziz et al., 2022). Menurut Haryono (2016: 264), Arti disiplin bila dilihat dari segi bahasanya adalah latihan ingatan dan watak untuk menciptakan pengawasan (kontrol diri) atau kebiasaan mematuhi ketentuan dan perintah.

Siswa dengan disiplin belajar yang baik memiliki kemampuan untuk mengontrol belajarnya. Hal ini teramat penting untuk mencapai hasil belajar, karena berhasil atau gagalnya siswa di perusahaannya sangat tergantung pada bagaimana mereka menggunakan praktik belajar yang baik. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (Bile et al., 2021) yaitu Agar siswa maju, siswa harus belajar dengan disiplin baik di sekolah, di rumah maupun di perpustakaan. Melalui penerapan disiplin, siswa berhasil dalam segala hal, termasuk belajar. Disiplin dapat mengurangi kemungkinan kegagalan. Sesuai dengan hal tersebut Slameto (Bile et al., 2021) mengatakan bahwa Semua staf sekolah yang mengikuti aturan dan bekerja dengan disiplin akan membuat siswa disiplin dan berdampak positif pada pembelajaran mereka.

Uraian tentang macam macam arti disiplin di atas dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku dengan senang hati. Tanpa disiplin yang kuat maka proses

pembelajaran hanya akan menjadi suatu aktivitas yang kurang bernilai, tanpa mempunyai makna dan target apapun.

b. Unsur kedisiplinan

Unsur-unsur dalam disiplin perlu diterapkan dalam peserta didik, diharapkan agar peserta didik tersebut mampu berperilaku sesuai dengan standar kedisiplinan yang telah ditentukan. Menurut Elizabeth (2016:84) ada empat unsur pokok cara mendisiplinkan peserta didik yang digunakan, antara lain:

1) Peraturan

Peraturan menjadi pokok pertama dalam disiplin. Peraturan sesuai yang sudah dijelaskan, merupakan pola yang ditetapkan untuk tingkah laku. Pola ini bisa saja ditetapkan oleh orang tua, guru maupun teman bermain. Peraturan memiliki dua fungsi dalam kedisiplinan, yang pertama untuk pendidikan bagi anak yaitu memperkenalkan kepada anak dengan peraturan yang disetujui oleh anggota kelompok dan yang kedua peraturan sebagai pemberian batas perilaku yang tidak diharapkan.

2) Hukuman

Hukuman disini dapat diartikan sebagai memberikan hukuman kepada seseorang karena kesalahan, perlawanan maupun pelanggaran sebagai akibat dari perbuatan tersebut. Hukuman memiliki tiga peran dalam membentuk kedisiplinan, pertama sebagai penghalang, yaitu hukuman akan menghalangi seseorang untuk mengulangi tindakan yang tidak diinginkan. Kedua yaitu berfungsi mendidik, hal ini akan menjadi suatu pendidikan bagi seseorang jika memang dilakukan secara konsisten. Terakhir hukuman berfungsi sebagai motifasi, karena dengan hukuman

akan memberikan dorongan kepada seseorang untuk tidak melakukan perilaku yang tidak diinginkan.

### 3) Penghargaan

Pembentukan anak untuk berperilaku disiplin disini peran penghargaan ada tiga, yaitu pertama penghargaan bersifat mendidik yang diberikan kepada seseorang. Selanjutnya peran penghargaan disini berfungsi sebagai motivasi bagi seseorang untuk melakukan Kembali perilaku yang diterima dimasyarakat. Terakhir peran penghargaan yaitu untuk memperkuat perilaku seseorang yang telah dilakukan dan di terima oleh masyarakat.

### 4) Konsistensi

Pokok keempat disiplin adalah konsistensi, yaitu tingkat keseragaman atau kesetabilan. Ia tidak sama dengan ketetapan yang berarti tidak adanya perubahan sebaliknya ialah suatu kecenderungan menuju kesamaan. Fungsi konsistensi antara lain ia mempunyai nilai mendidik yang besar, konsistensi mempunyai nilai motivasi yang kuat, dan konsistensi mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa.

### c. Fungsi kedisiplin

Kedisiplinan yang diterapkan memiliki beberapa fungsi, menurut Tu'u (2004: 38) ada beberapa fungsi kedisiplinan, yaitu:

#### 1) Menata Kehidupan Bersama

Manusia selain sebagai satu individu juga sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk individu manusia memiliki ciri, sifat, kepribadian, latar belakang, dan pola pikir yang berbeda-beda. Adapun sebagai makhluk sosial manusia selalu

terkait dan berhubungan dengan orang lain. Dengan disiplin hubungan antara individu satu dengan yang lain menjadi lancar.

## 2) Membangun Kepribadian

Kepribadian adalah keseluruhan sifat, tingkah laku, dan pola hidup seseorang yang tercermin dalam penampilan, perkataan, dan perbuatan sehari-hari. Pertumbuhan kepribadian seseorang biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, juga lingkungan kerja. Lingkungan yang mempunyai disiplin yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang, terutama siswa yang sedang tumbuh kepribadiannya, lingkungan sekolah yang tertib, teratur, tenang, tentram, sangat berperan dalam membangun kepribadian yang baik.

## 3) Melatih Kepribadian

Sikap, perilaku, dan pola kehidupan yang baik dan berdisiplin tidak terbentuk dalam waktu yang singkat. Namun, membutuhkan waktu yang panjang. Perlu adanya latihan, pembiasaan diri, mencoba, berusaha dengan gigih.

## 4) Pemaksaan

Faktor-faktor yang mendorong terbentuknya kedisiplinan adalah dorongan dari dalam (terdiri dari pengalaman, kesadaran, dan kemauan untuk berbuat disiplin) dan dorongan dari luar (perintah, larangan, pengawasan, pujian, ancaman, dan ganjaran). Jadi, disiplin dapat terjadi karena dorongan kesadaran diri dan adanya pemaksaan dan tekanan dari luar.

## 5) Hukuman

Tata tertib sekolah biasanya berisi hal-hal positif yang harus dilakukan oleh siswa. Sisi lainnya berisi sanksi atau hukuman bagi yang melanggar tata tertib tersebut. Ancaman sanksi atau hukuman sangat penting karena dapat memberi dorongan dan kekuatan bagi siswa untuk mematuhi.

#### 6) Menciptakan Lingkungan Kondusif

Disiplin sekolah berfungsi mendukung terlaksananya proses dan kegiatan pendidikan agar berjalan lancar. Hal tersebut dicapai dengan merancang peraturan sekolah, kemudian diimplementasikan secara konsisten dan konsekuen. Dengan demikian, sekolah menjadi lingkungan pendidikan yang aman, tenang, tentram, tertib, dan teratur. Lingkungan seperti ini adalah lingkungan yang kondusif. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa disiplin mempunyai fungsi penting dalam kehidupan, yaitu: dapat menata kehidupan bersama, membangun dan melatih kepribadian diri, pemaksaan dari dalam maupun dari luar diri, pemberian hukuman, dan menciptakan lingkungan yang kondusif.

### **11. Pengembangan Permainan Bola tangan dan boi boian**

Hasil pengembangan yang berupa produk modifikasi materi permainan bola tangan yaitu permainan “Baboi” yang merupakan perpaduan dari bola tangan dan boi boian. Model permainan ini memiliki perbedaan dengan bentuk permainan bola tangan yang sesungguhnya. Peraturan modifikasi ini bertujuan agar permainan menjadi menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Tabel 2. Unsur pengembangan komponen kerjasama

No	Unsur kerjasama	Unsur kegiatan
1	Saling membantu	Kegiatan peserta didik untuk saling peduli terhadap sesame
2	Ingin semua bermain	Kegiatan peserta didik untuk memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik lain
3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Kegiatan peserta didik untuk saling membantu dan memberikan dukungan untuk mencapai tujuan bersama
4	Menghargai orang lain	Kegiatan peserta didik untuk ber empati terhadap peserta didik lain
5	Saling memberi dukungan	Kegiatan peserta didik untuk saling mendorong dan semangat kepada peserta didik lain

Tabel 3. Unsur pengembangan komponen kedisiplinan

No	Unsur kedisiplinan	Unsur kegiatan
1	Peraturan	Kegiatan peserta didik yang dapat mengekang untuk berperilaku yang tidak diinginkan
2	Hukuman	Kegiatan menjatuhkan hukuman terhadap peserta didik yang melakukan pelanggaran.
3	Penghargaan	Kegiatan yang dapat mendidik dan memotivasi peserta didik melakukan pengulangan perilaku yang diterima oleh orang lain.
4	Konsistensi	Kegiatan kesetabilan untuk melakukan hal yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Selanjutnya setelah mengetahui unsur-unsur kerjasama dan kedisiplinan, dilanjutkan mengidentifikasi karakteristik peserta didik tingkat SMA dan prinsip-prinsip pengembangan permainan yang sesuai diterapkan untuk anak usia SMA. Dalam usia remaja anak akan cenderung untuk melakukan suatu tindakan yang belum pernah dia lakukan. Anak akan merasa bangga apabila dia mendapat perhatian dari orang lain atau lingkungannya. Hal yang sering dilakukan diluar

batas kontrol anak akan menimbulkan hal yang negatif. Untuk mencegah dan supaya lebih mengontrol anak khususnya dalam dunia pendidikan, dapat dilakukan pencegahan dari pembiasaan dalam penanaman nilai karakter pada saat pembelajaran di sekolah. Pengembangan modifikasi permainan bola tangan dapat dijadikan satu alternatif untuk mendorong dan membantu menjaga tingkat kontrol anak.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

1) Secara fisik

Umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap, individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi dan meningkatnya energi gerak pada setiap individu.

2) Secara Mental

Individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka, keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk menjadi mandiri dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa. Sebagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan mood yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak. kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin. Berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri.

Siswa SMA yang merupakan masa puber membutuhkan perhatian lebih agar bisa lebih dikontrol khususnya dalam perkembangannya. Dari beberapa karakteristik yang disampaikan bahwasannya anak SMA sangatlah rentan dengan

hal-hal yang baru dan cenderung lebih suka untuk mencoba sesuatu hal yang menantang.

Karakteristik anak usia SMA tersebut menjadi pertimbangan dalam pengembangan permainan bola tangan. Namun sebelum melakukan pengembangan permainan yang sesuai dengan anak SMA tentu saja harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan permainan

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan
- 7) Tujuan permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada sebuah perubahan untuk merubah dan memperbaiki proses agar mencapai tujuan pembelajaran. Modifikasi permainan bola tangan dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan modifikasi pembelajaran materi bola tangan dengan permainan boi boian. Pengembangan tersebut dilakukan dalam hal:

- 1) Perubahan jumlah pemain yang ikut
- 2) Perubahan ukuran lapangan dan peralatan
- 3) Perubahan peraturan permainan
- 4) Komposisi pemain dalam satu team terdiri putra dan putri.

Untuk menciptakan bentuk pengembangan khususnya dalam permainan bola tangan, maka prinsip prinsip pengembangan dapat disimpulkan Ide dalam lima hal:

- 1) Prinsip modifikasi ukuran lapangan dan peralatan,
- 2) Modifikasi jumlah pemain yang terlibat
- 3) Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim
- 4) Modifikasi peraturan permainan
- 5) Modifikasi lamanya permainan.

Tabel 4. prinsip-prinsip pengembangan permainan bola tangan

No	Prinsip Pengembangan	Unsur Kegiatan
1	Modifikasi ukuran lapangan dan peralatan	Ukuran lapangan yang digunakan menggunakan ukuran lebih kecil dari ukuran sebenarnya, dan peralatan yang digunakan di tambah menggunakan balok kayu.
2	Modifikasi jumlah pemain yang terlibat	Jumlah pemain yang terlibat dalam permainan ini lebih banyak agar semua peserta didik dapat ikut bermain semua
3	Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim	Pemain yang terlibat dalam permainan untuk semua orang baik laki laki dan perempuan dapat bermain bersama
4	Modifikasi peraturan permainan	Peraturan di modifikasi agar dapat meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik
5	Modifikasi lamanya permainan	Peraturan lama pertandingan di sesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia di sekolah

Tabel 5. Karakteristik peserta didik SMA

No	Karakteristik peserta didik SMA	Unsur kegiatan
1	Fisik	Secara fisik peserta didik usia SMA telah berkembang lebih kuat dan secara motorik telah siap untuk mendapatkan Latihan-latihan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik
2	Mental	Secara mental peserta didik SMA sedang dalam proses kematangan dan ingin melakukan kegiatan-kegiatan baru yang menantang untuk menemukan jati diri mereka.

Berdasarkan pada paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik SMA terdiri dari beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Komponen kerjasama dan kedisiplinan, 2) prinsip-prinsip pengembangan permainan, 3) kurikulum dan 4) Karakteristik peserta didik usia SMA.

## 12. Cakupan komponen Kerjasama dan disiplin dalam permainan

Cakupan permainan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang didasarkan dari kejian-kajian teori yang ada. Adapun komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang dapat disimpulkan dari teori yang di acu adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Komponen kerjasama dan disiplin

No	Komponen kerjasama dan disiplin	Lingkup komponen
1	Saling membantu	Hubungan dengan orang lain
2	Ingin semua bermain	Bermain santai
3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Hubungan dengan orang lain

4	Menghargai orang lain	Bermain santai
5	Saling memberi dukungan	Hubungan dengan orang lain
6	Peraturan	Bermain yang terorganisir
7	Hukuman	Menerima kewenangna
8	Penghargaan	Menerima kewenangan
9	Konsistensi	Bermain yang terorganisir

Berdasarkan komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan dari kajian teori di atas, maka komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang akan dimasukkan dalam permainan yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Komponen kerjasama dan kedisiplinan yang dimasukkan dalam permainan

No	Komponen yang Diperhatikan/ Ditingkatkan
1	<p><b>Hubungan dengan orang lain</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja secara bersama untuk mendapatkan poin agar dapat memenangkan pertandingan</li> <li>Saling memberi motivasi kepada teman agar dapat tetap semangat dalam permainan</li> <li>Saling membantu untuk melindungi teman agar tidak dimatikan oleh lawan</li> </ul>
2	<p><b>Bermain santai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melibatkan seluruh pemain untuk memiliki kesempatan bermain</li> <li>Saling menghargai teman lawan maupun wasit selama permainan berlangsung</li> </ul>
3	<p><b>Bermain terorganisir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mematuhi peraturan selama permainan berlangsung</li> <li>Menerima kemenangan dalam permainan yang kompetitif</li> <li>Menerima kekalahan dalam permainan yang kompetitif</li> <li>Mengambil giliran bermain jika urutan bermain sudah tiba</li> </ul>
4	<p><b>Menerima kewenangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui dan mengikuti peraturan permainan</li> <li>Mengikuti perintah guru atau wasit</li> <li>Mengikuti permintaan teman</li> </ul>

## B. Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan penelitian ini berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh GUNUNG GULBUDIN HIKMATIAR dengan judul

Pengembangan Materi Pembelajaran Lari Gawang Berbasis Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional yang didalamnya dimodifikasi dalam bentuk model permainan, (2) Mendeskripsikan kemenarikan materi pembelajaran lari gawang dengan fokus pada permainan tradisional yang dimodifikasi, (3) Mengetahui keefektifan penggunaan materi pembelajaran materi lari gawang berbasis permainan tradisional di sekolah dasar dalam bentuk buku. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall* dengan prosedur penelitian dan pengembangan 10 tahapan. Tahapan ini meliputi (1) Tahap pengumpulan data dan perencanaan, (2) tahap pengembangan, tahapan ini meliputi (a) produk awal, (b) validasi ahli, (c) revisi, (d) uji skala kecil, (e) revisi produk, (f) uji skala besar (g) revisi penyempurnaan produk, (h) produk operasional (i) pembuatan produk final (j) uji efektifitas. Siswa yang diuji coba adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Purbayan di Kotagede. Uji coba skala kecil dilakukan pada 7 siswa, sedangkan uji coba skala besar dilakukan 14 siswa. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, angket lembar penilaian siswa, uji ahli media dan ahli permainan, lembar angket uji keefektifan pada guru olahraga dengan menggunakan metode dari skala Guttman berupa persentase dan dokumentasi. Hasil uji validitas ditarik kesimpulan bahwa dari 10 butir pernyataan angket bahwa yang dinyatakan valid adalah 9 pertanyaan dan yang tidak valid adalah 1 pertanyaan. Maka hasil yang dapat disimpulkan adalah valid. Sedangkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa nilai alpha sebesar

0,811, kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai 0,600, dapat disimpulkan bahwa  $\alpha = 0,811 > 0,600$  yang artinya dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Hasil penelitian ini berupa pengembangan materi pembelajaran lari gawang berbasis permainan tradisional dalam bentuk buku. Jenis permainan yang dibuat dalam model pembelajaran yaitu: (1) ucing jidar, (2) gobak sodor, (3) lompat tali, (4) bentengan dan (5) eong patung.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian dari Mirza Asmara dengan judul Pengembangan Instrumen Tes Rangkaian Keterampilan Teknik Bermain Futsal Pemain Profesional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrument tes rangkaian keterampilan teknik bermain futsal pemain profesional berdasarkan (1) konstruksi alat ukur, (2) validitas dan reabilitas, (3) menghasilkan standarisasi alat ukur. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dari Oriondo dan Dallo-Antonio, 1998 melalui 3 tahapan penelitian; (1) perencanaan tes, (2) uji coba tes, (3) pelaksanaan tes. Subjek dalam penelitian yang digunakan berjumlah 20 sampel untuk uji coba, dan 102 sampel untuk pelaksanaan tes. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menghasilkan (1) konstruksi instrumen didasarkan pada dribbling, running with the ball, penetrasi, shielding the ball, turning, shooting, passing, control direction, splitting pass, control and changing direction, through pass, dan fly ball. (2) nilai validitas sebesar 0.869, nilai rata-rata kesepakatan antar rater sebesar 0.895, sedangkan untuk satu orang rater konsistensinya adalah 0.516,

dan reabilitas sebesar 0.740. (3) standarisasi penilai alat ukur dengan lima kategori yaitu sangat baik dengan waktu 56 detik. hasil tersebut menunjukkan bahwa instrument yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai alat ukur dan dapat diterapkan untuk mengukur rangkaian keterampilan teknik bermain futsal pemain professional.

### **C. Kerangka Berpikir**

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

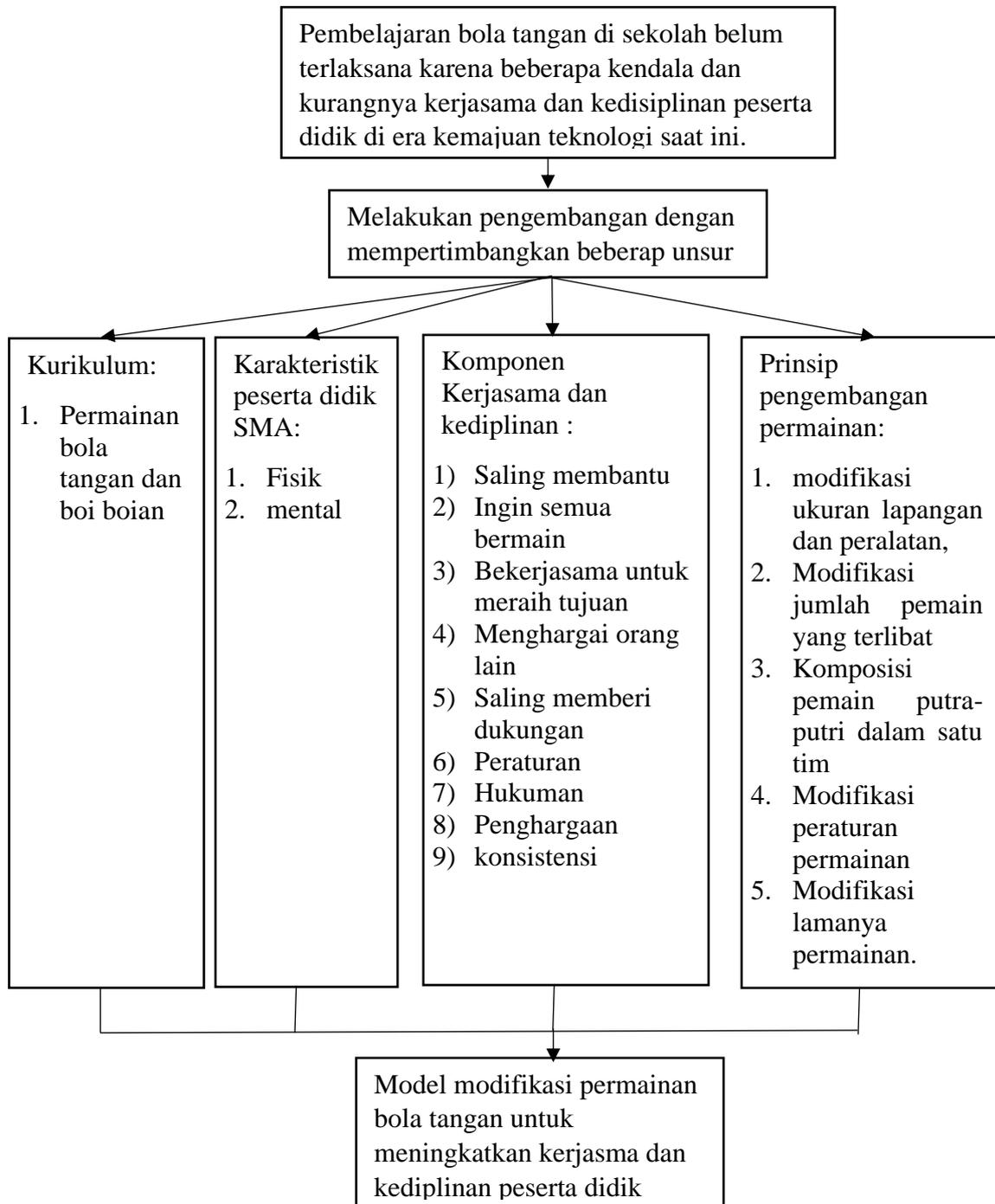
Penggunaan pendekatan pembelajaran yang relevan adalah menggunakan pendekatan yang praktis dan taktis untuk mendorong siswa dalam memecahkan masalah taktik permainan. Masalah ini hendaknya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dan taktik permainan. Dengan demikian siswa semakin memahami keterkaitan antara teknik dan taktik, selain itu pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Standar kompetensi permainan dalam pembelajaran PJOK

tidak membedakan antara siswa putra dan putri (perbedaan jenis kelamin), semua siswa dituntut untuk bergerak dan berperan aktif didalamnya.

Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola. Bola boleh dipasing dengan tangan atau dengan mendribelnya beberapa kali ke lantai tanpa menyentuh kedua tangan bersamaan (Hermansah, 2016: 37)

Permainan bola tangan sekarang juga mulai dikembangkan melalui sekolah sekolah hal ini sangat dimungkinkan karena beberapa alasan, diantaranya yaitu: 1) bola tangan tidak membutuhkan lahan yang luas untuk bermain 2) Peralatan yang digunakan sangat sederhana. 3) bola tangan adalah permainan bola besar yang sangat menarik, menyenangkan dan menantang sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam berolahraga.

