

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SHORT PASS DALAM
PERMASALAHAN TAKTIK MENCETAK ANGKA**

SKRIPSI

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



Oleh
Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 11601244086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Dalam Permasalahan Taktik Mencetak Angka**” yang disusun oleh Dwi Arif Stiyapranomo, NIM 11601244086 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Februari 2015
Pembimbing,



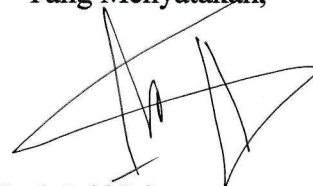
Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd
NIP. 19680117 199203 1 001

SURAT PERNYATAAN

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

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 12 Maret 2015
Yang Menyatakan,



Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 11601244086

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Dalam Permasalahan Taktik Mencetak Angka” yang disusun oleh Dwi Arif Stiyapranomo dengan NIM 11601244086 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Maret 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Hari Amirullah R.	Ketua Penguji		26/3-15
Saryono, M.Or	Sekretaris Penguji		18/3-15
Sridadi, M.Pd	Penguji I/Utama		17/3-15
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd	Penguji II/Pendamping		18/3-15

Yogyakarta, Maret 2015

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,




Drs. Rumpus Agus Sudarko, M.S.

NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Q.S Al Mujaadilah: 11).
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah *hendaknya kamu berharap*” (Q.S Alam Nasr: 6-8).
3. “Kualitas hidup kita ditentukan bukan hanya oleh kualitas jawaban untuk pertanyaan kita, tapi terutama oleh kesediaan kita untuk bersikap dan bertindak sesuai dengan jawaban itu” (Mario Teguh).
4. “Jangan hiraukan mereka yang berusaha menjatuhkanmu, karena mereka akan kalah dengan sendirinya ketika melihatmu masih tegak berdiri” (Syaifullah).
5. “Keberhasilan bukan milik orang tertentu saja melainkan milik saya dan milik orang-orang yang selalu memperjuangkannya” (Stiyapranomo)

PERSEMBAHAN

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

1. Ayah dan Ibunda tercinta (Sukarman dan Sumarni) yang telah memberikan do'a restu, pengorbanan yang tiada terkira dan kesabarannya dalam menunggu kelulusan penulis.
2. Kekasih saya Dita Nur Syarafina yang menjadi motivasi kedua bagi saya setelah keluarga dan yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta turut mendoakan keberhasilan saya.
3. Semua yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SHORT PASS DALAM PERMASALAHAN TAKTIK MENCETAK ANGKA

Oleh:
Dwi Arif Stiyapranomo
NIM: 11601244086

ABSTRAK

Kebutuhan akan model permainan sepakbola yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan operan pendek sangat tinggi, terutama di kalangan guru dan pelatih. Hal ini dikarenakan model permainan yang mampu meningkatkan suatu keterampilan tidak mudah untuk didapatkan. Untuk itu, pengembangan model permainan sepakbola merupakan pengembangan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, langkah-langkah yang harus ditempuh meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain dan instrument, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi, dan (8) produksi/implementasi produk. Uji coba penelitian dilakukan terhadap 384 peserta didik. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 64 peserta didik kelas VII B SMP N 1 Panjatan dan kelas X IIS 1 SMA N 1 Pengasih. Uji coba skala besar dilakukan kepada 160 peserta didik kelas VII A, VII C, VII D, VII E, VII F SMP N 1 Panjatan dan 160 peserta didik kelas X MIA 1, X MIA 2, X MIA 3, X MIA 4, X IIS 2 SMA N 1 Pengasih. Instrumen pengumpul data penelitian meliputi faktor desain dan faktor materi ajar yang masing-masing terdiri dari enam indikator. Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa sepuluh model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek dalam permasalahan taktik mencetak angka. Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan untuk meningkatkan keterampilan operan pendek dalam permasalahan taktik mencetak angka memiliki kualitas sangat baik.

Kata Kunci: pengembangan, model permainan, mencetak angka

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Short Pass Dalam Permasalahan Taktik Mencetak Angka” dimaksudkan untuk mengembangkan model permainan yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan meningkatkan kualitas keterampilan dalam permainan sepakbola khususnya keterampilan short pass.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada Bapak Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, dan dorongan selama skripsi ini disusun. Penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas segala fasilitas dan bantuan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan kemudahan sehingga skripsi ini tersusun.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si dan bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes selaku Ka. Prodi dan Sek. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi atas segala kemudahan yang diberikan.
4. Bapak Komarudin, M.A, Bapak Sulistyono, M.Pd, dan Bapak Yudanto, M.Pd sebagai ahli materi pembelajaran permainan sepakbola, yang senantiasa

memberi masukan terhadap peningkatan kualitas model permainan yang dikembangkan.

5. Bapak Bedjo Wijono, S.Pd Jas., Ibu Sumirah, S.Pd Jas., dan Bapak Simo Alam, S.Pd Jas., M.Si selaku ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, yang senantiasa memberi masukan bentuk pengaplikasian model permainan yang dikembangkan.
6. Kepala SMP N 1 Panjatan, Kepala SMP N 2 Panjatan, Kepala SMP N 2 Wates, Kepala SMA N 2 Wates, dan Kepala SMA N 1 Pengasih, para guru dan peserta didik atas kerjasama dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, atas segala dukungannya.
8. Semua pihak yang terlibat membantu penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Februari 2015
Yang Menyatakan,

Dwi Arif Stiyapranomo

DAFTAR ISI

	hal.
HALAMAN SAMBUNG.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat permainan sepakbola.....	9
2. Sejarah Permainan Sepakbola.....	22
3. Hakikat Model Pembelajaran.....	25
4. Pembelajaran Pendekatan Taktik.....	27
5. Dasar pemikiran pendekatan taktik.....	30
6. Permasalahan taktik mencetak angka.....	32
7. Konsep Bermain.....	41
8. Fungsi bermain.....	44
9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktifitas Bermain.....	47

10. Klasifikasi Bermain.....	49
11. Pandangan Filosofis dan Sosiologis dalam bermain.....	53
12. Konsep permainan.....	54
B. Penelitian Yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berfikir.....	60
D. Pertanyaan Penelitian.....	61
BAB III METODE PENELITIAN.....	63
A. Rancangan (Design) Penelitian.....	63
B. Prosedur Pengembangan.....	65
1. Studi pendahuluan.....	69
2. Penyusunan desain model.....	71
3. Uji coba model.....	78
4. Penyempurnaan model.....	80
C. Tempat Dan Waktu Pengembangan.....	81
D. Uji Coba Produk.....	81
1. Desain Uji Coba.....	81
2. Subjek.....	82
3. Jenis Data.....	83
4. Instrument Pengumpulan Data.....	84
E. Teknik Analisis Data.....	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	90
A. Data Analisis Kebutuhan.....	90
B. Deskripsi Produk awal.....	92
C. Validasi Desain.....	107
1. Validasi Ahli Permainan Sepakbola.....	109
2. Validasi Ahli Praktisi.....	112
D. Revisi Model Tahap I.....	115
E. Uji Coba Instrumen penelitian.....	116
F. Uji Coba Skala Kecil.....	119
G. Revisi Model Tahap II.....	125
H. Uji Coba Produk Skala Besar.....	127

I. Revisi Model Tahap III	134
J. Deskripsi Produk Akhir	135
K. Perbandingan Revisi Model Dalam Setiap Tahapan Penelitian.....	172
BAB V KESIMPULAN	177
A. Kesimpulan	177
B. Implikasi Hasil Penelitian	178
C. Keterbatasan Pengembangan	179
D. Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA	182
LAMPIRAN.....	187

DAFTAR TABEL

	hal.
Tabel 1 Pembagian Aktivitas Olahraga Berdasarkan Kelompok Umur	10
Tabel 2 Kriteria Penilaian	87
Tabel 3 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola.....	110
Tabel 4 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	111
Tabel 5 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola.....	113
Tabel 6 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	114
Tabel 7 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola.....	121
Tabel 8 Nilai Keterampilan Operan Pendek Peserta Didik.....	123
Tabel 9 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	124
Tabel 10 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	124
Tabel 11 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola.....	130
Tabel 12 Nilai Keterampilan Operan Pendek Peserta Didik.....	132
Tabel 13 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	133
Tabel 14 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan.....	134

DAFTAR GAMBAR

	hal.
Gambar 1 Kerangka Kegiatan Penelitian	68
Gambar 2 Skema Bermain Short Pass 2 lawan 2	72
Gambar 3 Skema Bermain Passing untuk menyerang.....	73
Gambar 4 Skema Bermain Passing 12 Anak.....	74
Gambar 5 Skema Bermain Passing 5 lawan 5	75
Gambar 6 Skema Bermain Short Pass 2 Lawan	94
Gambar 7 Skema Bermain Passing Untuk Menyerang.....	95
Gambar 8 Bermain Passing 12 Anak	96
Gambar 9 Bermain Passing 5 Lawan 5	97
Gambar 10 Permainan passing untuk meyerang dan bertahan	99
Gambar 11 Permainan passing di wilayah tengah lapangan	101
Gambar 12 permainan 1 kucing dalam kurungan	102
Gambar 13 Permainan Kucing-Kucingan (2 kucing 2 kurungan)	104
Gambar 14 Permainan kucing-kucingan.....	106
Gambar 15 Permainan kucing-kucingan.....	107
Gambar 16 pembatas ketinggian bola operan jarak pendek.....	138
Gambar 17 lapangan untuk bermain operan 2 lawan 2.....	138
Gambar 18 Skema bermain short pass 2 lawan 2	140
Gambar 19 gawang bermain operan menyerang.....	142
Gambar 20 lapangan bermain operan menyerang.....	142
Gambar 21 skema bermain operan menyerang.....	144
Gambar 22 lapangan bermain operan dua sisi	146
Gambar 23 pola bermain operan dua sisi.....	147
Gambar 24 lapangan bermain operan dua target.....	149
Gambar 25 bermain operan dua target	150
Gambar 26 modifikasi gawang kecil.....	152
Gambar 27 lapangan permainan operan meyerang dan bertahan	153
Gambar 28 permainan operan meyerang dan bertahan.....	154
Gambar 29 modifikasi gawang kecil.....	157
Gambar 30 Permainan operan 4 gawang	157
Gambar 31 Permainan operan 4 gawang	158
Gambar 32 Permainan 1 kucing dalam kurungan	160
Gambar 33 Permainan 1 kucing dalam kurungan	162
Gambar 34 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan	164
Gambar 35 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan	165
Gambar 36 Permainan operan target dalam kurungan	167
Gambar 37 Permainan operan target dalam kurungan	169

Gambar 38 permainan kucing-kucingan	171
Gambar 39 permainan kucing-kucingan	172

DAFTAR LAMPIRAN

	hal.
Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	188
Lampiran 2 Surat Izin Validasi	190
Lampiran 3 Kisi-Kisi Kuesioner	197
Lampiran 4 Data Hasil Pengisian Kuesioner	210
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi	259
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	266
Lampiran 7 Data Hasil Ujicoba Produk Skala Kecil	270
Lampiran 8 Data Hasil Uji Coba Produk Skala Besar	279
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	320
Lampiran 10 Buku Model Permainan	326
Lampiran 11 Foto Dokumentasi Penelitian.....	344

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Permainan sepakbola merupakan salah satu dari beberapa olahraga permainan yang banyak digemari oleh sebagian besar kalangan masyarakat. Mulai dari kalangan olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. Olahraga pendidikan merupakan bidang kajian ilmu pendidikan yang memfokuskan kepada gerak manusia (human movement). Dengan berakar dari gerak manusia dapat diamati beberapa aspek penilaian dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam Depdiknas yang dikutip oleh Susilastuti (2010: 1) dikatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang mengupayakan suatu pengembangan dalam aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal tersebut selaras dengan pendapat B. Abduljabar (2011) berpendapat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani menyentuh semua aspek perkembangan seseorang atau perkembangan menyeluruh, meliputi sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan seseorang dalam fisik saja, melainkan juga mengembangkan semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia dengan konsep kebugaran jasmani sepanjang hayat.

Sedangkan dalam olahraga prestasi, pergerakan dalam permainan merupakan salah satu unsur yang penting karena pergerakan dalam permainan merupakan salah satu tolok ukur dari suatu kemampuan bermain. Permainan sepakbola profesional merupakan permainan yang menekankan kemampuan dan keterampilan yang kompleks dan tinggi. Permainan sepakbola telah berkembang sangat pesat mulai dari kemampuan manajemen hingga program latihan yang dilaksanakan dengan efektif dan efisien sehingga mampu mencerminkan tingkat profesionalitas yang tinggi dalam suatu pertandingan sepakbola. Dalam dunia olahraga prestasi, pemain sepakbola profesional mampu menampilkan teknik dan taktik permainan yang efektif dan memiliki karakteristik psikologis, mental, fisik dan moral sebagai ciri khas cabang olahraga permainan sepakbola yang ditekuni serta memiliki tingkat kedisiplinan, dedikasi, dan ketekunan yang tinggi. Olahraga rekreasi merupakan olahraga yang dilaksanakan di kalangan masyarakat dengan kegemaran. Suatu kegemaran akan menghasilkan suatu kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan karakteristik suatu masyarakat. Permainan sepakbola di kalangan masyarakat telah tumbuh dengan pesat, didukung oleh adanya sarana permainan sepakbola di berbagai daerah, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan.

Permainan sepakbola merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan cara saling menyerang sehingga memiliki beberapa permasalahan taktik. Permasalahan taktik tersebut dipecahkan untuk meningkatkan efisiensi dan ketepatan/efektivitas dalam menampilkan strategi permainan sepakbola.

Terdapat beberapa permasalahan dalam permainan sepakbola yang bersumber dari permasalahan untuk mencetak angka dan mampu mempertahankan daerah pertahanan demi mencegah lawan untuk memperoleh angka serta mampu mempertahankan kemenangan sampai batas waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, permasalahan dalam permainan sepakbola hanya berinduk dari permasalahan taktik penyerangan dan permasalahan taktik pertahanan.

Dari permasalahan tersebut dapat diperluas menjadi permasalahan-permasalahan baru. Permasalahan taktik penyerangan dapat dikembangkan menjadi bagaimana menempatkan pemain yang sesuai dengan karakternya masing-masing atau bagaimana menentukan pergerakan pemain penyerang sehingga dapat menembus pertahanan lawan dan lain sebagainya. Kemudian dalam permasalahan taktik pertahanan, misalnya bagaimana membuat formasi bertahan yang kuat, apakah menambah jumlah pemain bertahan dengan mengurangi jumlah pemain tengah maupun pemain depan, atau bagaimana merapatkan pemain pada sisi yang diserang dan lain sebagainya. Disamping permasalahan tersebut diantaranya keterampilan pemain seperti kecepatan puncak (top speed), kelincahan (agility), kecepatan reaksi (responsibility), kekuatan (power), percepatan (axeleration), keseimbangan (body balance), ketepatan operan (passing accuration), penguasaan bola (ball control), dan lain-lain tetap mendukung kemampuan totalitas tim dalam taktik penyerangan maupun pertahanan.

Dengan demikian, setiap tim seharusnya mampu bertindak dengan benar meliputi waktu untuk bertahan dan waktu untuk menyerang serta

bagaimana taktik penyerangan atau pertahanan yang benar. Bahkan dalam persiapan pertandingan (planning), suatu tim seharusnya menggunakan waktu tersebut untuk mempelajari taktik dan strategi yang tepat. Pada saat melakukan penyerangan berarti setiap anggota tim mendukung dalam proses penyerangan tersebut begitu juga saat melakukan taktik pertahanan setiap anggota tim mampu bergerak untuk mengamankan bola dari kekuasaan lawan.

Dalam olahraga prestasi, setiap pelatih dan pemain memiliki keinginan bahwa timnya mampu memenangkan suatu pertandingan, namun dalam kenyataannya setiap pertandingan pasti ada tim kalah dan tim pemenang. Terjadinya kegagalan dalam memenangkan suatu pertandingan disebabkan kesalahan dalam menentukan taktik penyerangan maupun pertahanan. Begitu juga dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik pada setiap permasalahan taktik yang ada tidak mudah membalikkan telapak tangan. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan kegagalan dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik, seperti ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, kompetensi pendidik, dan juga dari sisi peserta didik itu sendiri. Dari beberapa faktor tersebut hendaknya dapat diselesaikan dan ditemukan solusinya oleh pendidik pendidikan jasmani, hal ini dikarenakan sebagai pendidik seharusnya mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang akan dihadapi demi tercapainya tujuan pendidikan nasional sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh baik sisi fisik maupun mental.

Dalam olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi, tingkat kreatifitas dari seseorang yang bertindak sebagai pendidik atau pelatih sangat dibutuhkan guna memodifikasi bentuk-bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik lingkungan tempat dilaksanakannya proses pembelajaran atau pelatihan. Hal ini dikarenakan kondisi lingkungan tempat mengajar merupakan cerminan dari totalitas karakteristik peserta didiknya. Dengan didasarkan kepada karakteristik peserta didik, model permainan sebagai usaha untuk meningkatkan keterampilan operan pendek (short pass) dapat disesuaikan. Dalam permasalahan bagaimana mencetak angka, tidak dapat disangkal jika kemampuan passing sangat menentukan usaha tersebut. Metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan passing dapat bermacam-macam salah satunya dapat dilakukan dengan suatu model permainan yang diberikan kepada peserta didik. Banyak pola-pola permainan yang dapat diberikan guna meningkatkan keterampilan passing.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang kemungkinan timbul dalam penelitian, yaitu.

1. Adanya suatu permasalahan dalam meningkatkan keterampilan yang disesuaikan dengan permasalahan taktik dalam permainan sepakbola.