Namun demikian peraturan permainan bola tangan yang masih baru bagi peserta didik sangat sulit dipahami peserta didik. Diperlukan kreatifitas guru agar permainan ini dapat dikembangkan di sekolah dan dapat diterima semua peserta didik. Salah satu cara agar permainan ini dapat dimainkan semua peserta didik yaitu memadukan permainan bola tangan dengan permainan tradisional boi boian sehingga diharapkan akan meningkatkan kemampuan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Berdasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model permainan bola tangan dapat meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik SMA.



Gambar 13. Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Peneliti**

1. Apakah model modifikasi permainan bola tangan dapat dilaksanakan disekolah?
2. Apakah model modifikasi permainan bola tangan dapat menjadi materi dalam pembelajaran PJOK di sekolah?
3. Apakah model modifikasi permainan bola tangan ini layak untuk dilaksanakan disekolah dalam materi permainan bola tangan?
4. Apakah model modifikasi permainan bola tangan efektif untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik?

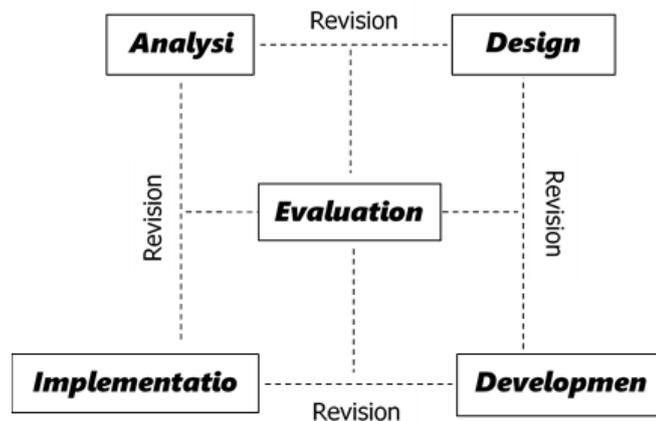
## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan model permainan bola tangan, namun juga mencakup proses pengeksplorasian fakta dan data objek dilapangan dengan sebagaimana adanya. Untuk itu, bentuk metode penelitian yang yang dianggap layak untuk digunakan adalah *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate* atau ADDIE, yaitu suatu metode untuk melakukan penelitian, mengembangkan dan menguji suatu produk penelitian. Dalam konteks pendidikan, produk yang dimaksud berkaitan dengan komponen sistem pendidikan disekolah. Gagne, et al (Branch, 2009) menyatakan bahwa desain model pengembangan harus direncanakan secara sistematis sehingga setiap komponen tersebut saling berkaitan dan akibatnya akan menghasilkan suatu model pengembangan yang efektif.

Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Alasan peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini lebih efektif dan tahapan kerja lebih sistematis. Dalam tahap pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang berurutan dan saling keterkaitan, setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi produk sehingga produk yang dihasilkan akan lebih valid.

Berikut gambar dan penjelasan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE:



**Gambar 14.** Tahap pengembangan model ADDIE

## **B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu model modifikasi permainan bola tangan, terdapat lima tahap sesuai dengan model ADDIE yaitu:

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan proses identifikasi hal apa yang akan diterapkan pada peserta didik melalui kegiatan seperti, analisis kebutuhan, indentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Maka dari itu hasil *output* tahap ini berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan (Tung, 2017: 59).

Pada tahap analisis hal yang akan dilakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi berupa karateristik peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran yang di laksanakan di sekolah serta hasil belajar siswa, dilakukan

dengan cara observasi lapangan, pengisian angket dan kajian pustaka. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang menjadi latar belakang penelitian serta teori-teori yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## 2. Tahap *Design* atau Perancangan

Tahap *design* merupakan proses yang berkaitan dengan perancangan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. Tahap perancangan juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Pada tahap ini akan dilakukan secara sistematis, yang artinya perancangan dilakukan berkaitan dengan metode, urutan, mengidentifikasi, mengembangkan, mengevaluasi produk yang dihasilkan (Tung, 2017: 62).

Berdasarkan pentingnya tahap perancangan ini penulis melakukan perancangan untuk pengembangan model modifikasi permainan bola tangan untuk pembelajaran yang lebih efektif meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan, selanjutnya penulis akan merancang pengembangan modifikasi permainan untuk proses pembelajaran berdasarkan kajian teori yang dilakukan sehingga akan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan rancangan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Tahap ini dapat disebut dengan istilah tahap produksi. Pada tahapan ini terdapat langkah-langkah seperti kegiatan membuat/meciptakan, mendapatkan referensi yang relevan, dan memodifikasi media (Tung, 2017: 63-64).

Dalam tahap ini media pembelajaran berupa modifikasi permainan bola tangan akan mulai disusun untuk selanjutnya diujikan. Produk awal akan direvisi berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh dosen sebagai ahli materi, ahli permainan dan ahli media, revisi bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk awal yang telah dibuat.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses untuk mewujudkan system pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diaplikasikan sesuai peran dan fungsinya untuk proses pembelajaran. Uji coba produk akan dilakukan dengan skala kecil dan skala besar. Uji skala kecil bertujuan untuk menilai kelayakan produk awal yang telah dibuat, setelah validasi uji kecil produk akan diujikan dalam skala besar dan tahap akhir yaitu penyempurnaan produk akhir. Dalam tahapan ini penilaian kelayakan produk dengan menggunakan angket/ kuesioner oleh ahli materi, ahli permainan, ahli pembelajaran dan ahli media.

Selanjutnya pada tahap implementasi juga terdapat uji efektivitas untuk melihat seberapa pengaruh model modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan saat dimainkan oleh peserta didik.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang menjadi kunci dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini akan dilihat hasil kelayakan produk yang dihasilkan. Evaluasi ahli dengan menggunakan ahli materi, ahli permainan dan ahli media. Validasi kelayakan alat dilakukan setelah uji skala kecil dan setelah

uji skala besar untuk produk akhir, serta evaluasi akhir terhadap subjek yang menggunakan alat tersebut.

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

Pada tahap uji coba sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan model modifikasi permainan yang telah dikembangkan membutuhkan uji kelayakan yang akan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli permainan dan satu ahli media. Tahapan dalam uji coba model modifikasi permainan ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Validasi Ahli**

Validasi ahli diperlukan untuk perbaikan model modifikasi permainan sebelum disusun dengan memberikan penilaian, komentar, dan saran. Penilaian ini sangat penting dilakukan agar produk yang akan dikembangkan layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setelah divalidasi oleh validator, dilanjutkan dengan revisi produk dan uji coba produk.

#### **2. Uji Coba Skala Kecil**

Pada tahapan uji coba skala kecil ini bertujuan untuk menguji coba model modifikasi permainan sebelum dilakukan uji coba yang sebenarnya, sehingga sebelum melakukan uji skala besar dapat memperbaiki produk dengan revisi melalui validator. Uji coba skala kecil permainan modifikasi bola tangan dilakukan di satu sekolah yaitu di SMAN 1 Cangkringan dengan mengambil sampel satu kelas untuk mempraktekkan modifikasi permainan bola tangan.

### 3. Uji Coba Skala Besar

Tujuan uji coba skala besar yaitu untuk mengetahui kelayakan produk melalui penilaian subjek yaitu peserta didik dan guru sebagai pendamping. Dalam hal ini aspek yang dilihat meliputi aspek keefektifan dan kemudahan pelaksanaan model modifikasi permainan bola tangan. Uji coba skala besar dilaksanakan setelah revisi produk dari uji coba skala kecil. Untuk uji coba skala besar ini dilaksanakan di tiga sekolah yang berbeda agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

#### **D. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, total populasi penelitian adalah seluruh Sekolah Menengah Sekolah Menengah Atas. Populasi tersebut kemudian diambil sampelnya secara acak dengan teknik random sampling, yaitu pada uji coba instrument, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar.

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

Teknik dan Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket (kuisisioner) dan pengamatan di lapangan. Angket Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiono 2018: 142). Angket yang telah diisi responden merupakan media untuk mengukur tingkat kualitas pengembangan model permainan tersebut. Teknik dan Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data. Pada penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik wawancara, dan teknik kuesioner (Triyono, 2013: 157).

Pada penelitian ini teknik yang digunakan penulis yaitu wawancara dengan guru PJOK di SMA. Teknik wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, baik secara langsung melalui tatap muka dengan responden atau secara tidak langsung (Triyono, 2013: 162) dan menggunakan kuesioner yang telah diisi responden merupakan media untuk mengukur tingkat keberhasilan model modifikasi permainan bola tangan bagi peserta didik. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiono 2018: 142). Selanjutnya penulis akan membuat kuesioner sebagai penguatan penelitian dan mengetahui lebih rinci apa yang akan dijadikan pembahasan dalam penelitian. Angket di berikan kepada guru PJOK saat *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya data yang diperoleh akan di analisis menggunakan program SPSS.

## 2. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu instrument studi pendahuluan dan instrument yang digunakan untuk menguji pengembangan yang dilakukan. Instrument studi pendahuluan berisi pertanyaan dengan jawaban singkat untuk mengetahui keterlaksanaann materi

permainan bola tangan disekolah. Instrument ini diisi oleh guru PJOK jenjang SMA di Kabupaten Sleman. Instrument ini berisi beberapa pertanyaan tentang pengetahuan guru dan pelaksanaan materi permainan bola tangan disekolah seperti, Apakah materi bola tangan terdapat dalam kurikulum penjas SMA saat ini? Apakah anda pernah menyampaikan materi bola tangan dalam pembelajaran penjas di sekolah SMA? Apakah materi permainan bola tangan perlu untuk disampaikan dalam materi penjas SMA? Apakah siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas materi bolatangan di sekolah? Apakah di sekolah tempat anda mengajar tersedia sarana dan prasarana yg mendukung untuk pembelajaran penjas materi bola tangan? Apakah anda membuat RPP materi bola tangan untuk pembelajaran penjas di sekolah? Apakah anda menemukan kendala dalam meyampaikan materi bola tangan di sekolah? Apakah perlu membuat permainan modifikasi untuk menunjang pembelajaran materi bola tangan di SMA? Apa kendala yang ditemukan dalam penyampaian materi bola tangan di SMA? Bagi yang tidak memberikan materi bola tangan, apakah alasan tidak memberikan materi tersebut? Permainan yang seperti apa yang diharapkan untuk pembelajaran penjas materi bola tangan di SMA?

Kemudian instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terkait hasil data yang akan dikumpulkan dalam setiap tahapan yaitu lembar validasi berupa angket respons praktisi pembelajaran PJOK dan ahli yang digunakan untuk mengumpulkan data uji skala kecil dan skala besar yang diperlukan untuk pengolahan data akhir. Instrument evaluasi yang digunakan terdapat 4 macam yang diisi oleh 3 ahli berbeda dan praktisi PJOK. Instrument

yang disiapkan adalah untuk ahli materi, ahli media dan ahli permainan serta praktisi PJOK di sekolah tingkat SMA. Lembar respon praktisi pembelajaran PJOK dan ahli yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala likert, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. *Skala Likert*

<b>Skor</b>	<b>Jawaban</b>
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber : Sugiyono (2012:133)

#### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, data yang diperoleh dalam kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Sehingga, teknik analisis data yang diperoleh dapat dikategorikan ke dalam teknik analisis statistik deskriptif kualitatif. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, data peningkatan keterampilan peserta didik juga dapat dikategorikan ke dalam beberapa kategori pada kriteria penilaian produk yang dikembangkan. Berikut ini merupakan pemaparan kriteria penilaian dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan:

Tabel 9. Skala Presentase Menurut Sugiyono (2014:133)

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interprestasi</b>
Antara 81% sampai 100%	Sangat Layak
Antara 61% sampai 80%	Layak
Antara 41% sampai 60%	Cukup Layak
Antara 21% sampai 40%	Tidak Layak
Antara 0% sampai 20%	Sangat Tidak Layak

Menurut Sugiyono (2007: 39) rumus untuk mencari persentase adalah dengan membagi jumlah skor dengan total skor kemudian dikalikan dengan 100%. Untuk lebih jelasnya, berikut ini merupakan persamaan untuk menentukan persentase skor.

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total jumlah skor}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase jumlah skor yang diperoleh (%)

Sumber: Sugiyono (2007: 39)

Dalam upaya untuk menguji validitas dan reliabilitas instrument penelitian, maka diperlukan uji coba instrumen penelitian. Uji coba instrument penelitian dilakukan melalui uji coba terhadap suatu populasi yang bukan merupakan subjek penelitian, namun populasi tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang memiliki kemiripan dengan subjek yang akan diteliti. Menurut Nurgiyantoro, dkk yang dikutip oleh Hidayat (2014: 82) rumus untuk mengetahui

validitas instrumen penelitian adalah dengan mengujicobakan instrument tersebut dengan persamaan sebagai berikut:

#### 1. Uji efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektivan permainan modifikasi bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Uji ini dilakukan dengan melaksanakan pretest dan posttest terhadap salah satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Untuk mengukur tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik, angket di berikan kepada guru PJOK saat *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya data yang diperoleh akan di analisis menggunakan program SPSS.

##### a. Tes awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum sampel penelitian mendapatkan treatment. Memberikan tes awal kepada kelas eksperiman untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik yang diukur menggunakan kuiesioner yang diisi oleh peneliti dan guru PJOK.

##### b. Perlakuan (treatment)

Melaksanakan pembelajaran dengan permainan modifikasi bola tangan selama 4 kali pertemuan. Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali dalam seminggu.

##### c. Tes akhir (posttest)

Setelah dilakukan treatment terhadap sampel selanjutnya dilakukan tes akhir atau posttest. Tes akhir yang dilakukan yaitu sama dengan tes awal yaitu dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh guru PJOK dan peneliti.

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan uji Shapiro wilk dengan bantuan SPSS 25 Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Asymp. Sig dengan 0,05. Kriteria menerima hipotesis apabila Asymp. Sig lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

### 2) Uji Homogenitas

Disamping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antara kedua test (pre-test dan post-test). Homogenitas dicari dengan uji F dari data pre-test dan post-test dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji anova test, jika hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi  $p > 0.05$ , maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0.05$ , maka data tersebut tidak homogen.

## 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 25 yaitu dengan membandingkan mean antara kelompok 1 (pretest) dan kelompok 2 (posttest). Apabila nilai ditolak, Jika nilai hitung dari tabel maka  $H_a >$  dari tabel

maka  $H_a$  diterima. Menurut Sugiono (2012: 122) rumus uji-t satu sampel adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

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

$S_1$  : simpangan baku kelompok *pretest*

$S_2$  : simpangan baku kelompok *posttest*

$S_1^2$  : varians kelompok *pretest*

$S_2^2$  : varians kelompok *posttest*

$r$  : korelasi antara kelompok

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

Mean different : mean posttest-mean pretest

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

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

Data hasil penelitian pengembangan akan dibahas pada bab ini. Penyajian data hasil penelitian berdasarkan prosedur pada ADDIE yang telah dilaksanakan sesuai tahapan. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Tahap Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Adapun hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian pengembangan ini, yakni:

##### **1. Analisis Produk Pengembangan**

Tahap analisis merupakan proses identifikasi hal apa yang akan diterapkan pada peserta didik melalui kegiatan seperti, analisis kebutuhan, indentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Pada tahap analisis hal yang akan dilakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi berupa karakteristik peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran yang di laksanakan di sekolah serta hasil belajar siswa, dilakukan dengan cara observasi lapangan, pengisian angket dan kajian pustaka. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang menjadi latar belakan penelitian serta teori-teori yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Studi pendahuluan dan literatur dilakukan sebagai Langkah dalam mengenal atas produk yang akan peneliti kembangkan, yaitu untuk memperoleh temuan di lapangan berdasarkan kebutuhan akan informasi yang berhubungan dengan produk yang direncanakan. Pada Langkah awal ini dalam penelitian dan

pengembangan yang dilakukan berguna sebagai upaya menentukan akar masalah, mengetahui potensi, kekuatan serta kelemahan mengenai berbagai macam model permainan yang telah dikembangkan terdahulu. Studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian ini berupa analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, mengenai pengembangan model permainan yang telah dikembangkan di Sekolah Menengah Atas. Didalam pelaksanaan analisis kebutuhan ada sejumlah kualifikasi yang berkaitan dengan pentingnya pengembangan produk, termasuk dalam kesediaan sumber daya manusia yang berkompeten sesuai dengan bidangnya. Pengembangan produk model pengembangan permainan bola tangan yang dapat dilaksanakan sebagai materi pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan metode survey dengan menggunakan angket yang diisi oleh guru Pendidikan jasmani tingkat SMA. Dalam survey ini dimaksudkan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran bola tangan yang berjalan di sekolah. Selain itu juga diketahui juga kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sehingga menjadi latar belakang permasalahan untuk dilakukan pengembangan model permainan bola tangan.

Beberapa hasil dari studi pendahuluan yang dilaksanakan di dapatkan jawaban sebagai berikut. Apakah materi bola tangan terdapat dalam kurikulum penjas SMA saat ini? Dari pertanyaan pertama ini di dapatkan hasil 55% menyatakan tidak dan 45% ya, berarti lebih dari separuh beranggapan bahwa permainan bola tangan tidak ada dalam kurikulum. Dalam penjelasan dalam

sebuah jurnal di tulisakan bahwa menurut Budi et al. (2019) menjelaskan permainan bolatangan termasuk materi yang wajib diajarkan pada mata pelajaran penjas di sekolah, terutama Sekolah Menegah Atas (SMA) Apakah anda pernah menyampaikan materi bola tangan dalam pembelajaran penjas di sekolah SMA? Dari pertanyaan kedua ini di dapatkan hasil 80% pernah melaksanakan dan sisanya belum melaksanakan. Apakah materi permainan bola tangan perlu untuk disampaikan dalam materi penjas SMA? Dari pertanyaan ketiga ini di dapatkan hasil 90% menyatakan perlu untuk disampaikan.

Apakah siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas materi bolatangan di sekolah? Dari pertanyaan ini di dapatkan hasil sebesar 90% minat dengan permainan ini, namun permainan ini lebih diminati peserta didik perempuan. Apakah di sekolah tempat anda mengajar tersedia sarana dan prasarana yg mendukung untuk pembelajaran penjas materi bola tangan? Terkait dengan sarana prasarana di dapatkan hasil bahwa 65% tersedia dan 35% tidak tersedia sarana dan prasarana untuk melaksanakan permainan bola tangan. Apakah anda membuat RPP materi bola tangan untuk pembelajaran penjas di sekolah? Terkait dengan pembuatan RPP bola tangan, hanya ada 30% yang membuat dan sisanya tidak membuat. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran materi bola tangan yang dilaksanakan kurang ada perencanaan.

Apakah anda menemukan kendala dalam menyampaikan materi bola tangan di sekolah? Terkait dengan kendala hasil yang didapatkan, 70% guru mengalami kendala dalam pelaksanaan materi permainan bola tangan. Apakah perlu membuat permainan modifikasi untuk menunjang pembelajaran materi bola

tangan di SMA? Dengan pertanyaan ini hasil yang di dapatkan bahwa seluruh guru 100% menyatakan untuk perlu membuat modifikasi permainan bola tangan. Apa kendala yang ditemukan dalam penyampaian materi bola tangan di SMA? Terkait dengan kendala yang dialami dilapangan ditemukan jawaban bahwa guru mengalami kendala terkait sarana dan prasarana serta peraturan yang masih asing dan sulit untuk dipahami peserta didik. Permainan yang seperti apa yang diharapkan untuk pembelajaran penjas materi bola tangan di SMA? Terkait masukan yang diterima dari guru yang sudah mengisi angket beberapa harapan yang diinginkan yaitu, peraturan yang mudah dipahami, saran prasaran terkait ukuran lapangan diperkecil, membuat permainan yang menyenangkan, kompetitif, menarik dan mudah dilaksanakan. Sehingga dalam pengembangan model modifikasi permainan bola tangan memeperhatikan kebutuhan dan kendala yang ada di lapangan.

Dalam pengembangan model permainan bola tangan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan disekolah, yang terpenting praktis dan mudah dilakukan. Sebuah modifikasi pembelajaran dilakukan atas dasar dari pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan merubah dan menyesuaikan bentuk permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Yoyo Bahagia dan Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Strukturstruktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan, 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, 3)

Jenis skill yang digunakan, 4) Aturan, 5) Jumlah pemain, 6) Organisasi permainan, 7) Tujuan permainan. Dalam proses analisis model permainan pengembangan ini, peneliti melakukan survei serta studi literatur mengenai materi pokok tentang teknik yang digunakan dalam permainan bola tangan, sehingga menghasilkan sebuah desain awal pengembangan model permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

## 2. Perancangan Produk (*Design*)

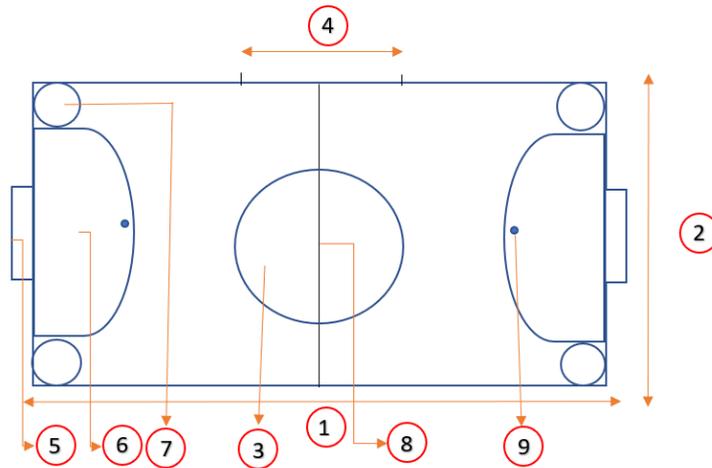
Tahap perancangan merupakan proses yang berkaitan dengan perancangan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. Tahap perancangan juga dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Pada tahap ini akan dilakukan secara sistematis, yang artinya perancangan dilakukan berkaitan dengan metode, urutan, mengidentifikasi, mengembangkan, mengevaluasi produk yang dihasilkan (Tung, 2017: 62).

Berdasarkan pentingnya tahap perancangan ini penulis melakukan perancangan untuk pengembangan model modifikasi permainan bola tangan untuk pembelajaran yang lebih efektif meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan. Berawal dari hasil analisis yang dilakukan studi pendahuluan yang diisikan oleh guru PJOK peneliti memilih untuk mengembangkan permainan bola tangan yang memiliki nilai lebih untuk mengembangkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Peneliti memilih permainan bola tangan ini untuk menjadi salah satu permainan yang dikembangkan karena, peneliti melihat permainan bola tangan ini memiliki keunggulan dengan permainan yang lebih mudah dipahami dan dapat melatih kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Selanjutnya penulis akan merancang pengembangan modifikasi permainan untuk proses pembelajaran berdasarkan kajian teori yang dilakukan sehingga akan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pengembangan permainan bola tangan yang dilakukan ini dirancang dengan menggabungkan dengan permainan boi-boian karena peneliti melihat ada keunggulan yang dapat dipadukan dari permainan bola tangan dan boi-boian, yaitu kedua permainan ini dapat melatih kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Hasil penelitian Kurniat menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Haerani, 2013:89). Permainan boi-boian yang merupakan permainan tradisional juga bisa ikut dilestarikan dengan pengembangan permainan ini.

Pengembangan permainan bola tangan ini merupakan pengembangan yang menggabungkan 2 permainan menjadi suatu permainan baru yang dapat dilaksanakan di sekolah. Sehingga untuk peraturan dan lapangan yang digunakan mengadopsi dari kedua permainan tersebut, yaitu bola tangan dan boi-boian. Sehingga untuk bentuk lapangan yang digunakan menjadi seperti gambar berikut.