2. Adanya suatu kesenjangan antara model permainan dengan tingkah laku dalam mengembangkan keterampilan dasar dan keterampilan pemecahan permasalahan.
3. Belum banyak beredar buku di kalangan guru dan pelatih yang memuat model permainan sepakbola terutama dalam upaya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai permasalahan taktik mencetak angka.

C. Batasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas peneliti tidak mampu meneliti semua permasalahan yang ada karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka peneliti memberi batasan penelitian tentang bagaimana mengembangkan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan batasan permasalahan yang diambil maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan, yaitu.

1. Apakah model permainan sepakbola yang dikembangkan merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan short pass peserta didik?
2. Bagaimana pengembangan bentuk-bentuk permainan agar mampu meningkatkan penguasaan teknik dasar short passing dalam permainan sepakbola?

E. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan sepakbola yang merupakan cara efektif untuk meningkatkan keterampilan short pass pada permasalahan taktik mencetak angka.

F. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

- a. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang permainan sepakbola.
- b. Menjadi sumbangan pemikiran bagi peserta didik dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan operan pendek dalam permainan sepakbola

2. Manfaat praktis.

- a. Bagi guru.

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan ataupun masukan bagi guru dalam menentukan maupun menyusun rencana pembelajaran dan pengambilan keputusan saat mengajar.

- b. Bagi peserta didik.

Peserta didik dapat memahami tentang permasalahan taktik yang dikembangkan dalam bentuk permainan sehingga antusiasme peserta didik meningkat.

- c. Bagi pihak sekolah.

Dengan berdasarkan pada hasil penelitian ini, pihak sekolah dapat menentukan kebijakan-kebijakan pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.

1. Hakikat permainan sepakbola

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

a. Hakikat Sepakbola Secara Khusus (Usia13-15 tahun).

Sepakbola secara khusus dapat dikategorikan berdasarkan usia. Hal ini bertujuan agar masing-masing kelompok usia dapat menjadi kelompok atau tim yang mampu belajar sehingga dapat ditentukan beban latihannya sesuai dengan kelompok umur, yakni:

Tabel 1 Pembagian Aktivitas Olahraga Berdasarkan Kelompok Umur

Usia Keterangan	7-9 Tahun (SD)	10-12 Tahun (SD)	13-15 Tahun (SMP)	16-18 Tahun (SMA)	19 Tahun ke atas
Lamanya Waktu Pelajaran atau Latihan	50-60 Menit	60-70 Menit	60-75 menit	75-90 Menit	90-120 Menit
Lamanya Waktu Bertanding/ Pertandingan	2 X 20 Menit atau 2 X 25 Menit	2 X 25 Menit atau 2 X 30 Menit	2 X 30 Menit atau 2 X 35 Menit	2 X 40 Menit	2 X 45 Menit
Ukuran Lapangan	70 X 40 Meter	70 X 40 Meter	90 X 60 Meter	110 X 70 Meter	110 X 70 Meter

Sumber: Soekamtasi, (1994: 32)

b. Teknik Dasar Dalam Permainan Sepakbola.

Seorang pemain harus mempunyai dasar teknik sepakbola yang baik agar mampu bermain sepakbola dengan baik pula. Menurut Herwin (2004: 21-25), permainan sepakbola mencakup dua teknik dasar yang harus dimiliki atau dikuasai oleh pemain, yaitu: teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Menurut Robert L. Koger (2007: 19) berpendapat bahwa teknik-teknik umum dalam permainan sepakbola secara teoritis dapat dikategorikan menjadi dua golongan, yaitu teknik-teknik gerakan tanpa bola dan teknik-teknik gerakan dengan bola. Menurut Soekamtasi (199: 75), berpendapat bahwa permainan sepakbola terdiri dari gerakan-gerakan tanpa bola (teknik dengan bola) dan semua gerakan-gerakan dengan bola (teknik tanpa bola) yang diperlukan untuk bermain

sepakbola. Dengan demikian, teknik yang digunakan dalam permainan sepakbola dapat dikelompokkan menjadi teknik dengan bola dan teknik tanpa bola. Teknik pada umumnya dapat diartikan sebagai rangkuman cara (metode) yang digunakan dalam pelaksanaan suatu gerakan pada cabang olahraga. Sedangkan teknik umum dalam permainan sepakbola adalah semua gerakan yang terdapat atau dilakukan dalam permainan sepakbola, semua teknik tersebut merupakan kelengkapan yang sangat fundamental, disamping kelengkapan lainnya, seperti latihan kondisi fisik, taktik, dan mental.

1) Teknik badan (teknik tanpa bola).

Selama mengikuti permainan sepakbola, seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun langkah panjang untuk merubah kecepatan lari yang didasarkan pada situasi permainan. Gerakan lainnya seperti berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar berbalik dan berhenti tiba-tiba harus dimiliki oleh pemain. Semua gerakan ini sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola yang dikenal dengan sebutan gerakan teknik tanpa bola.

Teknik badan (teknik tanpa bola) dalam permainan sepakbola merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Dalam permainan sepakbola teknik badan yang sering digunakan adalah berlari, melompat, dan gerakan tipu badan.

a) Lari.

Teknik lari dalam permainan sepakbola meliputi gerakan lari untuk membangun serangan dan bertahan. Dalam upaya untuk mendukung taktik menyerang dan bertahan, setiap pemain harus memiliki kelincahan yang baik sehingga mampu berlari dengan cepat ditambah dengan kemampuan berbelok atau merubah arah, berhenti dan lari kemudian mundur dan mulai lari dengan tiba-tiba. Menurut Komarudin (2011: 43) berpendapat bahwa cara untuk berlari dalam permainan sepakbola mempunyai teknik tersendiri, yaitu dengan langkah-langkah pendek dan cepat dan berlari dengan bagian depan telapak kaki sehingga memungkinkan bermain efektif. Dalam cabang olahraga atletik, lari tidak menjadi gangguan sedikitpun, akan tetapi dalam sepakbola menjadi gangguan yang cukup berarti. Hal ini dikarenakan setiap pemain selalu berada pada posisi tidak bebas, dimana seorang pemain kadang-kadang terpaksa merubah arah, berlari, berhenti, lari mundur, lari sambil melompat/meloncat dan beradu dengan lawan.

Menurut Sardjono (1982: 17) berpendapat bahwa dalam suatu permainan, pemain tidak direkomendasikan berlari dengan langkah yang panjang sehingga berat badan selalu di atas kaki, langkah kaki yang cepat memungkinkan kaki untuk sering menumpu di tanah, lengan menggantung agak rendah untuk menjaga keseimbangan dan kesiapan untuk merubah arah.

b) Melompat dan meloncat.

Menurut Sardjono (1982: 18) berpendapat bahwa tolakan yang digunakan dalam suatu gerakan dibedakan menjadi dua, yaitu tolakan dengan dua kaki yang disebut dengan meloncat dan tolakan dengan menggunakan satu kaki yang disebut dengan melompat. Lompatan dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan. Namun tolakan dua kaki disertai awalan akan lebih menguntungkan karena memungkinkan pemain melompat lebih tinggi, walaupun di dalam situasi yang sesungguhnya tolakan menggunakan satu kaki tetap digunakan dikarenakan situasi dan kondisi di lapangan tidak memungkinkan untuk dilakukan tolakan dengan menggunakan dua kaki. Biasanya lompatan dikombinasikan dengan sundulan atau gerakan menyundul bola. Oleh karena itu, gerakan melecutkan bagian atas sambil melompat perlu dilatihkan secara berulang-ulang supaya mendapatkan lompatan yang tinggi.

c) Gerak tipu tanpa bola atau tipu badan.

Gerak tipu badan dapat dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya adalah gerak tipu badan bagian atas dengan kaki yang memungkinkan untuk dilakukan dengan melibatkan bahu. Pemain dapat menipu lawan dengan jalan tiba-tiba berhenti lari atau merubah arah yang dikombinasikan dengan gerak tipu badan bagian atas. Menurut Sardjono (1982: 18) berpendapat

bahwa pemain sepakbola dapat melakukan gerak tipu dimana pemain melakukan gerakan pura-pura tetapi oleh lawan dianggap gerakan sebenarnya sehingga lawan akan mengikuti gerakan pura-pura tersebut.

2) Teknik dasar dengan bola.

Seseorang pemain dituntut untuk menguasai bola dengan baik ketika menerima bola sehingga pemain tersebut mampu bermain sepakbola dengan baik. Kemampuan gerak dengan bola ini biasanya disebut teknik dengan bola, yaitu meliputi: pengenalan bola dengan bagian tubuh (ball felling), menendang bola (kicking) mengoper bola pendek dan panjang atau melambung (passing), menendang bola untuk menembak ke arah gawang (shooting), menggiring bola (dribbling), menghadapi lawan dan daerah bebas, menerima dan menyundul bola (heading) untuk bola lambung atau bola atas, gerak tipu (feinting) untuk melewati lawan, merebut bola (tackling/shielding) saat lawan menguasai bola, melempar bola (throw-in) bila bola keluar lapangan untuk menghidupkan kembali permainan, dan teknik menjaga gawang (goal keeping).

Teknik dasar dengan bola adalah teknik dimana pemain menguasai bola. Misalnya: mengumpan, menggiring bola, ball control, menyundul bola dan merebut bola, menyundul bola (heading). Menurut Komarudin (2011: 62) salah satu teknik dasar yang dapat digunakan di semua posisi dan sudut lapangan yaitu

menyundul bola yang umumnya dilakukan dengan kepala. Teknik ini dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol atau mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Ditinjau dari posisi tubuhnya menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan sambil meloncat.

a) Merampas/merebut bola (tackling).

Menurut Komarudin (2011: 64) merebut bola dalam permainan sepakbola harus mengenai bola yang dikuasai lawan. Menurut Arma Abdoellah (1981: 429) merebut bola adalah merampas bola dari penguasaan lawan. Dengan demikian, merebut atau merampas bola merupakan suatu upaya untuk memperoleh penguasaan bola dengan cara mengambil penguasaan bola dari lawan. Ada beberapa cara untuk merebut bola dari lawan, diantaranya yaitu:

(1) Merampas bola sambil berdiri.

Merampas bola sambil berdiri pada umumnya dilakukan jika bola masih dalam jangkauan kaki dan dapat dilakukan dari arah samping dan arah depan. Analisis teknik merampas bola sambil berdiri adalah sebagai berikut:

- a) Menempatkan diri sedekat mungkin dengan lawan yang sedang menguasai bola.
- b) Memperhatikan kaki dan gerak lawan.

- c) Letakkan kaki tumpu di samping dengan kaki lawan yang menguasai bola dan kaki tumpu ditekuk lututnya sedikit.
- d) Kaki yang digunakan untuk merampas bola sedikit diangkat ke belakang kemudian ayunkan ke depan dan kenakan di tengah-tengah bola.
- e) Dengan kaki bagian dalam atau luar dan dengan menguatkan otot-otot kaki menahan bola dengan menekan yang kuat.
- f) Apabila lawan berdiri dengan kaki rapat, maka cepat-cepat kaki yang merampas bola menekan dan menarik bola sehingga bola bergulir ke atas kaki lawan kemudian kuasai bola.

(2) Merampas bola sambil meluncur.

Merampas bola sambil meluncur pada umumnya dilakukan bila bola di luar jangkauan kaki. Merampas bola sambil meluncur dapat dilakukan dari arah samping dan depan. Analisis teknik merampas bola sambil meluncur adalah sebagai berikut:

- a) Lari mendekati bola yang dikuasai lawan, sehingga memungkinkan untuk meluncur ke arah bola.
- b) Pada langkah terakhir, kaki tumpu lutut dibengkokkan dan titik berat badan direndahkan.

- c) Kaki yang lain meluncur ke arah bola dengan kaki bagian dalam atau telapak kaki didorong keluar penguasaan lawan.
- d) Dengan dibantu tangan badan direbahkan.

b) Menggiring bola (dribbling).

Menurut Danny Mielke (2003: 1) dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepakbola, hal ini dikarenakan semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan dan tembakan. Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 28) menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan. Oleh karena itu, bagian kaki yang dipergunakan adalah kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Sedangkan menurut Komarudin (2011: 50) tujuan dari menggiring bola adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk kawan serta menciptakan peluang untuk melakukan shooting ke gawang lawan. Beberapa teknik menggiring bola diantaranya adalah sebagai berikut:

(1) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam.

Menurut Danny Mielke (2003: 2) dribbling menggunakan sisi kaki bagian dalam memungkinkan pemain untuk menggunakan sebagian besar permukaan kakinya sehingga penguasaan terhadap bola akan semakin besar.

Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 28) menggiring bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk melewati atau mengecoh lawan. Analisis menggiring bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola.
- b) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik ke belakang hanya diayunkan ke depan.
- c) Diupayakan setiap melangkah, secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke depan.
- d) Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki sehingga bola tetap dikuasai.
- e) Pada waktu menggiring bola, kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola.
- f) Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi lapangan.
- g) Kedua lengan menjaga keseimbangan.

(2) Menggiring bola dengan kaki bagian luar.

Menurut Wiel Coerver (1985: 21) menggiring bola dengan kaki bagian luar dapat dilakukan dengan menggait bola dengan sisi luar kaki lalu digiring dengan sisi kaki dalam, digait lagi dengan kaki sisi luar dan digiring dan seterusnya.

Menurut Danny Mielke (2003: 4) menggunakan sisi kaki bagian luar untuk melakukan dribbling adalah salah satu cara untuk mengontrol bola. Keterampilan mengontrol bola ini digunakan ketika pemain yang menguasai bola sedang berlari dan mendorong bola sehingga dapat mempertahankan bola dengan tetap berada di sisi luar kaki. Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 30) menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk melewati atau mengecoh lawan. Dengan demikian, menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar merupakan salah satu cara untuk menguasai bola dan mengecoh atau melewati lawan. Analisis gerakan menggiring bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola dengan punggung kaki bagian luar.
- b) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola hanya menyentuh/mendorong bola bergulir ke depan.
- c) Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola.
- d) Bola selalu dekat dengan kaki agar dapat terus dikuasai.
- e) Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah untuk menguasai bola.

- f) Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi.
 - g) Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan.
- c) Lemparan ke dalam (throw in).

Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 36) lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan tangan dan dimulai dari bagian luar lapangan. Sedangkan menurut Menurut Komarudin (2011: 66-67) cara melakukan lemparan ke dalam sebagai berikut:

- (1) Melakukan lemparan harus menggunakan kedua tangan untuk memegang bola.
- (2) Kaki siku tangan menghadap ke dalam.
- (3) Kedua ibu jari saling bertemu.
- (4) Kedua kaki sejajar atau depan belakang dengan keduanya menapak pada tanah dan berada di luar garis samping saat akan melakukan maupun selama melakukan lemparan.
- (5) Mata tetap dalam keadaan terbuka, dengan arah tubuh searah dengan sasaran yang akan dituju.

- d) Gerak tipu tanpa bola.

Menurut Arma Abdoellah (1981: 25) gerak tipu dengan bola yang diartikan gerak tipu membawa bola dicampur dengan gerak tipu badan. Sedangkan menurut Wiel Coever (1985: 67) kebanyakan dari lawan memiliki kemungkinan mati langkah melalui gerak tipu. Gerakkan tersebut bertujuan untuk menguasai bola, atau meyebabkan lawan yang sedang menguasai bola terganggu keseimbangannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Komarudin (2011: 70-71) gerakan pemain tanpa bola mempunyai

beberapa tujuan, salah satunya adalah berlari ke tempat yang kosong. Dengan demikian, teknik gerak tipu dengan menggunakan bola merupakan gerak tipu badan yang disertai dengan membawa/menguasai bola dengan tujuan untuk mengecoh lawan yang mengganggu pergerakan sehingga memperoleh peluang untuk memperoleh daerah bebas, menembak ke gawang atau memberikan operan kepada lawan. Ada beberapa keuntungan berlari ke tempat yang kosong, yaitu:

- (1) Memberikan kesempatan bagi teman untuk mengoper bola.
 - (2) Pemain tersebut dapat menerima operan dengan lebih mudah tanpa menerima gangguan.
 - (3) Pemain lawan “ditarik” dari daerah tertentu, sehingga teman dapat mengisi tempat tersebut untuk menerima operan.
 - (4) Mengacaukan pertahanan lawan.
- e) Teknik penjaga gawang; bertahan dan menyerang (technique of goal kepping; defensive and offensive).

Menurut Komarudin (2011: 68-69) seorang penjaga gawang harus berjuang keras untuk memepertahankan gawangnya dengan cara menahan serangan dari tim lawan. Di bawah ini adalah cara untuk menjaga gawang yang dapat dilakukan oleh seorang penjaga gawang:

- (1) Menjaga gawang dari serangan pemain yang menguasai bola dapat dilakukan dengan memperhatikan sikap awal (steady position), yaitu dengan memperhatikan sikap kaki dan tangan.
- (2) Kedua kaki agak dibuka selebar bahu.
- (3) Kedua lutut menekuk rileks.
- (4) Mata tetap dalam keadaan terbuka dan tertuju pada posisi bola.
- (5) Konsentrasi.
- (6) Memperhatikan arah bola dalam keadaan bergulir menyusur tanah atau melayang.
- (7) Merencanakan dengan tepat waktu untuk menangkap, meninju atau menepis bola.

2. Sejarah Permainan Sepakbola.

Ribuan tahun yang lalu, permainan sepakbola telah diperkenalkan kepada masyarakat dunia termasuk masyarakat Indonesia. Permainan ini pada awalnya digunakan untuk merayakan kemenangan, meningkatkan kemampuan fisik prajurit, dan mengisi waktu senggang. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang dimainkan dengan cara melakukan tendangan terhadap tengkorak kepala manusia, dan kemudian berkembang sehingga tengkorak manusia diganti dengan benda yang berbentuk relatif bulat, seperti terbuat dari lambung binatang, selanjutnya menggunakan benda yang terbuat dari usus atau kulit binatang atau dengan bahan sintesis yang lebih ringan.