Gambar 15. Desain lapangan baboi



Lapangan yang digunakan untuk permainan baboi berbentuk persegi Panjang dengan alas lapang corblok atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk memantulkan bola. Lapangan bisa menggunakan lapangan bola basket dengan beberapa modifikasi garis lapangan sesuai gambar diatas

1) Panjang lapangan

Lapangan berbentuk persegi Panjang dengan ukuran Panjang 28 meter

2) Lebar lapangan

Lapangan dengan bentuk persegi Panjang dengan ukuran lebar 15 meter

3) Lingkaran tengah lapangan

Lingkaran tengah lapangan adalah lingkaran berada di garis tengah lapangan yang digunakan sebagai area pass ball untuk memulai pertandingan. Lingkaran tersebut memiliki diameter 3,5 meter

4) Area pergantian pemain

Area pergantian pemain adalah garis batas yang digunakan untuk tempat pemain keluar dan masuk. Area pergantian pemain memiliki lebar 4 meter

5) Gawang

Gawang dalam permainan baboi menggunakan gawang bola tangan dengan ukuran lebar 3 meter dan tinggi 2 meter.

6) Area penjaga gawang

Area penjaga gawang adalah area yang diperbolehkan untuk penjaga gawang menguasai bola dan tidak boleh pemain lawan menembak bola ke arah gawang dari dalam area tersebut. Jarak gawang dengan garis tersebut adalah 6 meter

7) Lingkaran penata balok

Lingkaran penata balok adalah tempat untuk menata balok kayu yang berjumlah empat lingkaran dan terletak di setiap sudut lapangan. Lingkaran penata balok memiliki diameter 0,5 meter

8) Garis tengah lapangan

Garis tengah lapangan adalah garis melintang yang membagi lapangan menjadi 2 bagian area menyerang dan area bertahan

9) Titik penalti

Titik penalti adalah titik yang digunakan pemain untuk melakukan tembakan penalti jika pemain bertahan atau penjaga gawang melakukan pelanggaran di area penjaga gawang sendiri. Jarak titik penalti ke arah gawang adalah 5 meter.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan rancangan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Tahap ini dapat disebut dengan istilah tahap produksi. Pada tahapan ini terdapat langkah-langkah seperti kegiatan membuat/menciptakan, mendapatkan referensi

yang relevan, dan memodifikasi media (Tung, 2017: 63-64). Sebuah modifikasi pembelajaran dilakukan atas dasar dari pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan merubah dan menyesuaikan bentuk permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Yoyo Bahagia dan Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Strukturstruktur tersebut diantaranya: 1) Ukuran lapangan, 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, 3) Jenis skill yang digunakan, 4) Aturan, 5) Jumlah pemain, 6) Organisasi permainan, 7) Tujuan permainan.

Dalam tahap ini media pembelajaran berupa modifikasi permainan bola tangan akan mulai disusun untuk selanjutnya diujikan. Produk awal akan direvisi berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh dosen sebagai ahli materi, ahli permainan dan ahli media, revisi bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk awal yang telah dibuat.

Produk awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan ini adalah satu model permainan bola tangan dimana permainan ini pengembangan dari rancangan awal yang menggabungkan kedua jenis permainan, yaitu bola tangan dan boi-boian. Pengembangan yang dilakukan dalam model permainan ini meliputi berbagai bagian permainan sesuai dengan teori pengembangan permainan yang dapat dilaksanakan disekolah. Beberapa pemngembangan atau modifikasi yang dilakukan adalah:

a. Modifikasi ukuran lapangan dan peralatan

Ukuran lapangan yang digunakan dalam pengembangan model permainan bola tangan ini memiliki ukuran yang lebih kecil dari pada ukuran standar dari lapangan bola tangan. Pemilihan ukuran ini dipertimbangkan dengan tingkat kepadatan peserta didik saat berada di dalam lapangan. Lapangan dengan ukuran 28m x 15m yang tidak terlalu luas sehingga setiap sekolah dapat melaksanakan model permainan ini, namun peserta didik masih bisa bergerak longgar dalam bermain. Selain itu modifikasi selanjutnya dalam lapangan ini adalah ada lingkaran di setiap sudut lapangan yang digunakan sebagai tempat menata balok kayu.

Model permainan bola tangan selain lapangan yang dimodifikasi, ada peralatan yang di modifikasi diantara kedua permainan tersebut. Peralatan yang digunakan adalah bola dan balok kayu. Bola yang digunakan dalam permainan modifikasi ini memiliki ukuran yang sama dengan bola dalam permainan bola tangan yaitu bola ukuran 3 dengan diameter 15 cm. Namun dalam permainan ini ada saatnya pemain bisa dimatikan dengan cara mengenakan bola ketubuh lawan, maka bola yang digunakan dalam permainan ini memiliki lapisan busa dan karet pada permukaannya. Sehingga tubuh tidak akan sakit saat terkena lemparan bola dari musuh, namun bola masih bisa memantul dengan baik untuk dilakukan dribling.

Selain bola, peralatan yang dimodifikasi dari permainan modifikasi bola tangan ini adalah serpihan genting atau keramik yang biasa digunakan dalam permainan boi-boian diganti dengan balok kayu. Balok kayu yang digunakan

sudah dipotong persegi panjang dan dihaluskan sehingga balok kayu tersebut dapat disusun. Modifikasi ini dilakukan untuk menambah keamanan dalam bermain, karena dengan serpihan genting atau keramik, bisa saja selama permainan genting atau keramik tersebut pecah dan bisa melukai peserta didik.

b. Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim

Model modifikasi permainan bola tangan ini juga memodifikasi untuk komposisi tim dalam permainan. Permainan bola tangan yang biasanya hanya terdiri pemain putra saja maupun putri saja, dalam model permainan modifikasi bola tangan ini komposisi pemain terdiri pemain putra dan putri dalam satu tim. Hal ini dimaksudkan agar permainan dapat membuat semua peserta didik aktif bermain bersama. Karena yang sering kita temui dalam pembelajaran disekolah bahwa permainan yang dimainkan biasanya bermain putra dengan putra dan putri dengan putri. Perpaduan komposisi ini bisa menambah kerjasama dengan anggota tim, karena kemampuan bermain peserta didik putra dan putri berbeda, sehingga peserta didik harus lebih memikirkan strategi bekerjasama yang lebih bagus agar dapat mengalahkan tim lawan.

Perpaduan ini juga dimaksudkan agar tidak terjadi diskriminasi yang menganggap peserta didik perempuan itu lebih lemah. Permainan modifikasi bola tangan ini tidak membedakan putra dan putri, mereka dapat bermain bersama dalam satu tim. Sehingga permainan ini dapat dilaksanakan juga misal dalam satu sekolah hanya ada sedikit peserta didik laki-laki yang banyak peserta didik perempuan atau sebaliknya, permainan ini masih bisa dilaksanakan dengan aturan yang sebenarnya dari permainan baboi ini.

c. Modifikasi peraturan permainan

Model permainan modifikasi bola tangan dengan boi-boian ini memiliki peraturan perpaduan antara kedua permainan tersebut. Untuk teknik permainan yang digunakan sama dengan permainan bola tangan, sehingga untuk teknik yang dipelajari merupakan teknik yang sama dengan permainan sebenarnya. Dalam permainan modifikasi bola tangan ini permainan diawali dengan jumpball dari area titik tengah lapangan. Kemudian pemain berusaha untuk bekerjasama untuk dapat memasukkan bola ke gawang lawan agar dapat mendapatkan skor untuk memenangkan pertandingan.

Selain memasukkan gol setiap anggota tim juga berusaha menata potongan balok kayu yang berada di setiap sudut lapangan, agar permainan berakhir sebelum waktunya. Dalam permainan modifikasi ini pemain yang menata balok harus bergantian satu persatu pemain dan satu pemain hanya boleh menata satu balok kayu. Pemain yang sudah menata balok kayu bisa dimatikan oleh lawan dengan cara mengenakan bola ke tubuh pemain tersebut. Sehingga setelah menata balok harus dilindungi oleh teman satu timnya untuk dapat keluar dan digantikan oleh pemain pengganti melalui garis pergantian pemain.

d. Modifikasi lamanya permainan.

Modifikasi lamanya permainan dalam permainan bola tangan modifikasi ini yaitu permainan ditentukan dengan ronde atau set. Tim untuk memenangkan permainan ini memerlukan 3 kali kemenangan untuk dapat menangkan pertandingan. Permainan dalam satu ronde dimainkan maksimal 15 menit, namun dapat selesai lebih cepat jika semua balok kayu yang ada disetiap sudut lapangan

sudah selesai tersusun. Dalam permainan modifikasi ini tidak ada akumulasi skor, sehingga saat ronde pertama selesai maka pertandingan ronde kedua skor kembali kosong untuk kedua tim.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan proses untuk mewujudkan system pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diaplikasikan sesuai peran dan fungsinya untuk proses pembelajaran. Uji coba produk akan dilakukan dengan skala kecil dan skala besar. Uji skala kecil bertujuan untuk menilai kelayakan produk awal yang telah dibuat, setelah validasi uji kecil produk akan diujikan dalam skala besar dan tahap akhir yaitu penyempurnaan produk akhir. Dalam tahapan ini penilaian kelayakan produk dengan menggunakan angket/ kuesioner oleh ahli materi, ahli permainan, ahli pembelajaran dan ahli media.

Uji coba skala kecil dari permainan modifikasi permainan bola tangan ini dilaksanakan di SMAN 1 Cangkringan. Setelah melakukan uji coba, peneliti menguji kelayakan produk pengembang kepada ahli. Penelitian pengembangan model permainan bola tangan ini agar menghasilkan produk yang sebaik mungkin dan dapat dilaksanakan sebagai pembelajaran di sekolah maka dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan terhadap produk penelitian ini sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk ujicoba skala kecil dilaksanakan di satu sekolah yaitu di SMAN 1 Cangkringan. Selanjutnya setelah menerima masukan dan revisi dari guru PJOK dan para ahli, dilakukan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala besar ini peneliti melaksanakan di tiga sekolah

berbeda yaitu SMAN 1 Ngaglik, SMAN 1 Sleman dan SMAN 2 Sleman. Setelah melakukan uji coba skala besar peneliti menerima masukan dari para ahli dan guru PJOK untuk melakukan revisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Hasil uji coba skala kecil yang dilakukan di SMAN 1 Cangkringan yaitu model permainan modifikasi bola tangan ini dapat dimainkan oleh peserta didik sebagai pembelajaran di sekolah. Hasil skor yang didapatkan dari pengisian angket evaluasi tersebut adalah 141 dengan presentase 83%. Beberapa kendala yang dihadapi peserta didik yaitu beberapa masih bingung untuk menjalankan strategi permainan agar dapat memenangkan pertandingan. Sehingga masukan yang diberikan oleh guru PJOK yaitu agar menuliskan strategi yang harus dilakukan dalam permainan agar dapat memenangkan pertandingan. Selanjutnya masukan yang kedua berkenaan bola saat melemparkan bola untuk mematikan lawan, berkenaan yang di anjurkan adalah dari pinggang kebawah, hal ini untuk keamanan peserta didik dalam bermain.

Produk pengembangan permainan bola tangan yang sudah di uji coba skala kecil telah mendapatkan evaluasi dan masukan dari guru PJOK dan ahli. Selanjutnya menanggapi beberapa masukan dan evaluasi yang diberikan oleh guru dan ahli, peneliti melakukan revisi terhadap produk pengembangan yang dilakukan peneliti. Revisi dilakukan untuk terciptanya produk pengembangan yang dapat dilaksanakan sebagai pembelajaran di sekolah dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Revisi yang dilakukan peneliti pertama adalah terhadap hasil uji coba skala kecil yang dilaksanakan di SMAN 1 Cangkringan. Peneliti mendapatkan

masukannya untuk memberikan penjelasan strategi untuk memenangkan permainan. Peneliti melakukan revisi pada buku panduan dan menambahkan bagaimana cara yang dilakukan untuk memenangkan pertandingan dan apa yang harus dilakukan saat kondisi tim kalah. Hal ini dianggap perlu karena dengan peserta didik yang mengerti strategi permainan akan menambah nilai kompetitif dalam melaksanakan permainan sehingga kerjasama dan kedisiplinan pemain dalam bermain semakin terlatih. Revisi selanjutnya terkait perkenaan bola saat mematikan lawan. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu perkenaan bola untuk mematikan lawan yaitu di bagian pinggang kebawah dari pemain. Dengan ini diharapkan menambah keamanan dalam pelaksanaan permainan.

Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar yang dilaksanakan di tiga sekolah yang berbeda dan didapatkan masukan dan evaluasi dari guru PJOK yang mengajar di sekolah tersebut. Uji coba skala besar pertama dilaksanakan di SMAN 2 Sleman. Pelaksanaan uji coba diawali dengan memberikan surat kepada sekolah kemudian bertemu dengan guru PJOK untuk berkoordinasi pelaksanaan uji coba. Selanjutnya uji coba dilaksanakan terhadap peserta didik di SMAN 2 Sleman dengan diamati oleh guru PJOK. Setelah selesai peneliti berbincang-bincang dengan guru PJOK sambil mengisi angket. Hasil skor yang didapatkan dari pengisian angket adalah 144 dengan presentase 85%. Evaluasi yang diberikan yaitu tentang strategi permainan yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Jadi diharapkan untuk strategi disampaikan dalam buku panduan agar peserta didik dapat memainkan permainan dengan meraih kemenangan.

Uji coba skala besar kedua dilaksanakan di SMAN 2 Ngaglik, sama dengan uji coba sebelumnya, uji coba diawali dengan ijin dan berkoordinasi dengan guru PJOK di sekolah tersebut. Uji coba dilaksanakan terhadap salah satu kelas yang di tunjuk secara acak menjadi kelas uji coba. Uji coba produk di amati oleh guru PJOK mulai dari persiapan, pelaksanaan permainan sampai selesai melakukan permainan. Dari ujicoba yang dilaksanakan didapatkan hasil skor 150 dengan presentase 89%, masukan dan evaluasi yaitu terkait keamanan permainan untuk dilaksanakan disekolah. Pada saat pemain berusaha melemparkan bola kepada lawan untuk mematikan lawan, perkenaan sebaiknya dari pundak kebawah, sehingga yang dilarang adalah kepala dan leher.

Masukan selanjutnya yang perlu dibenahi dari buku panduan produk adalah dengan menambahkan strategi untuk memenangkan pertandingan, agar peserta didik bisa bermain dengan lebih kompetitif. Selain itu terkait dengan lapangan yang digunakan untuk permainan baboi sedikit masukan untuk jarak titik pinalti. Titik pinalti sebaiknya di tambah jarak agak jauh dengan gawang sehingga penjaga gawang tidak akan terlalu takut saat menerima lemparan pinalti.

Uji coba skala besar yang ketiga dilaksanakan di SMAN 1 Sleman. Uji coba yang ketiga ini sama dengan kedua uji coba skala besar sebelumnya diawali koordinasi dengan guru PJOK dan selanjutnya dilaksanakan uji coba dengan diamati oleh guru PJOK. Dari uji coba yang sudah dilaksanakan di dapatkan hasil skor dari guru PJOK sebanyak 148 dengan presentase 88% dan masukan terkait kajian teori yang terlalu banyak, diharapkan untuk dapat dipersingkat agar pembaca buku panduan tidak jenuh. Selanjutnya untuk memperjelas pembaca

buku panduan diperbanyak gambar yang dapat membantu untuk memahami isi dari dalam buku panduan tersebut. Evaluasi yg terakhir terkait lamanya waktu pertandingan bisa dilaksanakan hanya 10 menit agar peserta didik lebih merasakan permainan yang lebih kompetitif.

Selanjutnya pada tahap implementasi juga terdapat uji efektivitas untuk melihat seberapa pengaruh model modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan saat dimainkan oleh peserta didik. Uji efektivitas ini dilakukan dengan 4 kali memberikan permainan kepada kelas peserta didik yang sama. Uji efektivitas menggunakan angket yang diisi oleh guru PJOK dilihat dari hasil pretest dan posttest. Kemudian dilihat perbedaan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dalam permainan tersebut.

##### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang menjadi kunci dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini akan dilihat hasil kelayakan produk yang dihasilkan. Evaluasi ahli dengan menggunakan ahli materi, ahli permainan dan ahli media. Validasi kelayakan alat dilakukan setelah uji skala kecil dan setelah uji skala besar untuk produk akhir, serta evaluasi akhir terhadap subjek yang melaksanakan model permainan modifikasi bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Revisi produk yang dilakukan peneliti setelah mengetahui hasil uji coba skala besar yang dilaksanakan di beberapa sekolah berbeda sehingga perbandingan pendapat lebih banyak. Salah satu revisi yang dilakukan sesuai masukan dari ahli adalah untuk lebih memperjelas kembali petunjuk strategi untuk bermain. Agar

pemain mengerti tugas mereka saat berada dalam posisi unggul dan pada saat posisi tertinggal gol. Sehingga dengan ini peneliti kembali merevisi agar petunjuk lebih mudah dipahami oleh pembaca. Revisi selanjutnya dilakukan untuk sarana dan prasarana permainan pada bagian lapangan, lebih tepatnya untuk titik pinalti yang sebelumnya berjarak 4 meter, dirasa terlalu dekat dengan penjaga gawang dan mengakibatkan penjaga gawang takut terhadap lemparan bola. Sehingga dengan adanya masukan ini titik pinalti yang sebelumnya berjarak 4 meter, ditambah lagi menjadi 5 meter.

Peneliti juga melakukan revisi terhadap buku panduan dengan menambahkan gambar-gambar yang diharapkan dapat memperjelas pembaca untuk memahami buku panduan produk tersebut. Penambahan gambar yang dilakukan peneliti adalah bagian teknik-teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan. Karena untuk belajar teknik hanya dengan kata-kata saja dari buku panduan tentu akan sulit dilaksanakan. Mulidah (56: 2020) berpendapat bahwa media gambar dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik agar lebih semangat dalam belajar, misalnya dalam pembelajaran menulis dapat membantu mereka serta mempermudah mereka dalam menuangkan gagasan dalam menulis. Selanjutnya peneliti menambahkan gambar untuk mempermudah penjelasan terkait teknik permainan bola tangan.

Kemudian untuk beberapa masukan selanjutnya terkait jumlah kajian teori yang terlalu banyak dan perubahan lamanya pertandingan menjadi 10 menit, masih dipertimbangkan oleh peneliti. Karena dengan adanya kajian teori akan memperkuat produk buku ini sehingga pembaca dapat mengetahui latar belakang

dan manfaat dari berbagai peraturan yang diterapkan dalam model pengembangan permainan bola tangan ini. Serta untuk waktu pelaksanaan permainan satu ronde maksimal 15 menit, dan berangkat dari uji coba yang telah dilaksanakan beberapa kali di beberapa sekolah. Peserta didik dapat menyelesaikan satu ronde permainan baboi dengan waktu sekitar 10 sampai 13 menit. Jadi untuk permainan ini dimainkan maksimal 15 menit.

## **B. Kajian Produk Akhir**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan berupa modifikasi permainan bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model modifikasi permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan adalah: (1) diadakan pretest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. (2) pemberian treatment dengan model permainan modifikasi bola tangan (3) kemudian yang terakhir adalah diadakannya posttest yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengembangan modifikasi modifikasi permainan bola tangan terhadap tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh pembelajaran dengan

permainan bola tangan modifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dapat dibuktikan dengan uji-t. Menurut Ghozali yang dikutip oleh Riana (2019: 37), uji statistik t adalah suatu uji yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independent secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Uji-t akan menampilkan besar nilai t-hitung dan signifikansinya. Ada tidaknya peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik setelah melakukan treatment dengan permainan bola tangan modifikasi dapat diketahui dari nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji-t tersebut.

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar  $23,169 > 2,57$  (t-tabel) dan besar nilai signifikansi probability  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Apabila dilihat dari angka Mean Difference sebesar 14,80. rata-rata pretest sebesar 43,60 dan rata-rata posttest sebesar 58,40. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan modifikasi permainan bola tangan yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik 33,94% untuk tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Hal ini berarti, secara parsial variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini berarti secara parsial variabel independen tersebut

mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen, (Riana, 2019: 37).

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pemberian treatment berupa permainan bola tangan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan Jasmani yang dirancang mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Menurut Sunarko (2016: 193) modifikasi permainan dapat mengembangkan kemampuan anak tanpa resiko cedera, dapat mempercepat penguasaan keterampilan untuk beradaptasi dengan olahraga orang dewasa dikemudian waktu, dan sangat menyenangkan bagi anak-anak. Pembelajaran permainan bolatangan modifikasi dalam membentuk kerjasama dan kedisiplinan peserta didik yang semula kurang bekerjasama dan disiplin menjadi meningkat kerjasama dan kedisiplinannya. Menurut Sunarko (2016:194) tujuan modifikasi permainan meliputi dapat; mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang menyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga.

Kerjasama merupakan suatu bentuk hubungan sosial antar individu yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam situasi kooperatif, individu mencari hasil yang diinginkan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bermanfaat bagi semua anggota kelompok lainnya, (Johnson, 2013: 3). Kerjasama merupakan salah satu karakter utama yang perlu ditanamkan kepada peserta didik karena karakter tersebut mampu melatih peserta didik dalam memahami, merasakan dan

melaksanakan aktivitas kerjasama guna mencapai tujuan bersama. Secara sederhana disiplin berarti kontrol penguasaan diri terhadap impuls yang tidak diinginkan atau proses mengarahkan impuls kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai dampak yang lebih besar (Husdarta, 2014: 110). Disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku dengan senang hati. Tanpa disiplin yang kuat maka proses pembelajaran hanya akan menjadi suatu aktivitas yang kurang bernilai, tanpa mempunyai makna dan target apapun.

Memodifikasi permainan bola tangan sebagai bentuk pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan. Menurut Sunarko (2016: 193) modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menjadi penting dengan alasan perbedaan karakteristik siswa. Modifikasi permainan merupakan salah satu implementasi model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan invasi agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan karakter sosial peserta didik dalam pembelajaran yaitu kerjasama dan disiplin.

Pembelajaran permainan bola tangan modifikasi mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan karakter peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya maupun dengan warga sekolah pada umumnya, serta menjadi pribadi yang disiplin dalam menjalani kegiatan. Memodifikasi permainan

bola tangan sedemikian rupa akan mampu memberikan kontribusi terhadap tercapainya tujuan pembinaan karakter peserta didik. Proses pembelajaran permainan bola tangan modifikasi yang diberikan akan membuat peserta didik lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta dapat memerankan peran sesuai dengan karakter yang ingin dikembangkan dalam permainan tersebut. Menurut Sunarko (2016:194) tujuan modifikasi permainan meliputi dapat; mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang menyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga.