Peralihan perkembangan sejarah permainan sepakbola menurut Achmad Rahandianto (2011: 1), yakni:

a. Sejarah Sepakbola Kuno.

Menurut penyelidikan dan bukti-bukti dokumenter militer, permainan sepakbola telah ada sejak 3000 tahun SM dan dikenal di Tiongkok dengan sebutan Tsu Chu. Permainan tersebut dimainkan oleh 2 regu, setiap regu menendang benda ke jaring secara bergantian. Permainan ini juga ada di Yunani kuno, permainan dilakukan oleh pemain usia muda yang terdidik dan dikelompokkan sebagai pemain berbakat, yang dikenal dengan episkyros. Permainan ini pernah dilaksanakan dalam bentuk kompetisi sehingga mampu menampilkan kekuatan, tenaga, kemahiran, serta semangat juang yang tinggi dari para pemainnya. Pada masa Romawi dikenal dengan nama Harpostum yang memiliki tujuan sama dengan Episkyros.

Pada abad ke XI di Inggris, bola dibuat sedemikian rupa sehingga berbentuk bulat dengan menggunakan usus lembu. Di London, permainan ini dimainkan pada abad ke XII dengan masing-masing regu berjumlah 500 orang dengan letak gawang berjarak 3 sampai 4 kilometer. Permainan ini dilakukan di jalan-jalan sehingga banyak mengakibatkan kerusakan, kecelakaan, dan kematian. Pada tahun 1389 permainan ini dilarang oleh Raja Richard II, selanjutnya dilarang oleh Raja Henry IV.

b. Sejarah Sepakbola Modern.

Pada tahun 1846, untuk pertama kali di Universitas Cambridge, Inggris komunitas tingkat sekolah dan tingkat universitas membuat peraturan permainan sepakbola menjadi 11 pasal peraturan, yang kemudian dikenal dengan nama Cambridge Rules of football. Selanjutnya pada 22 Mei 1904, Federation Internasionale de Football Association (FIFA) didirikan atas inisiatif dari Robert Guirin asal Perancis, dengan anggota 7 negara, yaitu Belgia, Denmark, Perancis, Belanda, Spanyol, Swedia, dan Swiss. Permainan sepakbola mengalami peralihan dan perubahan yang signifikan setelah beberapa abad. Negara asal permainan sepakbola, seperti Inggris menunjukkan perkembangan yang cukup ketat sehingga mampu bersaing dengan Negara Eropa lainnya dan Negara Benua Amerika Latin. Termasuk didalamnya pembinaan sepakbola di Asia, seperti Jepang, Korea, China, serta Timur Tengah, Arab Saudi, Iran, Asia Tenggara yakni Indonesia dan Vietnam terus mengikuti perkembangan pembinaan sepakbola modern.

c. Sejarah Sepakbola Indonesia.

Perkembangan sejarah sepakbola di Indonesia diawali oleh penjajahan Belanda dan pada tanggal 28 September 1893, sehingga berdiri sebuah perkumpulan atau bond sepakbola pertama, yang dikenal dengan nama Rood Wit yang berarti merah putih, di Batavia. Pada masa ini diurus oleh pemerintahan Belanda melalui Sati Bond yaitu Nedherlandche Indonesiasche Voetbal Bond (NIVB) yang berpusat di

Batavia. Pada tahun 1920 berdiri perkumpulan di Surakarta yang disebut Java Voetbal Bond oleh Dr. Warjiman dan Mr. Wangsa Negara.

Selanjutnya pada tanggal 19 April 1930 diadakan konferensi Bond-Bond Sepakbola Pribumi yang diprakarsai oleh Mr. Subroto. Konferensi ini melahirkan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia atau dikenal dengan sebutan PSSI yang berhasil mengangkat ketua PSSI yang pertama Ir. Soeratin. PSSI telah mengalami pasang surut kepengurusan dan pencapaian prestasi hingga sekarang ini, termasuk belum berhasil membawa sepakbola Indonesia ke Piala Dunia.

3. Hakikat Model Pembelajaran.

Secara harfiah, model berarti bentuk, sedangkan dalam penggunaannya model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem penilaian. Menurut Agus Suprijono (2011:45) berpendapat bahwa model merupakan bentuk representasi yang akurat sebagai proses actual sehingga dapat memungkinkan seseorang atau kelompok untuk bertindak sesuai dengan model tersebut. Pendapat lain dikemukakan oleh Indrawati dan Wanwan Setiawan (2009:27) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual sehingga mampu menggambarkan suatu prosedur yang sistematis dalam upaya untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Agus Suprijono (2011:46) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun

dalam bentuk tutorial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model permainan merupakan bentuk representasi yang akurat dalam proses pembelajaran sehingga dapat berfungsi sebagai kerangka konseptual dalam pengorganisasian pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Dalam penjelasan yang lebih singkat, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Model pembelajaran memiliki karakteristik yang dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat design pembelajaran. Seorang pendidik harus menentukan model pembelajaran yang akan digunakan sebelum pembelajaran tersebut siap untuk dilaksanakan. Sehingga seorang pendidik mampu melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil yang diinginkan. Menurut Rachmadi Widdiharto (2004:3) berpendapat bahwa model pembelajaran mempunyai empat ciri khas, yaitu:

- a. Rasional teoritik yang logis dan disusun oleh penciptanya.
- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga model tersebut dapat dikatakan berhasil.
- d. Lingkungan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain mengenai karakteristik model pembelajaran menurut Wanwan Setiawan (2009:27) berpendapat bahwa terdapat lima karakteristik dari model pembelajaran yang baik, meliputi:

- a. Prosedur ilmiah, yaitu memiliki prosedur yang sistematis untuk merubah tingkah laku peserta didik.
- b. Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan, yaitu menampilkan hasil-hasil belajar secara terperinci mengenai penampilan peserta didik.
- c. Spesifikasi lingkungan belajar, yaitu menyebutkan kondisi lingkungan dimana tempat dilakukannya observasi terhadap respon peserta didik.
- d. Kriteria penampilan, yaitu merujuk kepada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari penampilan peserta didik.
- e. Cara-cara pelaksanaan, yaitu menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dianggap layak adalah jika model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki tingkat rasional teoritik yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat dikatakan realistis dan logis.
 - b. Memiliki suatu prosedur pelaksanaan yang sistematis berupa urutan-urutan yang harus dilaksanakan oleh pendidik maupun peserta didik dan meliputi mekanisme reaksi peserta didik.
 - c. Menyebutkan hasil secara terperinci mengenai proses pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk kriteria penilaian penampilan peserta didik.
 - d. Menyebutkan dengan terperinci mengenai kondisi lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran Pendekatan Taktik.

Pembelajaran pendekatan taktik adalah suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan yang berpusat kepada siswa dengan menggunakan model permainan olahraga. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas olahraga memiliki hubungan yang

erat dengan sebuah pendekatan konstruktifis. Pembelajaran pendekatan taktik juga digunakan sebagai model untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Dalam hal ini, peran seorang guru adalah sebagai fasilitator sedangkan peran peserta didik adalah untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif seorang peserta didik adalah meliputi menentukan permasalahan sampai pada penemuan solusi dari permasalahan tersebut yang didasarkan pada tingkat kemampuan peserta didik itu sendiri.

Menurut Linda L. Griffin dan Kevin Patton (1997:2) berpendapat bahwa pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat kepada siswa dan suatu permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga sehingga memiliki hubungan yang erat dengan pendekatan konstruktifisme dalam suatu pembelajaran. Sedangkan menurut Yudanto (2010:9) pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Penjelasan lebih lanjut dikemukakan oleh Toto Subroto (2001:4-5) berpendapat bahwa tujuan dari diterapkannya pembelajaran pendekatan taktik diantaranya untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi bermain, memberikan penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, memberikan kesenangan dalam beraktivitas, dan memecahkan masalah-masalah serta

membuat keputusan selama bermain. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendekatan taktik adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan penekanan kepada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain dengan tujuan untuk:

- a. Meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.
- b. Memberikan penguasaan dalam hal kemampuan bermain melalui penguasaan taktik permainan dan perkembangan keterampilan.
- c. Memberikan kesenangan dalam suatu aktivitas olahraga permainan.
- d. Memecahkan permasalahan dan menentukan keputusan selama permainan berlangsung.

Dalam pembelajaran pendekatan taktik, kesadaran akan taktik yang digunakan merupakan kunci dari penampilan permainan. Penampilan dalam suatu permainan dapat berupa kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai masalah dalam permasalahan taktik (*tactical problem*) yang ada selama permainan tersebut berlangsung sehingga dapat segera direspon dengan cepat dan tepat. Respon yang diberikan dalam menanggapi permasalahan taktik dapat berupa suatu upaya untuk mempertahankan kepemilikan bola (*ball possession*) dalam permainan sepakbola. Melalui model pendekatan taktik yang dilakukan, peserta didik diposisikan dalam situasi permainan yang mana peserta didik diharuskan untuk

mempertahankan kepemilikan bola (ball possession) sebelum mengidentifikasi dan membuat keputusan untuk membagi bola kepada rekan tim atau melakukan tembakan ke gawang. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Linda L. Griffin (1997:8) bahwa hubungan antara keterampilan bermain dan taktik yang digunakan dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar permainan dan memperbaiki penampilan dalam suatu permainan. Hal tersebut dikarenakan taktik suatu permainan dapat memberikan kemungkinan untuk menerapkan keterampilan motorik dalam permainan.