Permainan bola tangan merupakan salah satu permainan kelompok yang dimainkan dengan kerjasama yang baik antar anggota dalam satu tim, maka dapat diberikan pembinaan karakter kerjasama dan disiplin antar peserta didik dari sebelum sampai sesudah pembelajaran. Melalui permainan peserta didik juga dapat berkembang aspek sosialnya seperti kerjasama, toleransi, saling menghormati, menghargai, taat peraturan dan lain-lain (Utama, 2012:3). Permainan bola tangan modifikasi mengajarkan tentang berinteraksi sosial bahkan belajar untuk bekerjasama dan disiplin dalam setiap permainan. Dalam permainan yang bersifat berkelompok membutuhkan komunikasi dan kerjasama dan sikap disiplin yang baik antar anggota untuk dapat mencapai tujuan bersama. Selain itu, dengan adanya permainan bola tangan modifikasi dapat ditanamkan nilai kerjasama dan disiplin dalam setiap keinginan yang akan dicapainya dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dapat meningkat dengan adanya

modifikasi permainan yang lebih menarik yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Karena dalam pembelajaran permainan bola tangan modifikasi peserta didik lebih aktif untuk saling membantu, bekerjasama dan memotivasi satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama, dan bermain dengan disiplin untuk mencapai keberhasilan kelompoknya.

### C. Hasil Uji Efektifitas

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei sampai Juli 2023. Hasil *pretest* dan *posttest* tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik di deskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik pretest

Dari hasil analisis statistik data di atas dapat dideskripsikan tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik pada saat pretest dengan rata-rata (mean) 43,60, nilai tengah (median) = 44,00 dan simpangan baku (std. Deviation) = 2,074. Sedangkan nilai tertinggi sebesar 46 dan nilai terendah sebesar 41.

Tabel 10. Deskripsi pretest tingkat kerjasama dan kedisiplinan.

Statistik	Skor
Mean	43.60
Median	44.00
Variance	4.300
Std. Deviation	2.074
Minimum	41
Maximum	46
Range	5

#### 2. Deskripsi tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik posttest

Dari hasil analisis statistik data di atas dapat dideskripsikan tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik pada saat pretest dengan rata-rata (mean)

58,40, nilai tengah (median) = 58,00 dan simpangan baku (std. Deviation) = 1,040.

Sedangkan nilai tertinggi sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 57.

Tabel 11. Deskripsi posttest tingkat kerjasama dan kedisiplinan.

Statistik	Skor
Mean	58.40
Median	58.00
Variance	1.300
Std. Deviation	1.140
Minimum	57
Maximum	60
Range	3

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

### 3. Uji Normalitas

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

Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan bantuan program SPSS 25. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari

populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Asymp. Persyaratan data tersebut normal apabila nilai Asymp. Sig lebih besar dari 0.05 pada uji normalitas *shapiro wilk*. Secara lebih jelas, hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil perhitungan uji normalitas

No	Kelompok	Asymp.sig	keterangan
1	Pre test	.754	Normal
2	Post test	.814	Normal

Dari tabel di atas harga Asymp. Sig dari dua kelompok (pretest dan posttest) semuanya lebih besar dari 0.05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut. maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

#### 4. Uji homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 25. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara kelompok yang dibandingkan. Jika varian kelas tersebut sama, maka kedua kelas dapat dikatakan homogen. Persyaratan homogen jika probabilitas atau  $p > 0.05$  dan jika probabilitas  $p < 0,05$  maka data tersebut tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil perhitungan homogenitas

kelompok	Nilai signifikansi	kesimpulan
Pre test – post test	.759	Homogen

Dari perhitungan diperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$ , berarti varian sampel tersebut homogen. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa varians populasi homogen. Adapun perhitungan uji homogenitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi "ada pengaruh yang signifikan permainan modifikasi bola tangan terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan hasil pretest dan posttest. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bola tangan terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik, maka dilakukan uji t.

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

Table 14. Hasil Uji t

Variable	T-test for equality of means			
	t-hitung	t-tabel	Sig. 2(tailed)	Mean Difference
Kerjasama dan kedisiplinan	23.169	2,57	.000	25.80

Dari hasil uji t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar  $23,169 > 2,57$  ( $t_{tabel}$ ) dan besar nilai signifikansi probability  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima, berarti

terdapat pengaruh yang signifikan permainan bola tangan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

Apabila dilihat dari angka Mean Difference sebesar 14,80. rata-rata pretest sebesar 43,60 dan rata-rata posttest sebesar 58,40. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan modifikasi permainan bola tangan yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik 33,94% untuk tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini tentunya peneliti berusaha sebaik mungkin untuk menghasilkan produk model pengembangan permainan yang sempurna dan memenuhi syarat sebagai materi yang dapat dilaksanakan sebagai pembelajaran di sekolah. Akan tetapi dalam proses penelitian tentunya peneliti mengalami kendala dan keterbatasan. Adapun keterbatasan dan kendala peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Jumlah referensi dalam materi permainan tradisional boi-boian masih minim, sehingga materi yang disajikan masih perlu kajian yang lebih mendalam
2. Proses evaluasi masukan dari ahli dan uji efektifitas dari guru pendidikan jasmani terbatas menggunakan video karena belum bisa menghadirkan ahli dan guru PJOK dari berbagai SMA untuk menyaksikan secara langsung uji coba model permainan modifikasi bola tangan yang dilakukan di salah satu sekolah
3. Pelaksanaan uji efektifitas hanya dilakukan empat kali perlakuan kepada peserta didik, karena minimnya teori yang diketahui peneliti untuk melakukan

perlakuan untuk menguji efektifitas model permainan bola tangan dalam pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di peroleh dari analisis data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pelaksanaan pembelajaran PJOK disekolah tingkat SMA untuk materi bola tangan masih terkendala terkait sarana dan prasarana sehingga peneliti melakukan pengembangan untuk menciptakan model modifikasi permainan bola tangan yang dapat dilaksanakan di sekolah.
2. Pengembangan model modifikasi permainan bola tangan yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan di lapangan, sehingga model modifikasi permainan bola tangan sesuai kebutuhan dan dapat dilaksanakan di sekolah.
3. Pengembangan model modifikasi permainan bola tangan di rancang dengan memasukkan unsur-unsur dari kerjasama dan disiplin sehingga permainan dapat meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Hasil uji t juga terdapat pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Berdasarkan hasil uji t dapat dilihat bahwa  $t$  hitung sebesar  $23,169 > 2,57$  ( $t$ -tabel) dan besar nilai signifikansi probability  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

4. Hasil Validasi ahli permainan mendapatkan presentase 93% berarti sangat layak, validasi dari ahli media mendapatkan presentase 64% berarti layak dan validasi ahli praktisi lapangan guru PJOK mendapatkan presentase 83% berarti sangat layak. Dengan demikian produk buku panduan baboi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah.
5. Dilihat dari angka Mean Difference sebesar 14,80. rata-rata pretest sebesar 43,60 dan rata-rata posttest sebesar 58,40. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan modifikasi permainan bola tangan yang dilakukan mampu memberikan perubahan yang lebih baik 33,94% untuk tingkat kerjasama dan kedisiplinan peserta didik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Dengan diketahuinya ada pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik. Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu guru dan peserta didik:

1. Bagi guru, sebagai sarana evaluasi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang telah dilakukan di sekolah terkait materi permainan bola besar.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan karakter diri yang dikembangkan.

### **C. Saran**

Dengan mengacu pada hasil penelitian, saran yang diberikan peneliti adalah:

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- ABTI. (2016). *Peraturan Permainan Bola Tangan*. Jakarta.
- Achmad H.R & Noortje A.K. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional “Boi-Boian” Pada Motorik Kasar Anak Usia 7-10 Tahun Di Dsn. Sidokampir Ds. Budugsidorejo Kec. Sumobito Kab. Jombang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 9 (3). 73
- Afif Khoirul Hidayat. (2014). *Pengembangan Target Net Sebagai Alat Pembelajaran Pukulan Dalam Cabang Olahraga Bulutangkis Di Sekolah Menengah Pertama*. [tesis]. Yogyakarta: PROGRAM PASCASARJANA.
- Agung Widodo & M. Thariq Azis. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3 (1),14- 21.
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of human kinetics*, 59, 17.
- Amat Jaedun. (2010). Makalah PENELITIAN PENGEMBANGAN. [pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/drs-amat-jaedunmpd/penelitian-pengembangan.pdf>. Diakses pada tanggal 27 Desember 2021.
- Asep Yonny. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia
- Aziz, A. A., Setiawan, F., Salma, H., & Widyastuti, I. (2022). Manajemen Hubungan Orang Tua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Siswa di SD Muhammadiyah Nitikan: Analisis Era Transisi Teknologi Pendidikan. *Pandawa*, 4(1), [https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1574\\_122-140](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1574_122-140).
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.30752>
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019). The Application of Tactical Approachesin Learning Handballs. *JUARA: Jurnal Olahraga*. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>

- Bukhari, K., Efendi, Z. M., & Jama, J. (2019, November). The development of physical and sport education learning model by using small games. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012014). IOP Publishing.
- Casey, Ashley; Goodyear, Victoria A. (2015). *Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. Quest, 67(1), 56–72.* doi:10.1080/00336297.2014.984733
- Ciotto, C. M., & Gagnon, A. G. (2018). Promoting social and emotional learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 89(4), 27-33.*
- David W. Johnson, Roger T. Johnson, & Karl Smith, (2013) *Cooperative Learning: Improving University Instruction By Basing Practice On Validated Theory.* *Journal on Excellence in University Teaching.* University of Minnesota
- DEPDIKNAS. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun.*
- Depdiknas. (2006). *Metodik Pengajaran Penjas di Sekolah.* Jakarta: Depdiknas
- Dini Rosdiani. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Bandung: Alfabeta.
- Dini Rosdiani. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta.
- Dello Iacono, A, Eliakim, A, & Meckel, Y. (2015) *Improving Fitness of Elite Handball Players Small-Sided Games vs. High-Intensity Intermittent Training.* *Journal of Strength and Conditioning Research.* DOI: 10.1519/JSC.0000000000000686
- Dyson, B., Howley, D., & Wright, P. M. (2021). A scoping review critically examining research connecting social and emotional learning with three model-based practices in physical education: Have we been doing this all along?. *European Physical Education Review, 27(1), 76-95*
- Elizabeth B Hurlock, (2016). *Perkembangan Anak Jilid 2,* Jakarta : Erlangga
- Farias, C., Wallhead, T., & Mesquita, I. (2020). The project changed my life: Sport education's transformative potential on student physical literacy. *Research quarterly for exercise and sport, 91(2), 263-278.*
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan.* Jakarta: Kencana.

- Gema Torres-Luque, et al. (2016). Age-related differences in physical and physiological characteristics in male handball players
- Husdarta. (2014). Sejarah dan Filsafat Olahraga. Bandung: Alfabeta.
- Kanca, I. N. (2017). Pengembangan Profesionalisme Guru PJOK. In Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK, Pendidikan Olahraga Pascasarjana UM (hal. 1–14). <https://doi.org/10.1007/s10531-008-9459-4>
- Kirk, D. (2013). Educational value and models-based practice in physical education. *Educational Philosophy and Theory*, 45, 973–986. doi:10.1080/00131857.2013.785352
- Kamoludin, P. (2021). Physical Preparation and Development of School Students. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, 3, 161-163.
- Kholmiraevich, A. J. (2021). Innovations In Fitness Works and Physical Education. *Texas Journal of Medical Science*, 2, 4-5.
- Knudson, D. V., & Brusseau, T. A. (Eds.). (2021). Introduction to kinesiology: studying physical activity. USA: Human Kinetics.
- Lusiani & Kusuma D. (2020). Pengembangan Media Permainan Tradisional Boi-Boian Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal BK UNESA*. 11 (3). 391
- Mustafa, P. S., & Sugiharto. (2020). Keterampilan Motorik pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Jurnal Sporta Saintika*, 5 (2), 199–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.133>
- Manchado, C., Tortosa-Martínez, J., Vila, H., Ferragut, C., & Platen, P. (2013). Performance factors in women's team handball: Physical and physiological aspects-a review. *Journal of Strength and Conditioning Research*. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e3182891535>
- Mustaqin, E, A. (2018). Pengaruh Latihan Push Up Dan Pull Up Terhadap Hasil Flying Shoot Dalam Permainan Bola Tangan Pada Mahasiswa Komunitas Bola Tangan Unisma Bekasi. *Jurnal Genta Mulia*. Volume IX No. 1 Januari 2018
- Marzoan & Hamidi. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Jurnal An-nafs*. Lombok Utara. Vol. 2 (1)
- Mulidah, T. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Media Gambar. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*,

02(01), 64–70.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/view/10684%0A>  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/download/10684/4499>

Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813.

Perkasa, M.T.E. (2016). *Perbandingan Permainan Olahraga Bola Besar dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama SMP Negeri 1 Cimahi*. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung

Разуваева, Ирина (2021) "Efficiency of the use of multimedia tools in the learning process for the physical education of students by using means of handball," *Eurasian Journal of Sport Science*: Vol. 1 : Iss. 2 , Article 13. Available at: <https://uzjournals.edu.uz/eajss/vol1/iss2/13>

Petrie, K., Pope, C., & Powell, D. (2021). Grappling with complex ideas: Physical education, physical literacy, physical activity, sport and play in one professional learning initiative. *The Curriculum Journal*, 32(1), 103-117.

Prontenko, K., Griban, G., Bloshchynskyi, L., Melnychuk, I, Popovych, D., Nazaruk, V., ... & Novitska, L. V. (2020). Improvement of students' morpho-functional development and health in the process of sport-oriented physical education. *Wiad Lek*, 73(1), 161-168.

Piñeiro-Cossio, J., Fernández-Martínez, A., Nuviala, A., & Pérez-Ordás, R. (2021). Psychological Wellbeing in Physical Education and School Sports: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030864>

Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, 15(4), e0231269.

Quennerstedt, M. (2019). Healthying physical education-on the possibility of learning health. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(1), 1-15.

Razouki, A., Khzami, S. E., Selmaoui, S., & Agorram, B. (2021). The contribution of physical and sports education to health education of Moroccan middle school students: Representations and practices of teachers. *Journal of Education and Health Promotion*, 10(1), 201

- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bola Tangan. *Physical activity journal*. 1 (2)
- Ramadan, G., Sartono.& Aji, S. (2018). Pengembangan model latihan passing dalam permainan bola tangan. *Journal Of Sport Science and Education*. 3 (1)
- Riana Magdalena & Maria Angela Krisanti. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal TEKNO*. Vol. 16, No: 1, April 2019, p-ISSN:1907-5243, e-ISSN: 2655-8416
- Richards, K. A. R., Ivy, V. N., Wright, P. M., & Jerris, E. (2019). Combining the skill themes approach with teaching personal and social responsibility to teach social and emotional learning in elementary physical education. *Journal of physical education, recreation & dance*, 90(3), 35-44.
- Sunarno. (2016). Pembentukan Karakter Melalui Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Multilateral*, Volume 15, No. 2 Desember 2016 hlm. 188-196
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati & Hanny Mustika R. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Hasil Pewarnaan Rambut Artistik Teknik Frosting. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Utama, A.M.B. (2012). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol.8
- Walton-Fisette, J. L., & Wuest, D. A. (2018). *Foundations of physical education, exercise science, and sport*. McGraw-Hill Education.
- Wright, P. M., & Richards, K. A. R. (2021). *Teaching social and emotional learning in physical education*. Jones & Bartlett Learning.
- Zuhdan Prasetyo K. 2012. *Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian*. [pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/zuhdankun-prasetyomeddrprof/KULIAH%20UMUM%20Research%20and%20Development.pdf>. Diakses pada tanggal 27 Desember 2021

# LAMPIRAN

## 5. Angket Evaluasi Ujicoba Skala Kecil

### LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

#### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
Evaluator : Damar Pamungkas, M.Pd  
Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.
  - 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.
  - 3 : baik / tepat / jelas.
  - 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa			√		
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah			√		
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.			√		

5.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan pembelajaran			✓	
6.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓
7.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.			✓	
8.	Kesesuaian modifikasi dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di sekolah			✓	
9.	Kemudahan modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah				✓
10.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan kurikulum penjas di sekolah			✓	
11.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran			✓	
12.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran				✓
13	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan			✓	
14	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan			✓	
15	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.			✓	
16	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan			✓	
17	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa			✓	
18	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan			✓	
19	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan			✓	
20	Kesesuaian cover dengan isi buku panduan			✓	
21	Kesesuaian pemilihan jenis kertas dalam buku panduan			✓	
22	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan			✓	

23	Kesesuaian urutan isi buku panduan			✓	
24	Kesesuaian desain buku untuk digunakan disekolah				✓
25	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan			✓	
26	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan				✓
27	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.			✓	
28	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.			✓	
29	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				✓
30	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				✓
31	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓	
32	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓
33	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			✓	
34	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.				✓
35	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.				✓
36	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak				✓
37	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓
38	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.			✓	
39	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓

40	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.			✓	
41	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan			✓	
42	Kesesuain lapangan untuk melaksanakan permainan			✓	

**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1			Penjelasan tentang peraturan lebih detail lagi.
2			Strategi Bermain Perlu dijelaskan lagi agar siswa paham bagaimana cara memenangkan pertandingan dengan cepat.

--	--	--	--

**C. Komentar dan Saran Umum**

Secara Umum Permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pajjas karena menyenangkan bagi anak dan menantang anak untuk terus bergerak.

Saran :

Sangat mematkan Pemain yang sudah menata Blok kayu sebaiknya dibatasi bagian pinggang ke bawah yang boleh dilempari bola, sebagai bagian antisipasi keselamatan peserta didik

**D. Kesimpulan**

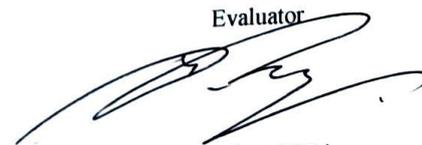
Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



Damar Pamungkas, M.Pd  
NIP. 19820114 200903 1 002

## 6. Angket Uji Coba Skala Besar

### LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

#### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : ARIF YUSUF  
 Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
- Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.  
 Keterangan:  
 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.  
 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.  
 3 : baik / tepat / jelas.  
 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa			√		
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah				√	
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.			√		

5.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓	
7.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.			✓		
8.	Kesesuain modifikasi dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di sekolah			✓		
9.	Kemudahan modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah				✓	
10.	Keseuaian modifikasi permainan dengan tujuan kurikulum penjas di sekolah			✓		
11.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran			✓		
12.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran				✓	
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan			✓		
14.	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan			✓		
15.	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.				✓	
16.	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan				✓	
17.	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa			✓		
18.	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan			✓		
19.	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan			✓		
20.	Kesesuain cover dengan isi buku panduan			✓		
21.	Kesesuain pemilihan jenis kertas dalam buku panduan				✓	
22.	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan				✓	

23	Kesesuaian urutan isi buku panduan			✓	
24	Kesesuaian desain buku untuk digunakan di sekolah				✓
25	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan				✓
26	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan			✓	
27	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.				✓
28	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.				✓
29	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				✓
30	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓	
31	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓	
32	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓
33	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓
34	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.				✓
35	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.			✓	
36	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak			✓	
37	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓
38	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.				✓
39	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓

40	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓	
41	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan			✓		
42	Kesesuaian lapangan untuk melaksanakan permainan			✓		

**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	isi <del>dan</del> kaidah teori	terlalu banyak teori & kaidah teori yg ditulis.	bba di perringkas, to the point dengan kaidah yg akan di bahas.
2	gambar	terlalu sedikit gambar yg mendukung tentang permainan.	lebih diperbanyak gambar agar lebih memudahkan pembaca untuk memahami.
	waktu permainan	Durasi permainan <del>15</del> menit	mungkin waktu permainan 10 menit sudah cukup

**C. Komentar dan Saran Umum**

Secara keseluruhan sudah baik dan cukup jelas

Kejelasan teori terlalu banyak mungkin bisa diperjelas lagi agar pembaca tidak salah

Bisa diperbanyak gambar yang menunjang kepermainan agar semakin menarik dan jelas.

Jika permainan bisa di wat 2x10 menit agar semakin kompetitif dan tidak terlalu lama tiap babak nya, bisa ditambah waktu istirahat saat pergantian babak.

**D. Kesimpulan**

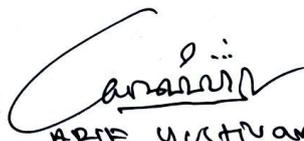
Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, .....2023

Evaluator

  
.....ARIF YUSTIAR.....  
NIP.

## LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : *Sun. Irfan Kurniawan*  
 Tanggal : *13 Juni 2023*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.  
Keterangan:  
 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.  
 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.  
 3 : baik / tepat / jelas.  
 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa				√	
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah			√		
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.			√		

5.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓	
7.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.			✓		
8.	Kesesuaian modifikasi dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di sekolah			✓		
9.	Kemudahan modifikasi permainan untuk dilaksanakan di sekolah				✓	
10.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan kurikulum penjas di sekolah				✓	
11.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran			✓		
12.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran				✓	
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan				✓	
14.	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan			✓		
15.	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.			✓		
16.	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan				✓	
17.	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa				✓	
18.	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan			✓		
19.	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan			✓	✓	
20.	Kesesuaian cover dengan isi buku panduan			✓		
21.	Kesesuaian pemilihan jenis kertas dalam buku panduan				✓	
22.	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan				✓	

23	Kesesuaian urutan isi buku panduan			✓	
24	Kesesuaian desain buku untuk digunakan disekolah				✓
25	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan				✓
26	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan			✓	
27	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.				✓
28	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.				✓
29	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				✓
30	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓	
31	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓	
32	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓
33	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓
34	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.				✓
35	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.			✓	
36	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak			✓	
37	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓
38	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.				✓
39	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓

40	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓
41	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan			✓	
42	Kesesuaian lapangan untuk melaksanakan permainan			✓	

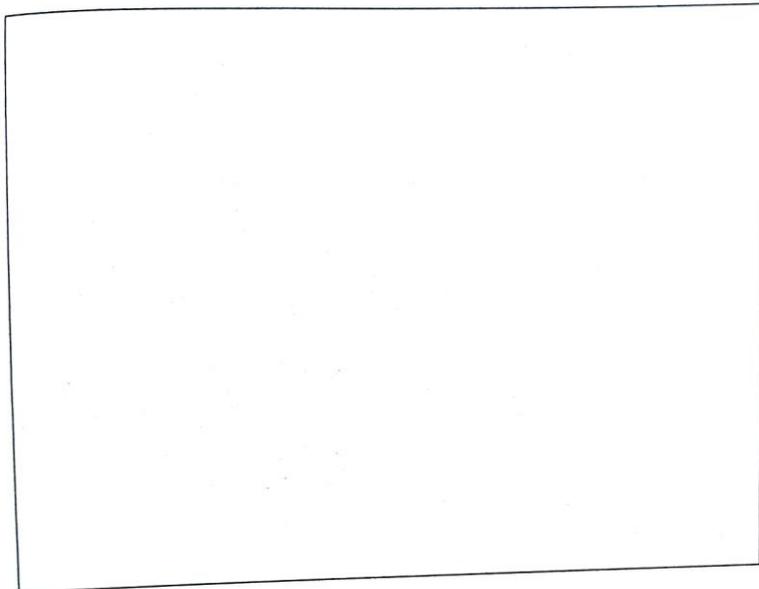
**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Bruu Panduan Perlu ditambahkan gambar	Agar lebih memperjelas	ditambahkan gambar untuk teknik yang dilakukan Peserta didik.
2	Mematikan lawan	Agar lebih aman	Untuk mematikan lawan adalah Anggota tubuh mulai pundak kebawah.

**C. Komentar dan Saran Umum**



**D. Kesimpulan**

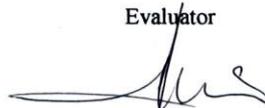
Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, 13..... Juli..... 2023

Evaluatur



Irhan Kurmawan, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19810203 2018 06 1 002

## LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : Sami Telkhaq Mukri  
 Tanggal : 13 Juni 2023

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.
  - 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.
  - 3 : baik / tepat / jelas.
  - 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa				√	
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah			√		
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.				√	

5.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
6.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓	
7.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.			✓		
8.	Kesesuaian modifikasi dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di sekolah				✓	
9.	Kemudahan modifikasi permainan untuk dilaksanakan di sekolah				✓	
10.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan kurikulum penjas di sekolah			✓		
11.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran				✓	
12.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran				✓	
13	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan			✓		
14	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan			✓		
15	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.				✓	
16	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan				✓	
17	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa			✓		
18	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan			✓		
19	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan				✓	
20	Kesesuaian cover dengan isi buku panduan			✓		
21	Kesesuaian pemilihan jenis kertas dalam buku panduan				✓	
22	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan				✓	

23	Kesesuaian urutan isi buku panduan			✓	
24	Kesesuaian desain buku untuk digunakan di sekolah				✓
25	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan				✓
26	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan			✓	
27	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.				✓
28	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.				✓
29	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				✓
30	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			✓	
31	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.			✓	
32	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓
33	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓
34	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.				✓
35	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.			✓	
36	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak			✓	
37	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓
38	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.				✓
39	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓

40	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓	
41	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan			✓		
42	Kesesuaian lapangan untuk melaksanakan permainan			✓		

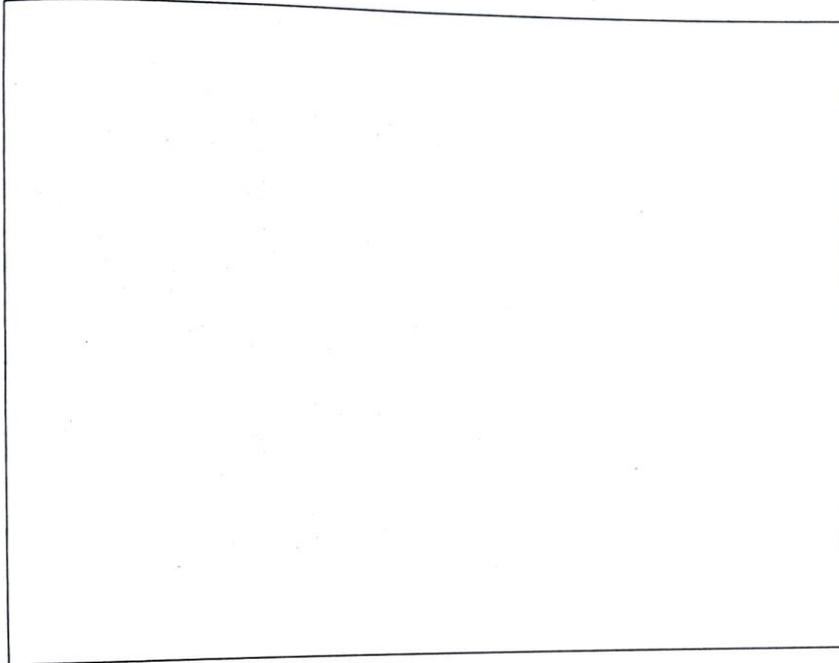
**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	titik pinalti sebaiknya lebih mundur 1 m	terlalu dekat sehingga penjaga gawang takut menghalau bola	ditambah jarak untuk titik pinalti
2	Strategi permainan peserta didik belum jelas	Peserta didik belum bisa memuai strategi untuk memenangkan pertandingan	untuk strategi permainan bisa disampaikan dalam buku panduan

### C. Komentar dan Saran Umum



### D. Kesimpulan

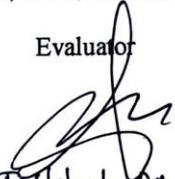
Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, 13 Juni ..... 2023

Evaluator

  
Sami Tolikhah Mukri, s. pd.  
NIP. 19680527 200801 1002

## LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : Tio Setyo Kuncoro  
 Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.  
 Keterangan:  
 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.  
 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.  
 3 : baik / tepat / jelas.  
 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar			√		
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa			√		
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah			√		
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.			√		

5.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan pembelajaran				✓
6.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓
7.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓
8.	Kesesuaian modifikasi dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di sekolah			✓	
9.	Kemudahan modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah			✓	
10.	Kesesuaian modifikasi permainan dengan tujuan kurikulum penjas di sekolah			✓	
11.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran				✓
12.	Modifikasi permainan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran				✓
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan		✓		
14.	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan			✓	
15.	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.		✓		
16.	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan			✓	
17.	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa			✓	
18.	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan				✓
19.	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan				✓
20.	Kesesuaian cover dengan isi buku panduan			✓	
21.	Kesesuaian pemilihan jenis kertas dalam buku panduan			✓	
22.	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan			✓	

23	Kesesuaian urutan isi buku panduan				✓
24	Kesesuaian desain buku untuk digunakan di sekolah				✓
25	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan		✓		
26	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan		✓		
27	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.				✓
28	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.		✓		
29	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				✓
30	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				✓
31	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓
32	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓
33	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.			✓	
34	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.		✓		
35	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.				✓
36	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak				✓
37	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓
38	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.				✓
39	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓

40	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓
41	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan				✓
42	Kesesuain lapangan untuk melaksanakan permainan				✓

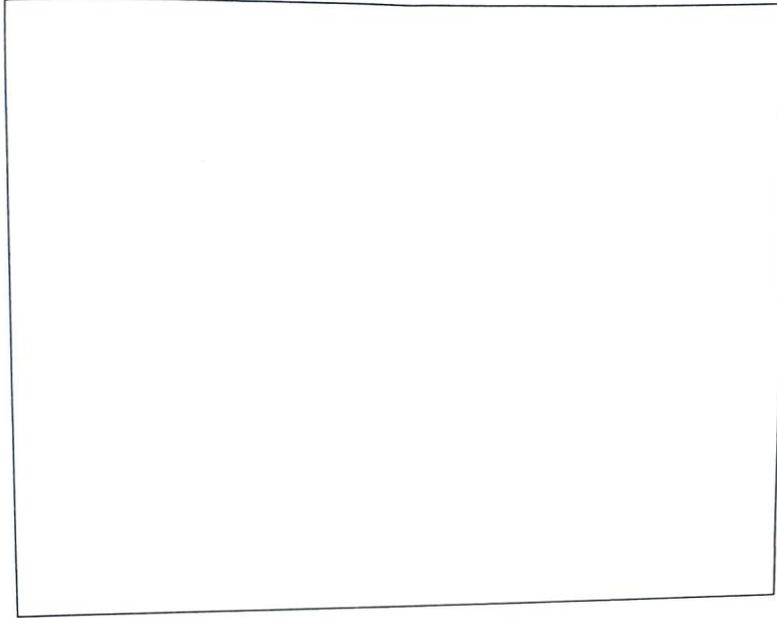
**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Petunjuk Permainan Kurang Jelas	AGAR siswa tepat dalam memaikan permainan	di perjelas kembali

**C. Komentar dan Saran Umum**



**D. Kesimpulan**

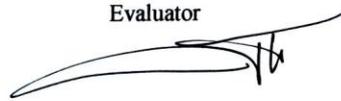
Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



TIO SETYO KUNCORO  
NIP. -

7. Surat Permohonan Uji Coba di Sekolah



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN  
KESEHATAN**

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 : B/499/UN34.16/LT/2023

9 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . **SMAN 2 Sleman**

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

Nama : Bayu Setyawan  
NIM : 21633251027  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Judul Tugas Akhir : Model modifikasi permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik  
Waktu Uji Instrumen : 12 - 21 Juni 2023

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,  
Mahasiswa dan Alumni,  
  
D. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN  
KESEHATAN**

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 : B/500/UN34.16/LT/2023

9 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . **SMAN 1 SLEMAN**

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

Nama : Bayu Setyawan  
NIM : 21633251027  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Judul Tugas Akhir : Model modifikasi permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik  
Waktu Uji Instrumen : 14 - 21 Juni 2023

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,  
Kemahasiswaan dan Alumni,



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

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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 : B/495/UN34.16/LT/2023

6 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

Yth . SMAN 2 Ngaglik

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

Nama : Bayu Setyawan  
NIM : 21633251027  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Judul Tugas Akhir : Model modifikasi permainan bola tangan sebagai materi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan peserta didik  
Waktu Uji Instrumen : Senin - Jumat, 12 - 16 Juni 2023

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,  
Mahasiswa dan Alumni,

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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 : B/481/UN34.16/LT/2023

17 Mei 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

**Yth. SMAN 1 Cangkringan**

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

Nama : Bayu Setyawan  
NIM : 21633251027  
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2  
Judul Tugas Akhir : Model Modifikasi Permainan Bola Tangan Sebagai Materi PJOK untuk Meningkatkan Kerjasama dan Kedisiplinan Peserta Didik  
Waktu Uji Instrumen : 22 - 29 Mei 2023

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,  
Kemahasiswaan dan Alumni,



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

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

## 8. Surat Permohonan Validasi Kepada Ahli



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: [fikk.uny.ac.id](http://fikk.uny.ac.id) Email: [humas\\_fikk@uny.ac.id](mailto:humas_fikk@uny.ac.id)

Nomor : B/27.179/UN34.16/KM.07/2023

5 Mei 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:  
**Dr. Yudanto, M.Pd.**  
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Bayu Setyawan

NIM : 21633251027

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

Judul : Pengembangan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Alumni



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Pd.

NIP. 19810926 200604 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092  
Laman: [fikk.uny.ac.id](http://fikk.uny.ac.id) Email: [humas\\_fikk@uny.ac.id](mailto:humas_fikk@uny.ac.id)

Nomor : B/27.178/UN34.16/KM.07/2023

5 Mei 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:  
**Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.**  
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Media bagi mahasiswa:

Nama : Bayu Setyawan

NIM : 21633251027

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

Judul : Pengembangan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Alumni

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



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

Nomor : B/27.177/UN34.16/KM.07/2023

5 Mei 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:  
**Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.**  
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Materi bagi mahasiswa:

Nama : Bayu Setyawan

NIM : 21633251027

Prodi : S-2 Pendidikan Jasmani

Pembimbing : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

Judul : Pengembangan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Alumni

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

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI POKOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : Saryono, S.Pd. Jas., M.Or.  
 Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.  
 Keterangan:  
 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.  
 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.  
 3 : baik / tepat / jelas.  
 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian pemilihan ukuran kertas yang digunakan dalam buku panduan			√		
2.	Kesesuaian pemilihan jenis font dan ukuran font dalam buku panduan		√			
3.	Petunjuk pelaksanaan permainan jelas.			√		
4.	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam buku panduan		√			

5.	Kejelasan buku panduan untuk dimainkan siswa			✓		
6.	Kesesuaian pemilihan warna dalam buku panduan		✓			
7.	Kesesuaian desain gambar dalam buku panduan		✓			
8.	Kesesuaian cover dengan isi buku panduan		✓			
9.	Kesesuaian pemilihan jenis kertas dalam buku panduan			✓		
10.	Kesesuaian isi buku panduan dengan tujuan buku panduan			✓		
11.	Kesesuaian urutan isi buku panduan		✓			
12.	Kesesuaian desain buku untuk digunakan disekolah			✓		
13.	Kejelasan peraturan permainan dalam buku panduan			✓		
14.	Kesesuaian margin buku panduan modifikasi permainan			✓		

**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada Modifikasi permainan ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Cover	penataan	di buat lebih baik
2	Font	Perlu format	Selain Times New Roman
3	Gambar	lebih besar	diperbesar pd bagras dalam

4	Logo	Orisinal	perbaikan
5	bullet	ditganti number	peromoran
6	cover sulating	ada tesponi	dibentuk tesponi

--	--	--	--

**C. Komentor dan Saran Umum**

Sudah lumayan baik, perbaiki masalah-masalah yg tertulis.

**D. Kesimpulan**

Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, .....<sup>12/5</sup>.....2023

Evaluator



Saryono, S.Pd. Jas., M.Or.  
NIP. 198110212006041001



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

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saryono, S.Pd., Jas., M.Or.  
Jabatan/Pekerjaan : .....  
Instansi Asal : UNY.....

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Materi Modifikasi Permainan Bob Tangan sebagai Materi PJOE untuk  
Meningkatkan Kerjasama dan Kedisiplinan Peserta Didik

dari mahasiswa:

Nama : Bayu Setyawan  
NIM : 21633251027  
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. Gunakan numbering bukan bullet, logo buat sendiri  
Sehingga Dinyal
2. Cover dg karakter huruf yg keat, warna & gambar  
gambar di dalam lebih besar.
3. Jenis huruf jika menggunakan font Time New Roman

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

Yogyakarta, 12/5/2023  
Validator,

Saryono, M.Or.

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PERMAINAN

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.  
 Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi Modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.  
 Keterangan:  
 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.  
 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.  
 3 : baik / tepat / jelas.  
 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kemudahan Modifikasi permainan untuk dimainkan siswa.					
2.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.				√	
3.	Permainan mendorong perkembangan aspek fisik siswa.				√	
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√	

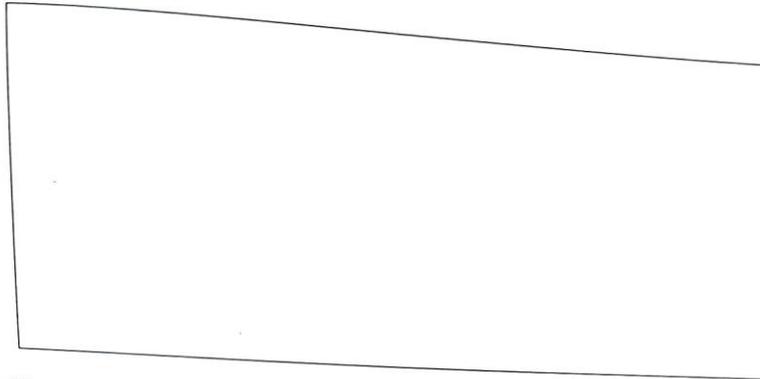
5.	Permainan mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				✓	
6.	Permainan mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa yang mencakup gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif siswa				✓	
7.	Permainan mendorong perkembangan aspek afektif siswa.				✓	
8.	Permainan mendorong kemampuan kompetitif siswa.				✓	
9.	Modifikasi permainan dapat dimainkan oleh siswa dan siswi.			✓		
10.	Modifikasi permainan dapat merangsang siswa untuk aktif bergerak			✓		
11.	Modifikasi permainan dapat memperkenalkan bola tangan bagi siswa.				✓	
12.	Modifikasi permainan aman untuk dilakukan oleh siswa.			✓		
13.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kerjasama siswa.				✓	
14.	Modifikasi Permainan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.				✓	
15.	Kesesuaian pemilihan alat modifikasi yang digunakan dalam permainan			✓		
16.	Kesesuain lapangan untuk melaksanakan permainan				✓	

**B. Saran untuk Perbaikan Modifikasi Permainan**

Petunjuk:

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

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1			



#### D. Kesimpulan

Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, 10 - 5 - .....2023

Evaluator

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



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

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala  
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Materi Modifikasi, Perumahan Bola Tangan sebagai Materi PJOK untuk  
Meningkatkan Kerjasama dan Kedisiplinan Peserta Didik

dari mahasiswa:

Nama : Rozky Setiawan  
NIM : 21633251027  
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. Diperimbangkan ukuran lapangan yang digunakan
2. Diperimbangkan untuk aturan baku bor-boran
3. ....

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

Yogyakarta, 10-5-2023  
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Evaluator : Dr. Yudanto, M.Pd  
 Tanggal : .....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli permainan bola tangan, Penjas dan guru Penjas terhadap Modifikasi modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Modifikasi permainan yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/isi modifikasi permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas.
  - 2 : kurang baik / kurang tepat / kurang jelas.
  - 3 : baik / tepat / jelas.
  - 4 : sangat baik / sangat tepat / sangat jelas.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Modifikasi Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Modifikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
2.	Ketepatan memilih Modifikasi permainan bagi siswa					
3.	Kesesuaian modifikasi permainan untuk dilaksanakan disekolah					
4.	Kesesuaian Modifikasi permainan dengan karakteristik siswa.					


C. Komentar dan Saran Umum

- Luar lapangan ditunjukkan dengan jumlah pemain.
- Buku panduan lebih detail penulisiannya.
- Bagian tubuh yang menyogi sasaran ditunjukkan.

#### **D. Kesimpulan**

Modifikasi permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang didapatkan)

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



Dr. Yudanto, M.Pd  
NIP. 198107022005011001



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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudianto, M.Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : .....  
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Materi Modifikasi Permainan Bola Tangan sebagai Materi  
PJOK untuk Meningkatkan kerjasama dan Kedisiplinan  
Peserta didik.

dari mahasiswa:

Nama : Rayu Seyawan  
NIM : 21633251027  
Prodi : Pendidikan Jasmani

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

1. ....
2. ....
3. ....

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

Yogyakarta, .....  
Validator,

Dr. Yudianto, M.Pd.

## 9. Angket Uji Efektifitas

### ANGKET UJI EFEKTIFITAS

#### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : *Irfan Kurniawan, S.Pd. Jos. MPD*  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

#### Petunjuk:

- Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
- Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

#### A. Kerjasama

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan				√	
		Membantu saat permainan				√	
		Membantu setelah permainan				√	
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain				√	
		Ajakan untuk bermain			√		

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi			√		
		Aktif berpartisipasi dalam permainan		√			
		Pengambilan keputusan		√			
4	Menghargai orang lain	Pujian			√		
		penghargaan		√			
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan		√			

### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan			√		
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya			√		
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan			√		
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung			√		

Yogyakarta, .....2023

Evaluator

Irfaan Kurniawan S.Pd, J.S.

NIP. 198103032019061602

## ANGKET UJI EFEKTIFITAS

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : *Sami, Tolhah, Mukri, S.Pd.*  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

**Petunjuk:**

1. Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

**A. Kerjasama**

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan			√		
		Membantu saat permainan				√	
		Membantu setelah permainan			√		
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain			√		
		Ajakan untuk bermain				√	

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi				✓	
		Aktif berpartisipasi dalam permainan			✓		
		Pengambilan keputusan		✓			
4	Menghargai orang lain	Pujian		✓			
		penghargaan			✓		
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan			✓		

### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan		✓			
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya		✓			
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan			✓		
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung			✓		

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



Samir Tolkhah Mulcri

NIP. 19680527 200801 1 002

**ANGKET UJI EFEKTIFITAS**

**MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK  
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISCIPLINAN PESERTA DIDIK  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : *R. Ayu Setyawan*  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

**Petunjuk:**

1. Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

**A. Kerjasama**

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan				√	
		Membantu saat permainan			√		
		Membantu setelah permainan			√		
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain			√		
		Ajakan untuk bermain				√	

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi			✓		
		Aktif berpartisipasi dalam permainan			✓		
		Pengambilan keputusan			✓		
4	Menghargai orang lain	Pujian			✓		
		penghargaan			✓		
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan			✓		

### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan			✓		
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya			✓		
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan		✓			
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung			✓		

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



Bayu Setyawan

NIP.

**ANGKET UJI EFEKTIFITAS**

**MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI POKOK  
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : *Irfan Kurniawan, S.P. Jas. M-Rib*  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

**Petunjuk:**

1. Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

**Keterangan:**

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

**A. Kerjasama**

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan				√	
		Membantu saat permainan					√
		Membantu setelah permainan					√
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain					√
		Ajakan untuk bermain				√	

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi			✓		
		Aktif berpartisipasi dalam permainan			✓		
		Pengambilan keputusan			✓		
4	Menghargai orang lain	Pujian penghargaan				✓	
					✓		
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan			✓		

### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan					✓
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya				✓	
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan			✓		
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung			✓		

Yogyakarta, .....2023

Evaluatur



Irfan Kurniawan, S.Pd, Psi, M.Pd

NIP. 198103032019061002

**ANGKET UJI EFEKTIFITAS**

**MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK  
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : Sami Taikhah Mukri, S.Pd.  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

**Petunjuk:**

1. Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

**A. Kerjasama**

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan				√	
		Membantu saat permainan				√	
		Membantu setelah permainan				√	
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain			√		
		Ajakan untuk bermain				√	

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi					✓
		Aktif berpartisipasi dalam permainan					✓
		Pengambilan keputusan				✓	
4	Menghargai orang lain	Pujian			✓		
		penghargaan				✓	
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan					✓

### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan			✓		
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya			✓		
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan				✓	
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung				✓	

Yogyakarta, .....2023

Evaluator



Samir Tallchah Mukri

NIP. 1960037 200301 1002

## ANGKET UJI EFEKTIFITAS

### MODEL MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN SEBAGAI MATERI PJOK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi pokok : Permainan Bola Tangan  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Atas  
 Responden : *Rayu Setyawan*  
 Tanggal : .....

Lembar uji efektifitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai guru Penjas terhadap keefektifan modifikasi materi pembelajaran permainan bola tangan bagi siswa Sekolah Menengah Atas yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

**Petunjuk:**

1. Lembar uji efektifitas ini diisi oleh ahli dan guru Penjas.
2. Rentangan evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju(ST)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat setuju (ST)

**A. Kerjasama**

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Saling membantu	Membantu sebelum permainan				√	
		Membantu saat permainan				√	
		Membantu setelah permainan				√	
2	Ingin semua bermain	Kesempatan bermain				√	
		Ajakan untuk bermain					√

3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Saling berkomunikasi				✓	
		Aktif berpartisipasi dalam permainan				✓	
		Pengambilan keputusan				✓	
4	Menghargai orang lain	Pujian				✓	
		penghargaan				✓	
5	Saling memberi dukungan	Saling memberi motivasi dalam permainan				✓	

#### B. Kedisiplinan

No	Indikator	Sub indikator					
			SS	S	N	TS	STS
1	Peraturan	Melaksanakan peraturan sesuai dengan panduan				✓	
2	Hukuman	Menunjukkan sikap berani bertanggung jawab terhadap perbuatannya				✓	
3	Penghargaan	Menunjukkan sikap sportif selama permainan			✓		
4	Konsistensi	Menunjukkan sikap mentaati peraturan selam permainan berlangsung				✓	

Yogyakarta, .....2023

Evaluator

  
Bayu Setyawan

NIP.

## 10. Dokumentasi penelitian



Uji coba permainan baboi di SMAN 1 Cangkringan



Uji coba permainan baboi di SMAN 1 Cangkringan



Uji coba permainan baboi di SMAN 2 Sleman



Pengisian angket oleh guru PJOK SMAN 1 Sleman



Foto bersama peserta didik SMAN 1 Sleman

## 11. Buku Panduan Permainan Baboi

### KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga buku panduan permainan Baboi ini dapat terselesaikan. Permainan Baboi merupakan modifikasi dari permainan bola tangan yang dapat dipadukan dengan permainan tradisional boi boian untuk meningkatkan Kerjasama dan disiplin peserta didik di sekolah menengah atas.

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan. Tak lupa kami juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan atas segala dorongan yang diberikan kepada kami dan semua pihak yang telah membantu memberikan masukan untuk lebih baiknya buku ini.

Buku peraturan ini merupakan produk akhir setelah melewati serangkaian perbaikan dari ahli dan guru PJOK, namun kami yakin buku ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari Bapak/Ibu/Saudara pembaca sangat kami harapkan demi penyempurnaan.