5. Dasar pemikiran pendekatan taktik.

Menurut Linda L. Griffin (1997:8-10) berpendapat bahwa penggunaan taktik dalam pembelajaran permainan invasi didasari atas ketertarikan dan kegembiraan serta pengetahuan sebagai upaya untuk memberdayakan dan memberikan pemahaman melalui bermain. Dengan demikian, pembelajaran pendekatan taktik yang dilaksanakan tidak lepas dari dasar bahwa ketertarikan dan kegembiraan serta pemberdayaan melalui transfer pengetahuan mengenai suatu penampilan melalui bermain. Ketertarikan dan kegembiraan merupakan hal yang sangat diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, situasi yang dapat memberikan kegembiraan dan ketertarikan untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan situasi bermain. Dengan situasi bermain merupakan situasi dimana dapat memungkinkan untuk dilakukan penekanan terhadap keterampilan teknik dasar tanpa

menghilangkan nilai dari suatu permainan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan mampu mengajarkan keterampilan setelah peserta didik mampu memahami keterkaitan antara teknik yang dipelajari terhadap situasi permainan yang sesungguhnya. Proses pembelajaran pendekatan taktik yang dilakukan tidak memisahkan antara penyampaian materi teknik dasar dengan keterampilan bermain.

Menurut Fench dan Thomas yang dikutip oleh Linda L. Griffin (1997:9) berpendapat bahwa kesalahan umum yang terjadi dalam aktivitas olahraga adalah peserta didik kurang memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya. Sedangkan menurut Bunker dan Thorpe yang dikutip oleh Linda L. Griffin (1997:9) berpendapat bahwa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu permainan dapat dilakukan melalui pembelajaran pendekatan taktik. Dengan demikian, pengambilan keputusan adalah suatu aspek yang sama pentingnya dengan skill execution di dalam pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik (tactical approach). Oleh karena itu, pendapat bahwa peserta didik yang mendapatkan kesulitan dalam memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya dalam mempelajari keterampilan teknik dasar dapat menghambat pemahamannya terhadap penggunaan teknik dasar itu sendiri. Kondisi tersebut dapat mengganggu peserta didik dalam upaya untuk mengidentifikasi teknik-teknik yang benar dalam situasi tertentu. Berbeda situasi maka berbeda pula teknik yang digunakan. Keunikan dalam pembuatan keputusan oleh peserta didik dalam

mengeksekusi suatu teknik dasar akan muncul dalam suatu permainan. Keunikan dalam membuat keputusan oleh peserta didik tersebut didasarkan pada permasalahan taktik yang ada dalam suatu permainan.

Menurut Yudanto (2010:12) fokus pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik (tactical approach) akan membantu peserta didik dalam memahami suatu permainan. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami suatu permainan dengan dilaksanakannya pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik. Maka dalam memahami suatu permainan dapat dilakukan dengan memahami setiap tahapan dari permainan tersebut. Tahapan-tahapan tersebut adalah bentuk dari proses pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik. Sehingga proses transfer pengetahuan dalam pembelajaran permainan dapat terjadi jika permainan yang baru memiliki kemiripan dengan permainan sebelumnya yang telah dikuasai.

6. Permasalahan taktik mencetak angka.

Mencetak angka merupakan salah satu tujuan dari permainan sepakbola. Dalam upaya untuk mencetak angka atau skor dalam permainan sepakbola, banyak cara dapat dilakukan untuk mendukung upaya tersebut, diantaranya adalah dengan menjaga kepemilikan bola, penekanan pertahanan dan menyerang gawang lawan, transisi (pergeseran). Dalam upaya untuk menjaga kepemilikan bola, yang harus dilakukan oleh pemain yang tidak membawa bola adalah mendukung pembawa bola ketika akan melakukan operan sedangkan pemain pembawa bola dapat melakukan

operan kepada rekan tim lainnya. Disamping itu, transisi atau pergeseran merupakan bagian dari permasalahan taktik mencetak angka dimana pemain dapat membuka ruang dan mengoper dengan cepat, dalam hal ini adalah mengenai kapan dan dimana tempat yang digunakan untuk melakukan penyerangan.

Dalam upaya untuk melakukan teknik operan dengan baik dan tepat sasaran, ditentukan oleh keterampilan penendang dan penerima bola. Seorang penendang maupun penerima bola dalam melakukan operan perlu memperhatikan teknik pelaksanaannya, yaitu:

a. Menendang bola (kicking).

Menurut Sucipto, dkk (2000: 17) berpendapat bahwa menendang bola merupakan salah satu karakteristik pemain sepakbola yang paling dominan. Oleh karena itu, teknik menendang bola menjadi materi yang penting dalam pembelajaran maupun pelatihan mengenai permainan sepakbola. Menendang bola paling banyak dilakukan dalam permainan sepakbola bila dibandingkan dengan teknik lain, maka wajarlah bila dalam setiap latihan banyak diajarkan teknik menendang bola. Menurut Arma Abdoellah (1981: 421) menendang bola berfungsi untuk memberikan (passing) bola, menembak (shooting) bola ke gawang, membesihkan bola (clearing) dan tendangan-tendangan khusus. Dengan demikian, teknik menendang bola adalah teknik yang penting untuk dapat dikuasai oleh setiap pemain. Permainan akan berjalan lebih efektif dan efisien jika setiap pemain dalam melakukan tendangan dengan baik,

dengan kata lain setiap pemain menguasai teknik menendang bola. Dilihat dari perkenaan kaki pada bola, tendangan dapat dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu.

1) Menendang dengan kaki bagian dalam.

Pada umumnya, teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam dapat digunakan untuk mengumpan jarak pendek (short pass). Menurut Abdul Rohim (2008: 8) teknik dasar menendang dengan kaki bagian dalam dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan.
- b) Meletakkan kaki tumpu disamping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap kepada gerakan.
- c) Sikap kedua lengan tangan berada di samping badan agak terlentang.
- d) Pergelangan kaki yang akan digunakan menendang diputar ke luar.
- e) Pandangan berpusat pada bola.
- f) Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang kemudian mengayunkan kaki ke depan sesuai dengan arah bola.
- g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola.
- h) Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan.

2) Menendang dengan kaki bagian luar.

Pada umumnya teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengumpan jarak pendek (short passing). Menurut Abdul Rohim (2008:9) berpendapat bahwa teknik dasar menendang dengan kaki bagian luar dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan bola.
- b) Meletakkan kaki tumpu di samping bola.
- c) Sikap kedua lengan berada di samping badan agak terlentang.
- d) Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar ke dalam.

- e) Pandangan berpusat pada bola.
 - f) Menarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang kemudian mengayunkan ke depan ke arah bola bersamaan kaki diputar ke arah dalam.
 - g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola.
 - h) Pindahkan berat badan ke depan.
- 3) Menendang dengan punggung kaki.

Pada umumnya menendang dengan menggunakan punggung kaki bertujuan untuk menembak ke gawang (shooting at the goal). Menurut Abdul Rohim (2008: 10) berpendapat bahwa teknik dasar menendang dengan punggung kaki dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah bola.
 - b) Meletakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk.
 - c) Sikap kedua lengan disamping badan agak terlentang.
 - d) Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang ditekuk ke arah bawah.
 - e) Pandangan berpusat pada bola.
 - f) Menarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang kemudian mengayunkan ke depan ke arah bola.
 - g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola.
 - h) Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah bola.
- 4) Menendang dengan punggung kaki bagian dalam.

Menurut Sucipto, dkk (2000: 21) pada umumnya menendang bola dengan punggung kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpan jarak jauh (long passing). Analisis menendang bola dengan pinggang kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan berada di belakang bola, sedikit serong kurang lebih 40 derajat dari garis lurus bola, kaki tumpu diletakkan di samping belakang bola kurang lebih 30 cm dengan ujung kaki membuat sudut 40 derajat dengan garis lurus bola.

- b) Kaki tendang berada di belakang bola, kaki serong 40 derajat ke arah luar. Kaki tendang Tarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola. Perkenaan kaki pada bola tepat tengah bawah bola dan pada saat kaki mengenai bola, pergelangan kaki ditegangkan.
- c) Gerak kaki lanjutan diangkat dan diarahkan ke depan.
- d) Pandangan mengikuti jalannya bola ke sasaran.
- e) Lengan dibuka berada di samping badan sebagai keseimbangan.

b. Menghentikan bola (stopping)/ menerima bola.