Semoga buku peraturan ini dapat bermanfaat, khususnya bagi guru PJOK kelas atas dalam memberikan pelajaran mata pelajaran permainan bola besar terutama permainan bola tangan.

Yogyakarta, Juli 2023

Bayu Setyawan

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan penting yang disampaikan mulai dari Pendidikan sekolah dasar sampai dengan Pendidikan sekolah menengah atas. PJOK termasuk dalam salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang dilaksanakan di sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Dalam proses pembelajarannya, PJOK memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman dalam belajar melalui aktivitas jasmani yang dilaksanakan secara sistematis. Pemberian bekal pengalaman belajar dalam PJOK ini diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik sekaligus pembentukan pola hidup sehat sepanjang hayat kepada peserta didik.

PJOK adalah salah satu unsur mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan secara keseluruhan, yaitu suatu upaya mengembangkan kemampuan peserta didik melalui pemberian pembelajaran ketrampilan gerak untuk tercapainya peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan ketrampilan dalam diri peserta didik. Ketiga unsur tersebut adalah potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang harus dikembangkan secara sistematis dan berlanjut dalam suatu proses yang telah direncanakan. Pembelajaran PJOK yang dilaksanakan di sekolah terdiri dari beberapa macam aktivitas jasmani dengan memaksimalkan keterlibatan komponen fisik seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan serta komponen fisik lainnya yang disusun dengan baik untuk memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik.

Dalam kurikulum pembelajaran PJOK kelas X di SMA terdapat sepuluh kompetensi dasar yang disampaikan kepada peserta didik. Salah satu dari kompetensi dasar tersebut adalah menganalisis gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi pertama dalam kurikulum 2013. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di sekolah dalam kompetensi dasar pertama tersebut materi yang sering di ajarkan adalah materi permainan sepak bola, bola basket dan bola voli. Namun dari beberapa permainan tersebut ada satu permainan bola besar yang kurang

populer dan jarang disampaikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di SMA yaitu materi permainan bola tangan. Bola tangan merupakan salah satu materi pembelajaran PJOK yang termasuk dalam permainan bola besar. Bola tangan yang termasuk dalam materi bola besar ini sekarang belum terlalu populer di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat secara luas. Permainan ini merupakan perpaduan antara permainan sepakbola dengan basket, di mana peraturan permainannya banyak mengadopsi dari kedua cabang olahraga tersebut. Permainan bola tangan ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan beberapa olahraga permainan lainnya seperti membuat tubuh bekerja secara keseluruhan dan melatih koordinasi tangan, mata dan kaki secara bersamaan. Berbeda dengan sepak bola yang tidak menggunakan tangan dalam permainannya kecuali penjaga gawang. Selain itu permainan bola tangan mirip juga dengan permainan bola basket namun memiliki peraturan yang lebih simple dan tidak terlalu banyak sehingga cocok di gunakan untuk pebelajaran di sekolah. Selain itu permainan bola tangan ini juga dapat melatih kerjasama, tanggung jawab dan disiplin peserta didik yang merupakan beberapa karakter yang menjadi salah satu tujuan kurikulum 2013. Selain itu kemampuan kerjasama dan disiplin akan sangat berguna saat peserta didik sudah masuk dalam dunia kerja. Kemampuan kerjasama yang baik akan menjadikan peserta didik mudah bekerja sama dalam kelompok dan disiplin juga akan melatih peserta didik untuk menghargai waktu dan hasil yang dilakukan dalam pekerjaan.

Dalam berbagai kurikulum, baik KTSP maupun Kurikulum 2013 telah dirumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran permainan olahraga yaitu mampu menjelaskan berbagai gerakan yang terdapat pada olahraga permainan, menumbuhkan sikap-sikap sosial dan melakukan keterampilan gerak berbagai aktivitas olahraga. Proses pembelajaran materi olahraga permainan bola tangan akan menuntut siswa untuk melakukan berbagai teknik dasar permainan bola tangan secara sederhana yang dilakukan dengan modifikasi peraturan, serta berbagai nilai sosial.

Beberapa temuan yang di temui dilapangan disini peneliti ingin melakukan pengembangan permainan yang dapat mengatasi beberapa kendala. Permainan

tradisional boi boian merupakan permainan yang memiliki keunggulan untuk melatih kemampuan peserta didik, seperti kerjasama, fokus dan disiplin. permainan tradisional boi-boian didefinisikan sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan satu tim berisi 5 pemain atau lebih dengan satu tim berusaha membangun piramid dari pecahan genting serta tim yang lain menghalangi tim tersebut untuk membangun piramid. Saat dalam permainan tim yang berusaha menghalangi tim lawan menata genting berusaha mematikan lawan dengan cara melemparkan bola hingga mengenai tim lawan dan tim yang berusaha menata genting berusaha agar tidak terkena bola sambil menata genting sampai genting tersebut tersusun sempurna. Disini peneliti melihat keunggulan dari permainan bola tangan dan permainan tradisional boi boian dimana kedua permainan tersebut sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, yaitu dalam afektif peserta didik terutama Kerjasama dan kedisiplinan. kemampuan afektif ini merupakan salah satu ranah penilaian dalam pendidikan jasmani disekolah selain kognitif dan psikomotor.

Disini peneliti melakukan pengembangan permainan dengan perpaduan antara bola tangan dan permainan tradisional boi boian. Jadi untuk lapangan maupun permainan mengadopsi dari kedua permainan tersebut, sehingga dalam permainan ini diharapkan lebih menarik karena dalam permainan kita tidak hanya memasukkan bola kedalam gawang namun kita juga menembak lawan main kita menggunakan bola. Dengan ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dan disiplin peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, sangat diperlukan upaya yang nyata agar peserta didik antusias, senang, tidak bosan untuk mereka aktif bergerak sehingga dapat menunjang peningkatan keterampilan serta kemampuan kerjasama dan disiplin peserta didik. Oleh karena itu diperlukan pengembangan pengembangan permainan bola tangan yang sesuai bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas.

## B. Tujuan

Penyusunan buku ini untuk memberikan pedoman bagi guru PJOK supaya dapat menggunakan modifikasi permainan bola tangan untuk meningkatkan kedisiplinan dan

kerjasama bagi peserta didik SMA dalam pembelajaran PJOK di SMA. Modifikasi permainan disusun berdasar pada karakteristik peserta didik anak usia SMA, prinsip pengembangan permainan, dan prinsip latihan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan.

### C. Spesifikasi Permainan

Produk modifikasi permainan ini diharapkan dapat: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola tangan, sehingga peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan kerjasama dan disiplin peserta didik, (2) Menjadi bahan ajar guru PJOK di sekolah menengah atas dalam materi permainan bola tangan. Unsur- Unsur kedisiplinan yang digunakan menurut Elizabeth (2016:84) adalah: peraturan, hukuman, penghargaan dan konsistensi. Oleh sebab itu dalam modifikasi permainan baboi ini mengandung unsur-unsur yang dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Seperti permainan yang menerapkan hukuman kepada pemain, menerapkan peraturan yang harus di patuhi oleh peserta didik, dan menerapkan peserta didik harus mematuhi waktu yang telah ditentukan. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik diperlukan sebuah indikator-indikator yang menunjang terjadinya sebuah kerjasama. Indikator yang digunakan merupakan pendapat dari suherman yang dikutip oleh wahyu (2018:43) mengenai unsur-unsur kerjasama. Indikator kerjasama yang digunakan dalam permainan ini antara lain: saling membantu, ingin semua bermain, bekerjasama meraih tujuan, menghargai orang lain, saling memberi dukungan. Sehingga dalam modifikasi permainan ini mengandung beberapa unsur yang meningkatkan kerjasama seperti saling membantu antar pemain agar dapat mencetak gol dan dapat menyelesaikan menata balok kayu, saling melindungi teman satu tim agar tidak di matikan oleh pemain lawan dan memberikan semua pemain agar dapat ikut bermain dengan cara pemain yang sudah menata balok kayu harus digantikan oleh pemain cadangan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang berbeda dengan pelatihan jasmani seperti halnya dalam olahraga prestasi. Dalam hal pembelajaran tujuan penjasorkes harus berorientasi pada setiap peserta didik. Pendidikan jasmani di sekolah diarahkan pada tujuan secara keseluruhan (multilateral) seperti halnya tujuan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Sebagaimana diterangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa "Tujuan pendidikan di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan."

Penjasorkes yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan yang tidak hanya pandai dibidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas di bidang keterampilan, serta sehat jasmani dan rohani.

#### B. Permainan

Permainan memiliki arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak (Utama, 2012:3). Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Melalui bermain secara fisik dapat meningkatkan kebugaran jasmani sehingga tidak mudah lelah dan tetap bugar

meskipun beraktivitas secara terus-menerus dalam kesehariannya. Aktivitas bermain mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar anak seperti gerak lokomotor, non lokomotor.

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

### C. Permainan Bola Tangan

Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola. Bola boleh dipasing dengan tangan atau dengan mendribelnya beberapa kali ke lantai tanpa menyentuh kedua tangan bersamaan (Hermansah, 2016: 37). Bola tangan atau handball merupakan olahraga yang asing di masyarakat Indonesia karena baru berkembang mulai 2009 untuk indoor, sedangkan untuk beach atau pantai sejak 2007 karena merupakan bagian dari persiapan Asian beach games di Bali 2008. Bola tangan adalah permainan yang dimainkan 2 regu/tim terdiri dari 7 orang pemain mereka melempar, menembak. Sasaran pertandingan adalah melemparkan bola ke arah gawang tim lawan (ABTI, 2016:4). Beberapa teknik yang digunakan dalam permainan bola tangan antara lain:

- 4) Menggiring (*dribble*) adalah keterampilan untuk menguasai dan membawa bola dengan cara memantulkannya setiap kali ke tanah, dengan satu atau dua tangan.

- 5) Melempar atau *passing* adalah pola gerak dasar yang dimaksudkan untuk melepaskan suatu objek menjauhi tubuh pelempar. Keterampilan teknik dasar *passing* dalam bola tangan yaitu:
- c. Dua tangan (*two hand*)
    - d) *Chest pass, chest pass* merupakan *passing* yang umum dilakukan pada permainan ini. Umpan ini difokuskan dari dada ke dada teman.
    - e) *Overhead pass, overhead pass* merupakan *passing* yang dilakukan dari atas kepala dengan tujuan untuk menghindari jangkauan atas lawan.
    - f) *Underhand/bounce pass, underhand/bounce pass* merupakan *passing* yang dilakukan dari sekitaran bawah lengan.
  - d. Satu tangan (*one hand*)
    - d) *Javeline/baseball pass, javeline/baseball pass* pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengikuti prinsip *maximum time-distance*, yaitu lemparan harus dilakukan dalam waktu yang secepat-cepatnya dengan jarak yang jauh dan membutuhkan sikap lemparan yang maksimum.
    - e) *Side pass, side pass* merupakan *passing* dengan menggunakan satu tangan dan dilakukan pada samping tubuh pemain.
    - f) *Reverse pass, reverse pass* merupakan *passing* dengan melewatkan bola dari belakang tubuh pemain. *Passing* ini untuk mengecoh atau menipu lawan.
- 6) Menembak (*shooting*) merupakan salah satu teknik terpenting dalam permainan bola tangan karena dengan teknik *shooting* kemungkinan terciptanya gol sangat besar. Dalam garis besarnya cara menembak bola adalah sebagai berikut:
- g) *The Standing Throw Shoot* (tembakan berdiri) adalah *shooting* dengan didahului mendribble bola kemudian menangkap dengan kedua tangan dan sedikit membungkukkan badan kekanan (pelempar tangan kanan) kemudian bola di *shooting* dengan keras lewat samping kepala sambil membuka kaki agak lebar, dan kaki kanan sedikit agak terangkat dengan bertumpuh pada kaki kiri.
  - h) *The Jump Shoot* (tembakan melompat) adalah *Shooting* dengan lompatan setelah bola di *dribble*, kemudian menangkap dengan kedua tangan, posisi tubuh dimiringkan, lalu bola di *shooting* dengan keras lewat samping kepala sambil

membuka kaki dan kedua kaki terangkat, dada dibusungkan seiring dengan di shootingnya bola.

- i) *The Dive Shoot* (tembakan melayang) adalah shooting dengan posisi tubuh seperti melayang,
- j) *The Fall Shoot* (tembakan sambil menjatuhkan badan ke depan) adalah tembak sambil menjatuhkan badan ke depan.
- k) *The Side Shoot* (tembakan menyamping) adalah tembak dari samping dengan membuka tangan dan kaki lebar sambil badan dimiringkan ke kanan (bagi penembak dengan tangan kanan) dan bola dishooting dengan keras dari samping setinggi paha.
- l) *The Reverse Shoot* (tembakan membalik) adalah tembak membelakang, diawali dengan posisi badan membelakangi arah tembak kemudian bola dipegang dengan kedua tangan, bagi penembak dengan tangan kanan, maka posisi tangan kiri berada dibawah bola sebagai penyeimbang, dan menggeserkan kaki kanan ke belakang bersamaan dengan bola dishoot dengan keras sambil membalikkan tubuh.

#### D. Karakteristik Peserta Didik SMA

Usia peserta didik anak SMA secara umum berada pada rentang 15/16-18/19 tahun, yang kerap disebut sebagai usia remaja, adolescent, atau storm and drunk. Anak merasa kesepian dan menderita. Dia menganggap tak ada orang yang mau mengerti, memahami, dirinya, dan menjelaskan hal-hal yang dirasakannya.

Dalam usia remaja anak akan cenderung untuk melakukan suatu tindakan yang belum pernah dia lakukan. Anak akan merasa bangga apabila dia mendapat perhatian dari orang lain atau lingkungannya. Hal yang sering dilakukan diluar batas kontrol anak akan menimbulkan hal yang negatif. Untuk mencegah dan supaya lebih mengontrol anak khususnya dalam dunia pendidikan, dapat dilakukan pencegahan dari pembiasaan dalam penanaman nilai karakter pada saat pembelajaran di sekolah. Pengembangan model permainan bola tangan dapat dijadikan satu alternatif untuk mendorong dan membantu menjaga tingkat kontrol anak.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

- 3) Secara fisik

Umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap, individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi dan meningkatnya energi gerak pada setiap individu.

#### 4) Secara Mental

Individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka, keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk menjadi mandiri dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa. Sebagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan mood yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak. Kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin. Berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri.

Siswa SMA yang merupakan masa puber membutuhkan perhatian lebih agar bisa lebih dikontrol khususnya dalam perkembangannya. Dari beberapa karakteristik yang disampaikan bahwasannya anak SMA sangatlah rentan dengan hal-hal yang baru dan cenderung lebih suka untuk mencoba sesuatu hal yang menantang.

#### E. Pengembangan permainan

Sebuah modifikasi pembelajaran dilakukan atas dasar dari pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan merubah dan menyesuaikan bentuk permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

- 1) Ukuran lapangan
- 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 3) Jenis skill yang digunakan
- 4) Aturan
- 5) Jumlah pemain
- 6) Organisasi permainan

## 7) Tujuan permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada sebuah perubahan untuk merubah dan memperbaiki proses agar mencapai tujuan pembelajaran. Modifikasi permainan bola tangan dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan modifikasi pembelajaran materi bola tangan dengan permainan boi boian. Pengembangan tersebut dilakukan dalam hal:

- 1) Perubahan jumlah pemain yang ikut
- 2) Perubahan ukuran lapangan dan peralatan
- 3) Perubahan peraturan permainan
- 4) Komposisi pemain dalam satu team terdiri putra dan putri.

Untuk menciptakan bentuk pengembangan khususnya dalam permainan bola tangan, maka prinsip prinsip pengembangan dapat disimpulkan Ide dalam lima hal:

1. Prinsip modifikasi ukuran lapangan dan peralatan,
2. Modifikasi jumlah pemain yang terlibat
3. Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim
4. Modifikasi peraturan permainan
5. Modifikasi lamanya permainan.

## F. Permainan Boi boian

Menurut Achmad (2021:73), terdapat berbagai macam jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia, di setiap daerah setidaknya memiliki permainan tradisional dengan ciri khas daerahnya masing-masing. Salah satu jenis permainan tradisional adalah boi-boian. Permainan boi-boian dilakukan oleh 5-10 orang dengan alat bola tenis dan pecahan keramik atau genting. Menurut Anam dalam Lusiani (2020:391), permainan tradisional boi-boian didefinisikan sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan satu tim berisi 5 pemain atau lebih dengan satu tim berusaha membangun piramid dari pecahan genting serta tim yang lain menghalangi tim tersebut untuk membangun piramid. Banyak yang menyebutkan bahwa permainan tradisional boi-boian sebagai

permainan pecah piring. Dalam permainan tradisional boi-boian terdapat kemampuan yang baik misalnya pemahaman, mengatur bagaimana strategi yang akan dilakukan, menerapkan strategi yang dibuat serta menambah fokus. Selain itu permainan tradisional boi-boian juga dapat meningkatkan cara berfikir serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerapkan prosedur dalam permainan.

#### G. Kerjasama

Kerjasama merupakan hal yang penting dalam menjalani kehidupan manusia sehari-hari, baik itu dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan sosial di masyarakat. Menurut Abdulsyani (2012: 156), "Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing."

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

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

Manfaat yang sangat terlihat dari Kerjasama dalam pembelajaran adalah melatih peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Selain itu juga akan melatih peserta didik agar dapat bekerja sebagai tim, yang nantinya akan berguna saat peserta didik berada dalam dunia kerja dimana akan menjadi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan pekerjaan.

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

Menurut Perkasa (2016: 7), Kerjasama seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain, dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapat dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani. Kerjasama dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan jasmani yang terstruktur di sekolah dengan tujuan agar peserta didik mengenal dan memiliki bekal hidup dalam menjalankan kehidupan dikemudian hari. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama.

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

- 6) Saling membantu
- 7) Ingin semua bermain
- 8) Bekerjasama untuk meraih tujuan
- 9) Menghargai orang lain
- 10) Saling memberi dukungan

#### H. Kedisipinan

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin yang mendapat awalan ke- dan akhiran -an menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disiplin memiliki arti ketaatan dan kepatuhan pada aturan, tata tertib dan lain sebagainya. Secara sederhana disiplin

berarti kontrol penguasaan diri terhadap impuls yang tidak diinginkan atau proses mengarahkan impuls kepada suatu cita-cita atau tujuan tertentu untuk mencapai dampak yang lebih besar (Husdarta, 2014: 110). Menurut Haryono (2016: 264), Arti disiplin bila dilihat dari segi bahasanya adalah latihan ingatan dan watak untuk menciptakan pengawasan (kontrol diri) atau kebiasaan mematuhi ketentuan dan perintah.

Uraian tentang macam macam arti disiplin di atas dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku dengan senang hati. Tanpa disiplin yang kuat maka proses pembelajaran hanya akan menjadi suatu aktivitas yang kurang bernilai, tanpa mempunyai makna dan target apapun.

Disiplin sekolah berfungsi mendukung terlaksananya proses dan kegiatan pendidikan agar berjalan lancar. Hal tersebut dicapai dengan merancang peraturan sekolah, kemudian diimplementasikan secara konsisten dan konsekuen. Dengan demikian, sekolah menjadi lingkungan pendidikan yang aman, tenang, tentram, tertib, dan teratur. Lingkungan seperti ini adalah lingkungan yang kondusif. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa disiplin mempunyai fungsi penting dalam kehidupan, yaitu: dapat menata kehidupan bersama, membangun dan melatih kepribadian diri, pemaksaan dari dalam maupun dari luar diri, pemberian hukuman, dan menciptakan lingkungan yang kondusif.

Unsur-unsur dalam disiplin perlu diterapkan dalam peserta didik, diharapkan agar peserta didik tersebut mampu berperilaku sesuai dengan standar kedisiplinan yang telah ditentukan. Menurut Elizabeth (2016:84) ada empat unsur pokok cara mendisiplinkan peserta didik yang digunakan, antara lain:

#### 5) Peraturan

Pokok pertama dalam disiplin adalah peraturan. Peraturan, sebagaimana diterangkan sebelumnya, adalah pola yang ditetapkan untuk tingkah laku. Pola tersebut mungkin ditetapkan oleh orang tua, guru atau teman bermain. Ada dua fungsi dari peraturan dalam kedisiplinan antara lain yang pertama sebagai nilai

pendidikan, peraturan memperkenalkan pada anak perilaku yang disetujui anggota kelompok tersebut. Dan kedua peraturan dapat membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan.

#### 6) Hukuman

Hukuman berarti menjatuhkan hukuman pada seorang karena suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran sebagai ganjaran atau pembalasan. Hukuman mempunyai (tiga) peran penting. Pertama ialah menghalangi. Hukuman menghalangi pengulangan tindakan yang tidak diinginkan oleh masyarakat. Kedua ialah mendidik. Hukuman dapat bersifat mendidik jika dilakukan dengan konsisten. Ketiga ialah motivasi. Hukuman dapat berfungsi sebagai motivasi untuk menghindari perilaku yang tidak diterima oleh masyarakat.

#### 7) Penghargaan

Penghargaan mempunyai tiga peranan penting dalam membentuk anak agar berperilaku disiplin. Pertama, penghargaan bersifat mendidik, kedua penghargaan berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi perilaku yang disetujui dan yang ketiga, penghargaan berfungsi untuk memperkuat perilaku yang disetujui oleh masyarakat.

#### 8) Konsistensi

Pokok keempat disiplin adalah konsistensi, yaitu tingkat keseragaman atau kesetabilan. Ia tidak sama dengan ketetapan yang berarti tidak adanya perubahan sebaliknya ialah suatu kecenderungan menuju kesamaan. Fungsi konsistensi antara lain ia mempunyai nilai mendidik yang besar, konsistensi mempunyai nilai motivasi yang kuat, dan konsistensi mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa.

### I. Pengembangan Permainan Bola Tangan dan Boi boian

Hasil pengembangan yang berupa produk modifikasi materi permainan bola tangan yaitu permainan "Baboi" yang merupakan perpaduan dari bola tangan dan boi boian. Model permainan ini memiliki perbedaan dengan bentuk permainan bola tangan yang sesungguhnya. Peraturan modifikasi ini bertujuan agar permainan menjadi

menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dan kedisiplinan peserta didik.

**Tabel 2.1. Unsur pengembangan komponen kerjasama**

No	Unsur kerjasama	Unsur kegiatan
1	Saling membantu	Kegiatan peserta didik untuk saling peduli terhadap sesama
2	Ingin semua bermain	Kegiatan peserta didik untuk memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik lain
3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Kegiatan peserta didik untuk saling membantu dan memberikan dukungan untuk mencapai tujuan bersama
4	Menghargai orang lain	Kegiatan peserta didik untuk berempati terhadap peserta didik lain
5	Saling memberi dukungan	Kegiatan peserta didik untuk saling mendorong dan semangat kepada peserta didik lain

**Tabel 2.2. Unsur pengembangan komponen kedisiplinan**

No	Unsur kedisiplinan	Unsur kegiatan
1	Peraturan	Kegiatan peserta didik yang dapat mengekang untuk berperilaku yang tidak diinginkan
2	Hukuman	Kegiatan menjatuhkan hukuman terhadap

No	Unsur kedisiplinan	Unsur kegiatan
		peserta didik yang melakukan pelanggaran.
3	Penghargaan	Kegiatan yang dapat mendidik dan memotivasi peserta didik melakukan pengulangan perilaku yang diterima oleh orang lain.
4	Konsistensi	Kegiatan kesetabilan untuk melakukan hal yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Selanjutnya setelah mengetahui unsur-unsur kerjasama dan kedisiplinan, dilanjutkan mengidentifikasi karakteristik peserta didik tingkat SMA dan prinsip-prinsip pengembangan permainan yang sesuai diterapkan untuk anak usia SMA. Dalam usia remaja anak akan cenderung untuk melakukan suatu tindakan yang belum pernah dia lakukan. Anak akan merasa bangga apabila dia mendapat perhatian dari orang lain atau lingkungannya. Hal yang sering dilakukan diluar batas kontrol anak akan menimbulkan hal yang negatif. Untuk mencegah dan supaya lebih mengontrol anak khususnya dalam dunia pendidikan, dapat dilakukan pencegahan dari pembiasaan dalam penanaman nilai karakter pada saat pembelajaran di sekolah. Pengembangan modifikasi permainan bola tangan dapat dijadikan satu alternatif untuk mendorong dan membantu menjaga tingkat kontrol anak.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut:

5) Secara fisik

Umumnya individu telah mempunyai kematangan yang lengkap, individu-individu ini kian menyerupai orang dewasa: tulang-tulang tumbuh kian lengkap, dan sosoknya kian tinggi dan meningkatnya energi gerak pada setiap individu.

6) Secara Mental

Individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka, keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk menjadi mandiri dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa. Sebagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan mood yang ekstrem, dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak. Kendali untuk dapat diterima lingkungan masih kuat, dan individu-individu itu sangat memperhatikan popularitas, terutama bagi kalangan yang berbeda kelamin. Berbagai individu kerap mengalami beberapa masalah dengan membuat penilaian sendiri.

Siswa SMA yang merupakan masa puber membutuhkan perhatian lebih agar bisa lebih dikontrol khususnya dalam perkembangannya. Dari beberapa karakteristik yang disampaikan bahwasannya anak SMA sangatlah rentan dengan hal-hal yang baru dan cenderung lebih suka untuk mencoba sesuatu hal yang menantang.

Karakteristik anak usia SMA tersebut menjadi pertimbangan dalam pengembangan permainan bola tangan. Namun sebelum melakukan pengembangan permainan yang sesuai dengan anak SMA tentu saja harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan permainan

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 31-32) bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

- 8) Ukuran lapangan
- 9) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan
- 10) Jenis skill yang digunakan
- 11) Aturan
- 12) Jumlah pemain
- 13) Organisasi permainan
- 14) Tujuan permainan.

Pengembangan pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai upaya dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berawal dari beberapa evaluasi dan permasalahan yang ada tentunya harus ada sebuah perubahan untuk merubah dan memperbaiki proses agar mencapai tujuan pembelajaran.

Modifikasi permainan bola tangan dalam penelitian ini merupakan bentuk pengembangan modifikasi pembelajaran materi bola tangan dengan permainan boi boian. Pengembangan tersebut dilakukan dalam hal:

- 5) Perubahan jumlah pemain yang ikut
- 6) Perubahan ukuran lapangan dan peralatan
- 7) Perubahan peraturan permainan
- 8) Komposisi pemain dalam satu team terdiri putra dan putri.

Untuk menciptakan bentuk pengembangan khususnya dalam permainan bola tangan, maka prinsip-prinsip pengembangan dapat disimpulkan Ide dalam lima hal:

- 6) Prinsip modifikasi ukuran lapangan dan peralatan,
- 7) Modifikasi jumlah pemain yang terlibat
- 8) Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim
- 9) Modifikasi peraturan permainan
- 10) Modifikasi lamanya permainan.

**Tabel 2.3. prinsip-prinsip pengembangan permainan bola tangan**

No	Prinsip Pengembangan	Unsur Kegiatan
1	Modifikasi ukuran lapangan dan peralatan	Ukuran lapangan yang digunakan menggunakan ukuran lebih kecil dari ukuran sebenarnya, dan peralatan yang digunakan di tambah menggunakan balok kayu.
2	Modifikasi jumlah pemain yang terlibat	Jumlah pemain yang terlibat dalam permainan ini lebih banyak agar semua peserta didik dapat ikut bermain semua
3	Komposisi pemain putra-putri dalam satu tim	Pemain yang terlibat dalam permainan untuk semua orang baik laki laki dan

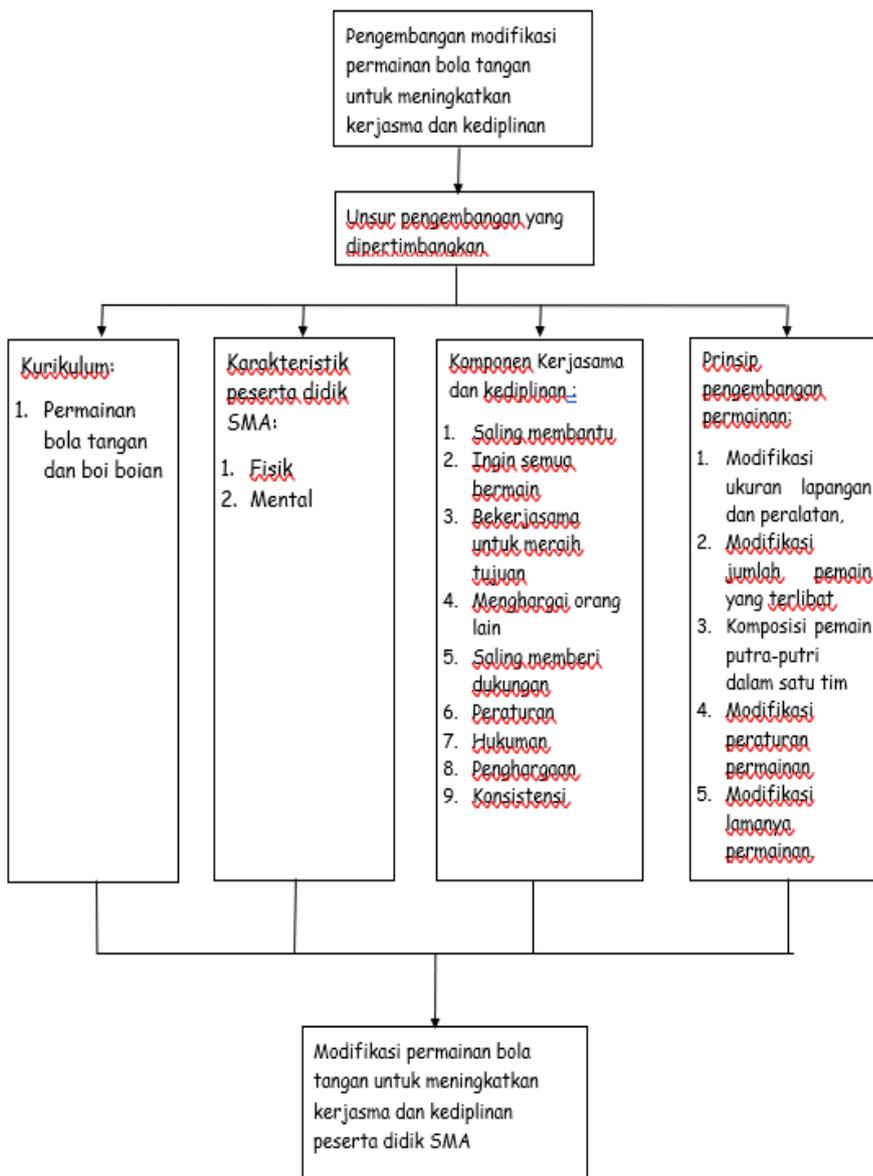
No	Prinsip Pengembangan	Unsur Kegiatan
		perempuan dapat bermain bersama
4	Modifikasi peraturan permainan	Peraturan di modifikasi agar dapat meningkatkan kedisiplinan dan kerjasama peserta didik
5	Modifikasi lamanya permainan	Peraturan lama pertandingan di sesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia di sekolah

**Tabel 2.4. Karakteristik peserta didik SMA**

No	Karakteristik peserta didik SMA	Unsur kegiatan
1	Fisik	Secara fisik peserta didik usia SMA telah berkembang lebih kuat dan secara motorik telah siap untuk mendapatkan Latihan-latihan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik
2	Mental	Secara mental peserta didik SMA sedang dalam proses kematangan dan ingin melakukan kegiatan-kegiatan baru yang menantang untuk menemukan jati diri mereka.

Berdasarkan pada paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan

peserta didik SMA terdiri dari beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Komponen kerjasama dan kedisiplinan, 2) prinsip-prinsip pengembangan permainan, 3) kurikulum dan 4) Karakteristik peserta didik usia SMA. Peta konsep secara pengembangan permainan bola tangan untuk meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan pada peserta didik usia SMA dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



## J. Cakupan Komponen Kerjasama dan Disiplin dalam Permainan

Cakupan permainan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang didasarkan dari kejian-kajian teori yang ada. Adapun komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang dapat disimpulkan dari teori yang di acu adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.5. Komponen kerjasama dan disiplin**

No	Komponen kerjasama dan disiplin	Lingkup komponen
1	Saling membantu	Hubungan dengan orang lain
2	Ingin semua bermain	Bermain santai
3	Bekerjasama untuk meraih tujuan	Hubungan dengan orang lain
4	Menghargai orang lain	Bermain santai
5	Saling memberi dukungan	Hubungan dengan orang lain
6	Peraturan	Bermain yang terorganisir
7	Hukuman	Menerima kewenagna
8	Penghargaan	Menerima kewenangan
9	Konsistensi	Bermain yang terorganisir

Berdasarkan komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan dari kajian teori di atas, maka komponen-komponen kerjasama dan kedisiplinan yang akan dimasukkan dalam permainan yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.6. Komponen kerjasama dan kedisiplinan yang dimasukkan dalam permainan**

No	Komponen yang Diperhatikan/ Ditingkatkan
1	<b>Hubungan dengan orang lain</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Bekerja secara bersama untuk mendapatkan poin agar dapat memenangkan pertandingan</li></ul>

No	Komponen yang Diperhatikan/ Ditingkatkan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saling memberi motivasi kepada teman agar dapat tetap semangat dalam permainan</li> <li>• Saling membantu untuk melindungi teman agar tidak dimatikan oleh lawan</li> </ul>
2	<p><b>Bermain santai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melibatkan seluruh pemain untuk memiliki kesempatan bermain</li> <li>• Saling menghargai teman lawan maupun wasit selama permainan berlangsung</li> </ul>
3	<p><b>Bermain terorganisir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mematuhi peraturan selama permainan berlangsung</li> <li>• Menerima kemenangan dalam permainan yang kompetitif</li> <li>• Menerima kekalahan dalam permainan yang kompetitif</li> <li>• Mengambil giliran bermain jika urutan bermain sudah tiba</li> </ul>

## **BAB III**

### **PERMAINAN BABOI**

#### **PERATURAN BABOI**

Aturan ini dibuat untuk memodifikasi permainan bola tangan yang diperuntukkan untuk anak sekolah menengah atas agar permainan bola tangan dapat memberikan manfaat meningkatkan karakter disiplin dan Kerjasama peserta didik.

#### **GARIS BESAR PERMAINAN**

Permainan baboi merupakan permainan modifikasi bola tangan untuk anak sekolah menengah atas. Permainan ini Sebagian besar menggunakan lapangan dan peralatan dari permainan bola tangan, namun di tambahkan potongan balok kayu yang merupakan bagian peralatan dai boi boian. Permainan baboi ini memerlukan perhitungan strategi yang lebih ekstra untuk dapat memenagkan pertandingan, karena selain mencetak gol ke gawang lawan mereka juga harus memperhatikan susunan balok kayu yg berada di setiap sudut lapangan. Jadi secara sederhana strategi untuk memainkan permainan baboi adalah saat kodisi tim unggul, tim tersebut harus secepatnya menyelesaikan menyusun balok kayu dari keempat sudut lapangan. Namun selama menata balok tersebut harus tetap mempertahankan keunggulan serta berhati-hati saat menyusun balok kayu agar pemain tidak dimatikan oleh lawan. Serta untuk tim yang tertinggal gol mereka harus mengejar ketertinggalan gol tersebut tanpa harus menyusun balok kayu. Mereka juga berusaha agar tim lawan tidak dapat menata balok kayu dengan berusaha untuk menguasai bola dan mematikan lawan yg menata balok kayu. Permainan selesai saat seluruh balok kayu sudah tersusun atau maksimal 15 menit jika balok kayu belum selesai tersusun, selanjutnya permainan akan dilanjutkan ronde berikutnya dengan skor Kembali kosong untuk kedua tim dan juara akan ditentukan oleh tim yang meraih dua kali kemenangan.

## **ASAL PEMILIHAN NAMA PERMAINAN**

Pemilihan nama baboi berasal dari:

Ba : diambil dari beberapa huruf yang terdapat dalam nama permainan bola tangan, karena Sebagian besar sarana dan prasarana sama dengan permainan bola tangan.

Boi : diambil dari kata awal dari permainan boi boian, karena permainan ini merupakan perpaduan dari permainan bola tangan dan boi boian.

### **ATURAN 1. JUMLAH PEMAIN DAN TUGAS PEMAIN**

#### 1. Jumlah pemain

Jumlah pemain dalam permainan baboi berjumlah 15 pemain dimana ada 7 pemain inti dan 8 pemain cadangan yang siap di pinggir lapangan

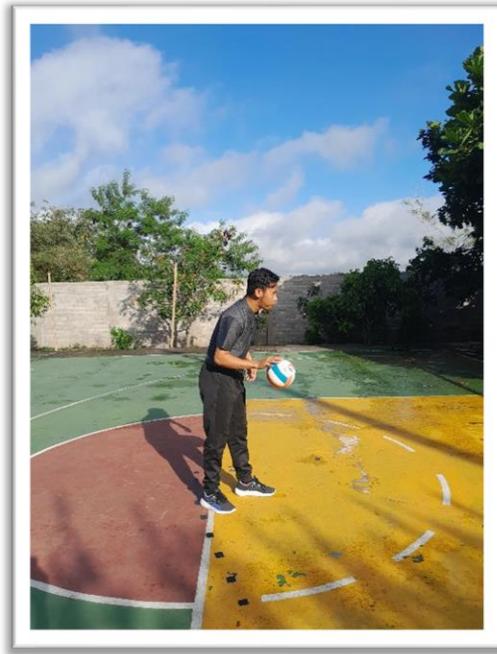
2. Pemain inti berjumlah 7 pemain dengan salah satu pemain menjadi penjaga gawang
3. Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badannya untuk menghalau bola agar tidak memasuki gawangnya
4. Penjaga gawang tidak diperbolehkan untuk menata balok kayu
5. Pemain yang bertugas menata balok kayu adalah 6 pemain lainnya
6. Satu pemain hanya diperbolehkan menata satu balok kayu dan selanjutnya harus keluar melalui garis batas pergantian pemain
7. Pemain yang sudah menata balok dan belum keluar lapangan maka pemain tersebut dapat dimatikan oleh lawan dengan cara dikenakan bola ke tubuh pemain tersebut, perkenaan untuk mematikan yaitu bagian tangan dan pinggang kebawah untuk keamanan peserta didik
8. Pemain teman dari satu tim boleh melindungi teman satu timnya yang habis menata balok kayu agar tidak terkena bola dari lawan sampai pemain tersebut keluar lapangan digantikan dengan pemain cadangan

9. Jika pemain berhasil dimatikan maka dalam tim tersebut akan kehilangan satu tim inti jadi hanya boleh 6 pemain yang berada di lapangan termasuk penjaga gawang
10. Pergantian pemain dapat dilakukan saat pemain inti sudah keluar garis lapangan dan selanjutnya pemain cadangan diperbolehkan masuk
11. Pemain cadangan yang masuk harus urut sesuai urutan yang telah ditentukan, agar semua pemain mendapatkan giliran bermain
12. Saat bola keluar lapangan tidak diperbolehkan pemain untuk menata balok
13. Pemain dalam permainan baboi memakai pakaian olahraga dengan warna yang berbeda antara satu tim dengan tim yang lainnya
14. Pemain menggunakan sepatu untuk menjaga keamanan selama permainan berlangsung
15. Posisi pemain  
Posisi pemain dalam permainan baboi bebas dari 7 pemain satu pemain bertugas sebagai penjaga gawang dan yang 6 lainnya bebas menyerang maupun bertahan.

## **ATURAN 2. DEFINISI ISTILAH**

1. *jump ball* adalah lemparan pertama yang dilakukan oleh wasit dan diperebutkan pemain dari titik tengah lapangan tanda dimulainya pertandingan
2. *Kick ball* adalah kode pelanggaran bahwa bola ditendang oleh salah satu pemain selain penjaga gawang
3. *Gol* adalah jika salah satu tim dapat memasukkan bola ke gawang lawan
4. *Time out* adalah waktu yang diambil pelatih untuk menghentikan pertandingan sejenak guna memberikan arahan kepada pemain, waktu maksimal time out adalah 1 menit dan setiap tim memiliki maksimal 2 kali time out dalam satu ronde
5. *Time ball* adalah jika pemain memegang bola lebih dari lima detik tanpa melakukan passing dan dribble
6. *Travelling* adalah jika pemain membawa lari bola lebih dari 3 langkah tanpa melakukan dribble
7. *Out* adalah istilah yang digunakan untuk memberitahukan bola keluar dari garis lapangan

8. *Menggiring (dribble)* adalah keterampilan untuk menguasai dan membawa bola dengan cara memantulkannya setiap kali ke tanah, dengan satu atau dua tangan.



*Gambar 1. Dribble*

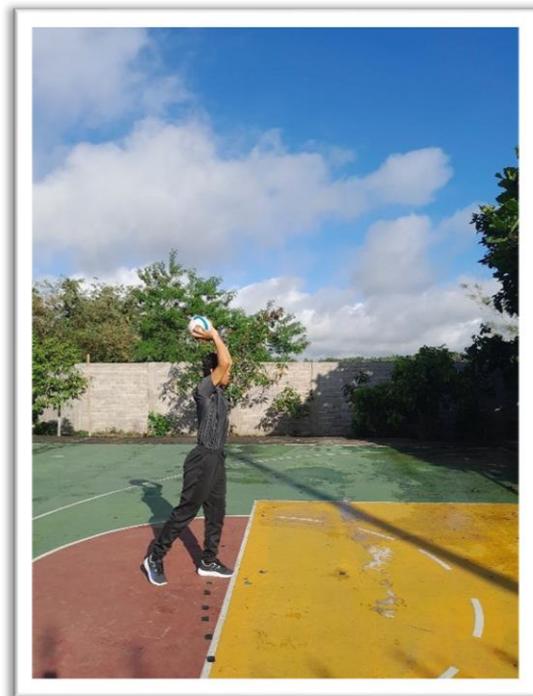
9. Melempar atau *passing* adalah pola gerak dasar yang dimaksudkan untuk melepaskan suatu objek menjauhi tubuh pelempar. Keterampilan teknik dasar passing dalam bola tangan yaitu:
- e. Dua tangan (*two hand*)

- g) *Chest pass, chest pass* merupakan *passing* yang umum dilakukan pada permainan ini. Umpan ini difokuskan dari dada ke dada teman.



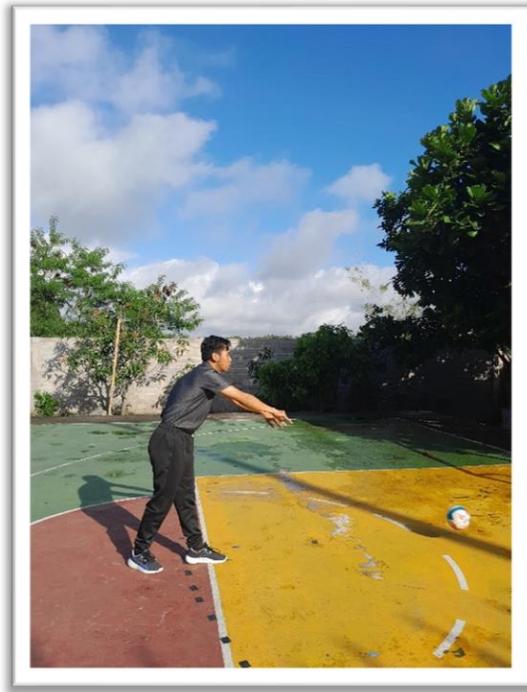
Gambar 2. *Chest pass*

- h) *Overhead pass, overhead pass* merupakan *passing* yang dilakukan dari atas kepala dengan tujuan untuk menghindari jangkauan atas lawan.



Gambar 3. *Overhead pass*

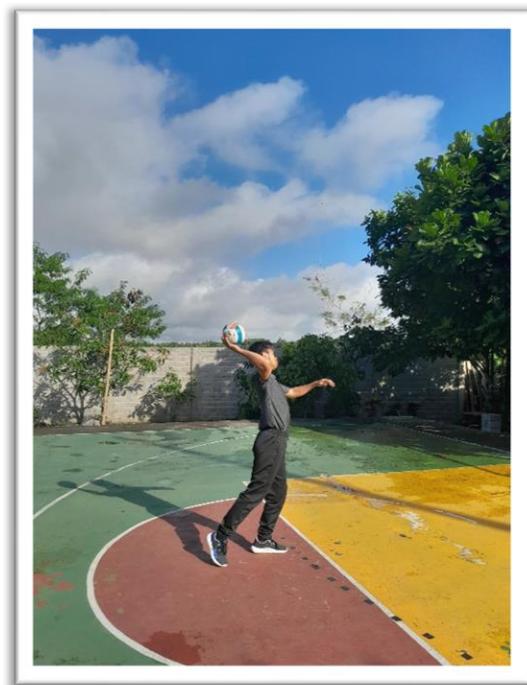
- i) *Underhand/bounce pass, underhand/bounce pass* merupakan *passing* yang dilakukan dari sekitaran bawah lengan.



Gambar 4. *Bounce pass*

f. Satu tangan (one hand)

g) *Javeline/baseball pass*, *javeline/baseball pass* pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengikuti prinsip *maximum time-distance*, yaitu lemparan harus dilakukan dalam waktu yang secepat-cepatnya dengan jarak yang jauh dan membutuhkan sikap lemparan yang maksimum.



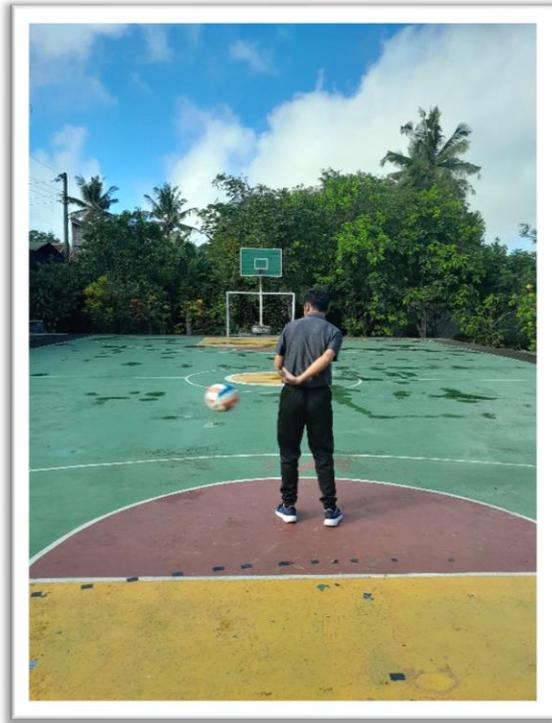
Gambar 5. *Javeline/ Basseball pass*

- h) *Side pass, side pass* merupakan passing dengan menggunakan satu tangan dan dilakukan pada samping tubuh pemain.