Menurut Sardjono (1982: 50) berpendapat bahwa menerima atau mengontrol bola dapat diartikan sebagai seni menangkap bola dengan kaki atau menguasai gerakan bola, atau dengan kata lain membawa bola dengan penguasaan sepenuhnya. Sedangkan menurut Arma Abdoellah (1981: 423) berpendapat bahwa dalam menerima bola ada dua macam cara, yaitu bola yang langsung dihentikan (stopping) dan menerima dalam arti menguasai bola (controlling) dalam hal ini tidak langsung dihentikan tetapi terus dimainkan dan dibawa bergerak atau diberikan teman. Sedangkan menurut Sucipto, dkk (2000: 22-27) berpendapat bahwa menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk melakukan operan. Dengan demikian, menghentikan bola atau menerima bola merupakan suatu seni dalam menguasai bola untuk mengatur tempo permainan dan mengalihkan laju permainan dengan cara menghentikan bola secara langsung (stopping) dan menerima bola dalam arti menguasai (controlling) untuk tetap dimainkan (dibawa bergerak atau mengumpan kembali). Dilihat dari perkenaan badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah

kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

1) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam.

Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha. Menurut Danny Mielke (2003: 30) berpendapat bahwa kebanyakan situasi akan lebih baik jika menggunakan kaki (bagian dalam) untuk menerima dan mengontrol bola. Analisa mengontrol bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan segaris dengan datangnya bola.
- b) Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
- c) Kaki penghenti ditekuk sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola.
- d) Bola menyentuh kaki tepat pada bagian dalam/ mata kaki.
- e) Kaki penghenti mengikuti arah bola.
- f) Kaki penghenti bersama dengan bola berhenti di bawah badan (tekuasai).
- g) Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti.
- h) Kedua lengan dibuka ke samping badan dan menjaga keseimbangan.

2) Menghentikan bola dengan punggung kaki.

Menurut Sucipto, dkk (2000: 24) berpendapat bahwa menghentikan bola dengan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola pantul dari tanah. Pendapat tersebut didasarkan pada posisi punggung kaki yang menghadap ke atas sehingga dimungkinkan dapat digunakan untuk menghentikan bola dari sisi atas punggung kaki. Analisa penghentian bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- a) Kaki tumpu berada di samping kurang lebih 15 cm di garis datangnya bola dengan lutut sedikit di tekuk.
 - b) Kaki penghenti diangkat dan dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola.
 - c) Bola menyentuh kaki tepat di punggung kaki.
 - d) Pada saat kaki menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berada di bawah badan/ terkuasai.
 - e) Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan.
- 3) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar.

Menghentikan bola dengan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul ke tanah, dan bila di udara sampai setinggi paha. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Abdul Rohim (2008: 13) menahan bola dengan kaki bagian luar dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Kaki belakang merupakan kaki tumpu dan lutut ditekuk.
 - b) Berat badan ada pada kaki tumpu dan badan miring ke arah datangnya bola.
 - c) Kaki depan sebagai kaki untuk menghentikan bola, lutut ditekuk dan punggung kaki dimiringkan ke bawah.
 - d) Kedua lengan mengimbangi gerakan kaki.
- 4) Menghentikan bola dengan telapak kaki.

Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 25) berpendapat bahwa menghentikan bola dengan telapak kaki pada umumnya digunakan untuk menerima bola pantul dari tanah. Hal ini disebabkan oleh permukaan telapak kaki yang menghadap ke bawah sehingga cocok untuk menerima bola yang arahnya dari bawah seperti bola pantul. Analisis gerakan menghentikan bola dengan menggunakan telapak kaki adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan lurus dengan arah datangnya bola.
 - b) Kaki tumpu berada di samping kurang lebih 15 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk.
 - c) Kaki penghenti diangkat sedikit dengan telapak kaki dijulurkan menghadap ke sasaran.
 - d) Pada saat bola masuk ke kaki, ujung kaki diturunkan sehingga bola berhenti di depan badan.
 - e) Pandangan mengikuti arah bola sampai bola berhenti.
 - f) Kedua lengan dibuka ke samping sebagai keseimbangan.
- 5) Menghentikan bola dengan paha.

Menghentikan bola dengan paha pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola di udara setinggi paha. Hal tersebut senada

dengan pendapat Abdul Rohim (2008: 15) menahan bola dengan paha dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Tempatkan tubuh di bawah bola yang sedang bergerak turun.
 - b) Angkat kaki yang akan menerima bola.
 - c) Paha paralel dengan permukaan lapangan.
 - d) Tekuk kaki yang menahan keseimbangan.
 - e) Rentangkan tangan ke samping untuk menjaga keseimbangan.
 - f) Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola.
 - g) Terima bola dengan bagian pertengahan paha.
 - h) Tarik paha ke bawah.
- 6) Menghentikan bola dengan dada.

Menurut Tony Sucipto, dkk (2000: 2) menghentikan bola dengan dada pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola di udara setinggi dada. Analisis menghentikan bola dengan dada adalah sebagai berikut:

- a) Posisi badan menghadap ke arah datangnya bola.
- b) Kedua kaki dibuka selebar bahu dengan kedua lutut ditekuk.
- c) Dada dibusungkan ke depan menghadap datangnya bola.
- d) Pada saat bola mengenai dada, badan dilentingkan mengikuti arah bola.
- e) Perkenaan bola pada dada tepat ditengah-tengah dada.
- f) Pandangan mengikuti bola sampai bola berhenti di tengah dada.

g) Kedua lengan dibuka ke samping badan untuk menjaga keseimbangan.

Operan pendek (short pass) tidak harus dilakukan dengan menggunakan menggunakan kaki bagian dalam, melainkan dapat pula dilakukan dengan menggunakan kaki bagian luar atau bahkan dengan menggunakan kaki bagian belakang (tumit). Hal tersebut disebabkan oleh situasi yang terjadi di lapangan permainan. Operan pendek dengan menggunakan kaki bagian dalam lebih mudah untuk dilakukan jika dibandingkan dengan operan pendek dengan menggunakan kaki bagian luar dan kaki bagian belakang (tumit). Kaki bagian dalam memiliki permukaan yang memungkinkan bola untuk dapat menapak dengan baik sehingga tingkat ketepatan yang dihasilkan akan lebih baik. Banyaknya luas permukaan bola yang dapat menempel pada permukaan kaki memudahkan untuk mendapatkan ketepatan yang baik. Hal sebaliknya terjadi pada kaki bagian luar dan bahkan kaki bagian belakang (tumit) yang tidak mampu menempelkan permukaan bola ke permukaan kaki lebih luas dari bola yang menempel pada kaki bagian dalam.

7. Konsep Bermain.

Menurut Yoyo Bahagia (2013: 3) berpendapat bahwa peserta didik harus menjadi pusat perhatian dalam kegiatan bermain, bukan terfokus pada permainan dengan aturan yang terkandung pada cabang-cabang olahraga serta cara memenangkan permainan yang dilaksanakan. Sedangkan Menurut Wong yang dikutip oleh Fricillia, dkk (2014: 6) berpendapat

bahwa aktivitas dalam bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan dari kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Dengan demikian, bermain merupakan aktivitas yang sangat diperlukan oleh setiap anak untuk mengeksplorasi kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial tanpa terfokus pada aturan permainan pada cabang olahraga tertentu namun tetap fokus pada aktivitas bermain anak. Oleh karena itu, bermain dapat digunakan sebagai media yang baik untuk belajar bagi anak. Hal ini dikarenakan dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata dengan tujuan untuk berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak, serta suara.

Menurut Katinawati yang dikutip oleh Fricillia, dkk (2014: 2) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak baik dalam keadaan sehat maupun sakit sehingga anak akan berkata-kata, menemukan cara untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, bagaimana cara melakukannya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Ngatiyo (2008: 161) berpendapat bahwa bermain adalah dunia kerja pada setiap anak sehingga dapat menjadi hak dari setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi oleh usia. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosio-emosional. Dengan demikian, bermain merupakan kegiatan yang bersifat melekat pada diri setiap anak seperti aktivitas kerja pada orang

dewasa sehingga setiap anak dapat berkomunikasi dan menemukan solusi dari proses penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Menurut Zulvia Trinova (2012: 212) mengatakan bahwa belajar bagi anak yang dilaksanakan dengan metode bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya, karena kegiatan tersebut dilaksanakan secara menyenangkan. Sedangkan Menurut Tadkiroatun Musfiroh melalui Zulvia Trinova (2012: 211) berpendapat bahwa dalam suatu aktivitas bermain, kegiatan tersebut memiliki ciri-ciri yang khas sehingga dapat membedakan dari kegiatan lain, yaitu:

- d. Bermain selalu menyenangkan (pleasurable), menikmati atau menggembirakan (enjoyable).
- e. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah intrinsik dari diri anak.
- f. Bermain bersifat spontan dan sukarela, bukan karena terpaksa.
- g. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta sesuai peran dan gilirannya masing-masing.
- h. Bermain bersifat fleksibel, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan. Adakalanya anak berpindah-pindah dari satu kegiatan bermain ke kegiatan bermain lainnya yang terlalu lama.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berfikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi yang optimal pada diri seorang anak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Zulvia Trinova

(2012: 213) berpendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu.
- b. Berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari objek.
- c. Ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak dalam aktivitas kesehariannya. Hal ini dikarenakan bermain pada anak-anak memiliki makna yang sama dengan bekerja pada aktivitas orang dewasa. Bermain dapat menurunkan tingkat stres seseorang, menjadi media untuk pembelajaran anak dalam hal berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri terhadap lingkungan, belajar mengenal dunia sekitar dalam kehidupannya, dan yang paling penting adalah berguna untuk meningkatkan kesejahteraan mental dan emosi anak.