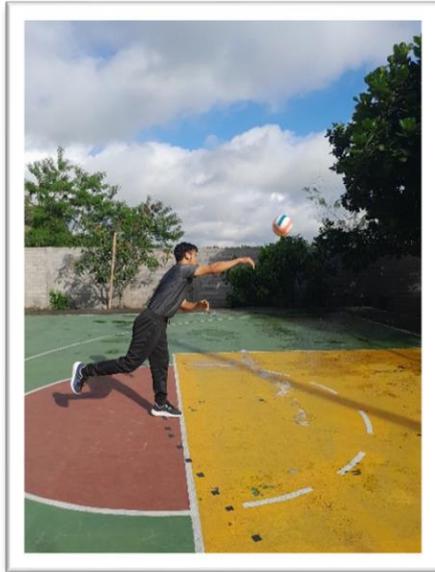
Gambar 6. *Side Pass*

- i) *Reverse pass, reverse pass* merupakan passing dengan melewatkan bola dari belakang tubuh pemain. Passing ini untuk mengecoh atau menipu lawan.



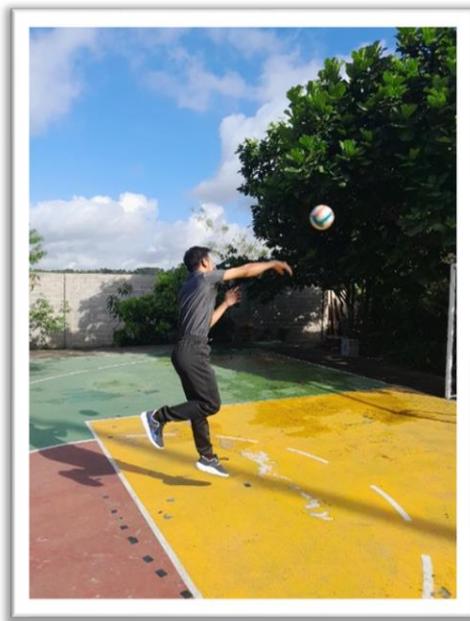
Gambar 7. Reserve pass

10. Menembak (*shooting*) merupakan salah satu teknik terpenting dalam permainan bola tangan karena dengan teknik *shooting* kemungkinan terciptanya gol sangat besar. Dalam garis besarnya cara menembak bola adalah sebagai berikut:
- a. *The Standing Throw Shoot* (tembakkan berdiri) adalah *shooting* dengan didahului mendribble bola kemudian menangkap dengan kedua tangan dan sedikit membungkukkan badan kekanan (pelempar tangan kanan) kemudian bola di *shooting* dengan keras lewat samping kepala sambil membuka kaki agak lebar, dan kaki kanan sedikit agak terangkat dengan bertumpuh pada kaki kiri.



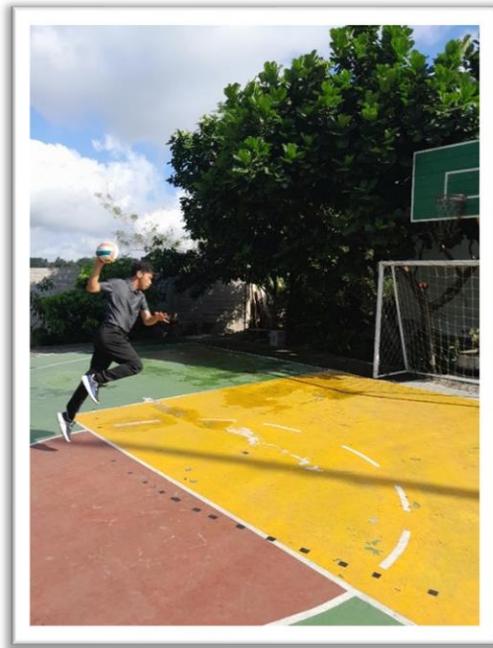
Gambar 8. *Standing Throw Shoot*

- b. *The Jump Shoot* (tembakan melompat) adalah *Shooting* dengan lompatan setelah bola di *dribble*, kemudian menangkap dengan kedua tangan, posisi tubuh dimiringkan, lalu bola di *shooting* dengan keras lewat samping kepala sambil membuka kaki dan kedua kaki terangkat, dada dibusungkan seiring dengan di shootingnya bola.



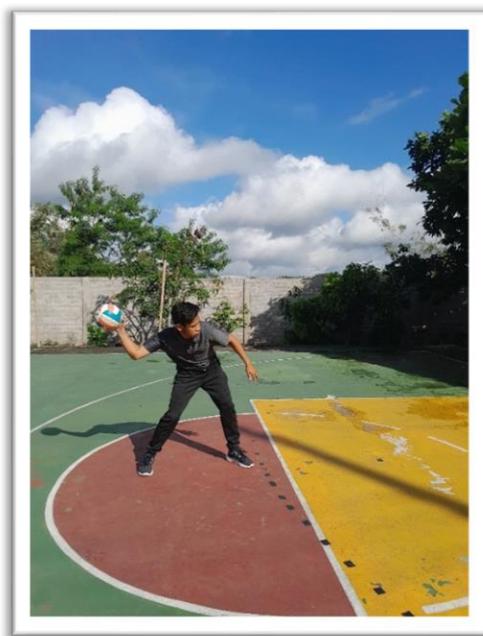
Gambar 9. *Jump Shoot*

- c. *The Dive Shoot* (tembakan melayang) adalah shooting dengan posisi tubuh seperti melayang,



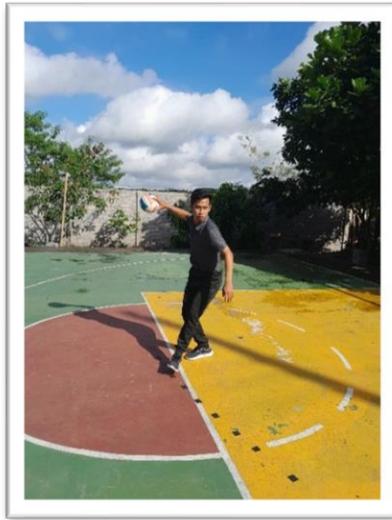
Gambar 10. *Dive Shoot*

- d. *The Fall Shoot* (tembakan sambil menjatuhkan badan ke depan) adalah tembakan sambil menjatuhkan badan ke depan.
- e. *The Side Shoot* (tembakan menyamping) adalah tembakan dari samping dengan membuka tangan dan kaki lebar sambil badan dimiringkan ke kanan (bagi penembak dengan tangan kanan) dan bola dishooting dengan keras dari samping setinggi paha.



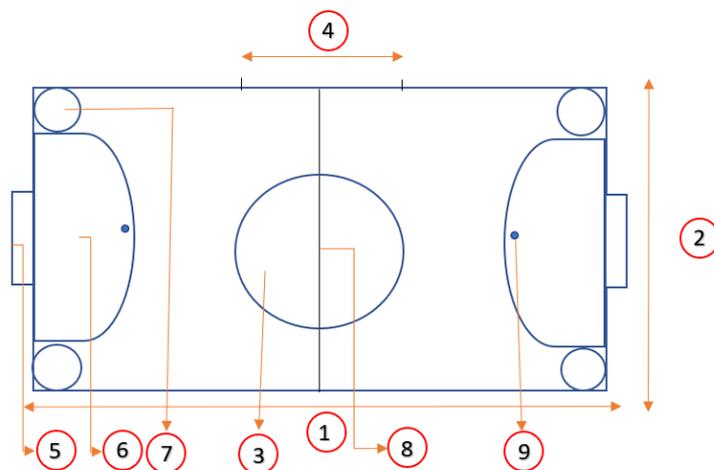
Gambar 11. *Side shoot*

- f. *The Reverse Shoot* (tembakan membalik) adalah tembakan membelakang, diawali dengan posisi badan membelakangi arah tembakan kemudian bola dipegang dengan kedua tangan, bagi penembak dengan tangan kanan, maka posisi tangan kiri berada dibawah bola sebagai penyeimbang, dan menggeserkan kaki kanan ke belakang bersamaan dengan bola dishoot dengan keras sambil membalikkan tubuh.



Gambar 12. *Reverse Shoot*

### ATURAN 3. LAPANGAN PERMAINAN



Lapangan yang digunakan untuk permainan baboi berbentuk persegi Panjang dengan alas lapang corblok atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk memantulkan bola. Lapangan bisa menggunakan lapangan bola basket dengan beberapa modifikasi garis lapangan sesuai gambar diatas

1. Panjang lapangan  
Lapangan berbentuk persegi Panjang dengan ukuran Panjang 28 meter
2. Lebar lapangan  
Lapangan dengan bentuk persegi Panjang dengan ukuran lebar 15 meter
3. Lingkaran tengah lapangan  
Lingkaran tengah lapangan adalah lingkaran berada di garis tengah lapangan yang digunakan sebagai area pass ball untuk memulai pertandingan. Lingkaran tersebut memiliki diameter 3,5 meter
4. Area pergantian pemain  
Area pergantian pemain adalah garis batas yang digunakan untuk tempat pemain keluar dan masuk. Area pergantian pemain memiliki lebar 4 meter
5. Gawang  
Gawang dalam permainan baboi menggunakan gawang bola tangan dengan ukuran lebar 3 meter dan tinggi 2 meter
6. Area penjaga gawang  
Area penjaga gawang adalah area yang diperbolehkan untuk penjaga gawang menguasai bola dan tidak boleh pemain lawan menembak bola ke arah gawang dari dalam area tersebut. Jarak gawang dengan garis tersebut adalah 6 meter
7. Lingkaran penata balok  
Lingkaran penata balok adalah tempat untuk menata balok kayu yang berjumlah empat lingkaran dan terletak di setiap sudut lapangan. Lingkaran penata balok memiliki diameter 0,5 meter
8. Garis tengah lapangan  
Garis tengah lapangan adalah garis melintang yang membagi lapangan menjadi 2 bagian area menyerang dan area bertahan
9. Titik penalti  
Titik penalti adalah titik yang digunakan pemain untuk melakukan tembakan penalti jika pemain bertahan atau penjaga gawang melakukan pelanggaran di area penjaga gawang sendiri. Jarak titik penalti ke arah gawang adalah 5 meter.

#### ATURAN 4. PERALATAN

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini yaitu:

1. Balok kayu

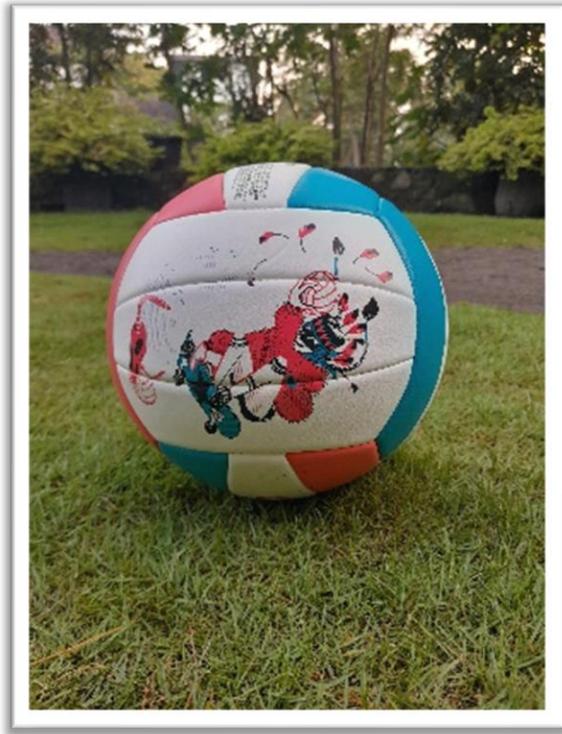
Balok kayu dalam permainan baboi ini adalah pengganti serpihan genting dalam permainan boiboian. Balok kayu ini memiliki ukuran 6,5cm X 4,5cm dengan tebal 2 cm. jumlah balok kayu yang digunakan dalam permainan ini ada 40 balok kayu di bagi menjadi 4 di setiap sudut lapangan, jadi setiap sudut lapangan terdapat 10 balok kayu



Gambar : Balok kayu yang digunakan dalam permainan baboi

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan baboi ini menggunakan bola dengan ukuran 3 dengan diameter kurang lebih 15 cm. bahan dari bola tersebut dilapisi karet sintetis sehingga saat bola tersebut terkena tubuh tidak terlalu sakit.



Gambar: Bola yang digunakan dalam permainan baboi

### 3. Gawang

Gawang dalam permainan baboi ini menggunakan gawang berbahan besi bisa juga menggunakan bahan kayu. Selanjutnya agar mempermudah pengamatan wasit jika terjadi gol maka di gawang tersebut di pasang jarring untuk menahan bola. Untuk ukuran gawang adalah dengan tinggi 2m dan lebar 3m.



Gambar: Gawang yang digunakan dalam permainan baboi

## **ATURAN 5. PEMAIN**

1. Pemain permainan baboi berjumlah 15 orang dengan 7 pemain inti dan 8 pemain cadangan
2. Pemain memakai kaos dan celana yang seragam dengan teman satu tim
3. Pemain memakai kaos dan celana diperbolehkan menggunakan kaos lengan Panjang dan celana Panjang
4. Penjaga gawang harus memakai kaos dengan warna yang berbeda dengan pemain lainnya
5. Penjaga gawang tidak diperbolehkan memakai sarung tangan
6. Pemain diperbolehkan memakai manset dengan warna senada dengan warna kaos tim nya
7. Pemain memakai sepatu dan kaos kaki saat pertandingan berlangsung

## **ATURAN 6. PERMAINAN**

1. Permainan baboi dimulai dengan melakukan pass ball di lingkaran tengah lapangan
2. Setiap tim akan berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha menata seluruh balok kayu yang berada di setiap sudut lapangan untuk memenangkan pertandingan
3. Gol yang tercipta dalam permainan baboi tidak dibatasi, setiap tim bisa mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan
4. Permainan baboi ada Batasan waktu tertentu yang membatasi permainan berlangsung selama satu ronde, yaitu 15 menit.
5. Lama pertandingan di tentukan dengan ronde dimana satu ronde berakhir saat semua balok kayu dapat tersusun atau maksimal 15 menit jika balok kayu belum selesai tersusun.
6. Waktu istirahat untuk pergantian ronde adalah 5 menit
7. Jika dalam 15 menit tidak ada tim yang dapat selesai menata balok maka ronde tersebut dinyatakan selesai dan kemenangan ditentukan oleh pemain yang paling banyak mencetak gol

8. Jika dalam 15 menit tidak ada tim yang selesai menata balok dan jumlah gol sama maka dilakukan adu pinalti untuk menentukan pemenang dalam ronde tersebut. Untuk adu pinalti dilakukan dengan 3 kali tembakan dari masing masing tim.
9. Permainan akan berakhir jika salah satu tim berhasil mendapatkan 3 ronde kemenangan
10. Jika dalam satu menit tidak ada pemain satupun yang berusaha menata genting maka seluruh pemain akan diganti oleh pemain cadangan sesuai dengan urutan.

#### **ATURAN 7. MEMULAI PERTANDINGAN**

1. Lemparan awal untuk mengawali permainan dilakukan oleh wasit, yaitu sama seperti jump ball dalam permainan bola basket.
2. Saat terjadi gol, untuk memulai permainan kembali tidak perlu melalui jump ball tetapi cukup lemparan dari penjaga gawang

#### **ATURAN 8. PELANGGARAN**

Pelanggaran dalam permainan baboi terjadi jika:

1. Bola ditendang menggunakan kaki pemain kecuali penjaga gawang
2. Pemain menahan pergerakan lawan dengan cara menarik anggota badan maupun baju lawan
3. Pemain menjatuhkan pemain lawan dengan cara apapun
4. Pemain melakukan shooting di dalam area penjaga gawang lawan
5. Pemain menjatuhkan tumpukan balok kayu yang sudah tersusun
6. Pemain memukul pemain lawan
7. Pemain cadangan memasuki lapangan sementara pemain inti belum keluar garis lapangan
8. Pergantian pemain tidak dilakukan di area pergantian pemain
9. Pemain memberikan bola kepada penjaga gawang timnya sendiri
10. Pemain memegang bola tanpa melakukan dribbling lebih dari 5 detik

11. Pemain membawa lari bola lebih dari tiga langkah tanpa melakukan dribbling
12. Pemain dengan sengaja menjatuhkan tumpukan balok kayu yang sudah tersusun di setiap sudut lapangan

#### **ATURAN 9. BOLA MATI DAN HIDUP SERTA LEMPARAN BEBAS**

1. Bola hidup dalam permainan baboi dimulai saat ditiup peluit dan dilakukan pass ball ditengah lapangan
2. Bola mati terjadi jika:
  - a. Terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh salah satu tim
  - b. Bola keluar garis lapangan
  - c. Bola ditendang menggunakan kaki oleh salah satu pemain kecuali penjaga gawang dan pemain cadangan
  - d. Seluruh balok kayu sudah selesai tersusun
  - e. Terjadi gol yang sah oleh salah satu tim
  - f. Pemain memberikan bola kepada penjaga gawang timnya sendiri
3. Bola ditendang menggunakan kaki oleh pemain selain penjaga gawang maka pemain lawan mendapatkan lemparan bebas dari tempat bola itu ditendang
4. Pemain melakukan pelanggaran di area penjaga gawang timnya sendiri maka dilakukan lemparan pinalti
5. Pemain memberikan bola kepada penjaga gawang timnya sendiri maka dilakukan lemparan bebas dari pemain tersebut melemparkan bola kepada penjaga gawang
6. Lemparan bebas yang dilakukan pemain bebas di arahkan ke gawang maupun ke tumpukan balok kayu
7. Lemparan yang diarahkan ke gawang boleh di pagari oleh pemain dengan jarak 3 meter dari pelempar
8. Lemparan yang diarahkan ke tumpukan balok maka tidak boleh ada pemain yang menghalangi dengan syarat bola hanya di gelindingkan menuju tumpukan balok tersebut.

9. Jika terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh pemain menjatuhkan tumpukan balok kayu, maka tumpukan balok kayu dikembalikan seperti semula dan bola diberikan kepada penjaga gawang lawan.

## **ATURAN 10. WASIT**

### **1. Tanggung Jawab Wasit**

Tanggung jawab wasit adalah mengawasi pertandingan dan memberikan penentu keputusan pelaksanaan pertandingan. Wasit dalam permainan ini terdapat 4 orang. Satu bertugas memimpin pertandingan, dua mengawasi pemain yang menata genting dan satu bertugas mengawasi pergantian pemain.

### **2. Penilaian wasit**

Setiap penilaian wasit adalah mutlak untuk diikuti.

### **3. Sinyal wasit**

Saat pertandingan di mulai sinyal yang diberikan wasit yaitu melalui peluit, untuk jumlah tiupannya yaitu:

- a. Satu tiupan Panjang berarti pertandingan dimulai
- b. Satu tiupan pendek berarti terjadi pelanggaran
- c. Satu tiupan Panjang saat pertandingan berlangsung berarti terjadi gol yang sah
- d. Dua kali tiupan Panjang berarti selesai pertandingan satu rounde
- e. Tiga kali tiupan peluit berarti pertandingan selesai

### **4. Posisi wasit berada di pinggir lapangan, kecuali terjadi pelanggaran maka wasit bisa masuk kedalam lapangan**

### **5. Wasit berhak memberikan kartu kuning kepada pemain yang melakukan pelanggaran keras, pemain yang mengucapkan kata-kata kotor dan pemain yang berperilaku tidak pantas saat pertandingan berjalan. Pemain yang telah mendapatkan kartu kuning sebanyak 2 kali maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari pertandingan**

### **6. Wasit berhak memberikan kartu merah kepada pemain yang melakukan pelanggaran keras hingga membahayakan keselamatan pemain lain. Pemain yang**

mendapatkan kartu merah akan langsung dikeluarkan dari pertandingan dan tidak boleh mengikuti pertandingan hingga selesai.

#### **ATURAN 11. POIN**

1. Penciptaan skor terjadi saat tim dapat memasukkan bola ke dalam gawang lawan dengan sah.
2. Gol dinyatakan sah saat seluruh bagian bola telah melewati garis gawang
3. Pemain bebas menggunakan seluruh anggota badan untuk mencetak gol kecuali dengan menggunakan kaki
4. Jumlah gol dalam satu ronde tidak akan di akumulasi ke dalam ronde selanjutnya, jadi saat ronde baru dimulai skor Kembali sama kosong.
5. Poin akan di dapatkan saat permainan satu ronde selesai yaitu tim yang menang akan mendapatkan satu poin.

## BAB V

### PENUTUP

Produk modifikasi permainan ini diharapkan dapat: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola tangan, sehingga peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan kerjasama dan disiplin peserta didik, (2) Menjadi bahan ajar guru PJOK di sekolah menengah atas dalam materi permainan bola tangan. Dalam modifikasi permainan baboi ini mengandung unsur-unsur yang dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Seperti permainan yang menerapkan hukuman kepada pemain, menerapkan peraturan yang harus di patuhi oleh peserta didik, dan menerapkan peserta didik harus mematuhi waktu yang telah ditentukan. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kerjasama peserta didik diperlukan sebuah indikator-indikator yang menunjang terjadinya sebuah kerjasama. Sehingga dalam modifikasi permainan ini mengandung beberapa unsur yang meningkatkan kerjasama seperti saling membantu antar pemain agar dapat mencetak gol dan dapat menyelesaikan menata balok kayu, saling melindungi teman satu tim agar tidak di matikan oleh pemain lawan dan memberikan semua pemain agar dapat ikut bermain dengan cara pemain yang sudah menata balok kayu harus digantikan oleh pemain cadangan. Sehingga dengan dilakukannya pengembangan permainan bola tangan ini dapat dilaksanakan oleh guru PJOK untuk meningkatkan kedisiplinan serta kerjasama peserta didik.

## Daftar Pustaka

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- ABTI. (2016). *Peraturan Permainan Bola Tangan*. Jakarta.
- Achmad H.R & Noortje A.K. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional "Boi-Boian" Pada Motorik Kasar Anak Usia 7-10 Tahun Di Dsn. Sidokampir Ds. Budugsidorejo Kec. Sumobito Kab. Jombang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 9 (3). 73
- Elizabeth B Hurlock, (2016). *Perkembangan Anak Jilid 2*, Jakarta : Erlangga
- Husdarta. (2014). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Lusiani & Kusuma D. (2020). Pengembangan Media Permainan Tradisional Boi-Boian Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal BK UNESA*. 11 (3). 391
- Utama, A.M.B. (2012). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol.8
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Perkasa, M.T.E. (2016). *Perbandingan Permainan Olahraga Bola Besar dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama SMP Negeri 1 Cimahi*. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung

## Biodata



Bayu Setyawan, dilahirkan di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1997. Pada tahun 2019 menyelesaikan Studi S-1 di Jurusan Pendidikan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK), Universitas Negeri Yogyakarta. Pada tahun 2021 melanjutkan S-2 di Prodi Pendidikan Jasmani, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Pengalaman mengajar sejak 2019 - sekarang mengajar di SMAN 1 Cangkringan.