8. Fungsi bermain.

Bermain memiliki tujuan untuk merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain dapat juga ditujukan sebagai terapi. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Landreth yang dikutip oleh Alice Zellawati (2011: 167) bahwa bermain dapat difungsikan sebagai salah satu terapi yang merupakan sarana untuk membantu mengatasi permasalahan anak. Hal ini disebabkan bagi setiap anak, bermain adalah simbol verbalisasi. Bermain

merupakan aktivitas penting pada seorang anak yang memiliki manfaat diantaranya:

a. Perkembangan Sensoris-Motorik.

Pada saat melakukan permainan, aktivitas sensoris-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

b. Perkembangan Intelektual.

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan memanipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain anak berlatih untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Misalnya adalah ketika bermain bola dengan balon karet, ketika balonya bocor karena terkena benda tajam. Seorang anak akan mencoba untuk memperbaikinya dengan membuat ikatan yang erat pada bagian yang berlubang sehingga udara tidak dapat keluar dengan cepat. Dengan demikian, ia telah belajar memecahkan permasalahan melalui eksplorasi alat mainannya dengan menggunakan daya pikir dan imajinasi yang kuat. Semakin sering akan melakukan eksplorasi, maka semakin terlatih kemampuan intelektualnya.

c. Perkembangan Sosial.

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar

memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu seorang anak untuk mengembangkan hubungan sosialnya, belajar memecahkan permasalahan dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktivitas bermain, anak akan belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai social yang ada pada kelompoknya.

d. Perkembangan kreativitas.

Berkreasi merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal dan mewujudkannya ke dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide-idenya.

e. Perkembangan Kesadaran Diri.

Melalui bermain seorang anak-anak mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

f. Perkembangan Moral.

Dalam mempelajari nilai benar dan salah, seorang anak akan belajar dari lingkungannya, terutama dari peran orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat kelompok yang ada dalam lingkungannya. Melalui kegiatan bermain anak juga akan memperelajari nilai moral dan etika, belajar membedakan mana yang

benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya.

Sesuai dengan kemampuan kognitif anak, permainan adalah media yang efektif untuk mengembangkan nilai moral dibandingkan dengan memberi nasehat. Oleh karena itu, peran orang tua adalah penting untuk mengawasi seorang anak saat melakukan aktivitas bermain dan mengajarkan nilai moral, seperti baik atau buruk dan benar atau salah.

9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktifitas Bermain.

Menurut Supartini yang dikotip oleh Simanjuntak (2010:25-30) terdapat 5 faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain pada anak, yaitu:

a. Tahap Perkembangan Anak.

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian pula sebaliknya, sebab pada dasarnya permainan adalah stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Status Kesehatan Anak.

Untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan sebuah energi. Walaupun demikian, jika anak sakit tidak membutuhkan suatu permainan. Kebutuhan akan permainan pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa. Yang penting pada saat kondisi

anak sedang menurun atau anak terkena sakit, bahkan dirawat di rumah sakit, orang tua dan perawat harus jeli memilihkan permainan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan prinsip bermain pada anak yang sedang sakit.

c. Jenis Kelamin Anak.

Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam kaitannya dengan permainan anak. Dalam melakukan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan social anak. Akan tetapi, ada pendapat lain yang menyakini bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk digunakan oleh anak laki-laki. Latar belakang dari permasalahan ini adalah adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari melalui media permainan.

d. Lingkungan yang Mendukung.

Fasilitas bermain lebih diutamakan yang dapat memberikan stimuli imajinasi dan kreativitas anak. Keyakinan keluarga tentang moral dan budaya juga mempengaruhi bagaimana anak diberikan pendidikan melalui permainan. Sementara lingkungan fisik sekitar

rumah lebih banyak mempengaruhi ruang gerak anak untuk melakukan aktivitas fisik dan motorik.

e. Alat dan Jenis Permainan yang Cocok.

Alat dan jenis permainan dipilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Label yang tertera pada mainan harus dibaca terlebih dahulu sebelum membelinya, apakah mainan tersebut aman dan sesuai dengan usia anak. Alat permainan yang harus didorong, ditarik dan dimanipulasi akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak.

10. Klasifikasi Bermain.

Menurut Wong yang dikutip oleh Simanjuntak (2010:35) ada beberapa jenis permainan, ditinjau dari isi permainan dan karakter sosialnya. Terdapat beberapa jenis permainan berdasarkan isi, yaitu:

a. Social affective play.

Inti dari permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misalnya, bayi akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tuanya atau dengan orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah permainan “ci luk ba”, berbicara dan memberi tangan untuk digenggam oleh bayi sambil tersenyum/tertawa. Bayi akan mencoba memberikan respons terhadap tingkah laku orang tuanya dengan tersenyum, tertawa atau mengoceh.

b. Sense-pleasure play.

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Misalnya, dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gungung-gungungan atau benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir. Hal serupa dapat juga dilakukan dengan memindahkan air ke botol atau bak. Ciri khas permainan ini adalah akan semakin lama semakin anyik bermain sehingga anak akan sulit untuk diminta berhenti.

c. Skill play.

Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Misalnya, bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu titik ke tempat lain, dan anak akan terampil naik sepeda. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan latihan, anak akan semakin terampil.

d. Games.

Games atau permainan adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini mulai dari yang tradisional maupun yang modern. Misalnya ular tangga, congkak, puzzle, dll.

e. Unoccupied behavior

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bunguk-binguk, memainkan kursi,

meja, atau apa saja yang ada di sekelilingnya. Jadi, sebenarnya anak tidak memainkan alat permainan tertentu, dan situasi atau objek yang ada di sekelilingnya yang digunakannya sebagai alat permainan. Anak tampak senang, gembira, dan asik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

f. Dramatic play.

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya, atau kakanya. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses identifikasi terhadap peran orang tertentu.

Sedangkan jika ditinjau dari karakter permainan, terdapat jenis social onlooker play, solitary play, dan parallel play.

a. Onlooker play.

Pada jenis permainan ini, anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain tanpa adanya inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Jadi, anak tersebut bersifat pasif, tetapi proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

b. Solitary play.

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainannya, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berada dengan alat permainan

yang digunakan temannya, tidak ada kerjasama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainnya.

c. Parallel play.

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga tidak ada sosialisasi satu sama lain. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler.

d. Associative play.

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan, dengan tujuan permainan tidak jelas. Contohnya adalah bermain boneka, bermain hujan-hujan, dan bermain masak-masakan.

e. Cooperative play.

Aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas pada permainan jenis ini, juga tujuan dan pemimpin permainan. Anak yang memimpin permainan mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan tersebut. Misalnya, pada permainan sepakbola, ada anak yang memimpin permainan, aturan main harus dijalankan oleh anak dan mereka harus dapat mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan permainan dengan memasukkan bola ke gawang lawan mainnya.

11. Pandangan Filosofis dan Sosiologis dalam bermain.

Filosofis bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus menjadi pertimbangan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini dalam proses pembelajaran di sekolah selalu berkembang mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini dalam proses belajar di sekolah dikenal "*Belajar sambil Bermain*", tren ini pertama kali dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Amerika Serikat meskipun di Indonesia sebenarnya kaya akan permainan khususnya permainan aktivitas fisik. Aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani memberikan banyak pilihan kepada peserta didik karena berisi gerakan-gerakan yang merupakan hasil dari peradaban budaya manusia secara turun-temurun dan menjadi karakteristik dari eksistensi budaya masyarakat.

Menurut Suherman Slamet (2013:27) filosofi bermain didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun-temurun tanpa membedakan ras, cultur, social, agama. Bercirikan aktivitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya, yaitu pertama, kepercayaan bahwa aktivitas bermain merupakan refleksi dari budaya masyarakat yang diaktualisasikan dengan aktivitas jasmani. Di samping itu, aktivitas bermain akan dapat memberikan pengaruh besar terhadap kesehatan anak dalam periode waktu lama. Kedua, kepercayaan bermain merupakan suatu hal penting dalam fase pertumbuhan manusia khususnya pertumbuhan secara motorik, karena dengan aktivitas bermain anak akan

mempunyai perbendaharaan pengalaman gerak yang banyak sehingga nantinya akan memudahkan anak tersebut memahami keterampilan motorik yang efektif dan efisien. Ketiga, kepercayaan bahwa dengan bermain, anak akan belajar untuk membuat, mematuhi dan melaksanakan aturan.

Keempat, kepercayaan bahwa program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus diisi dengan program yang disukai oleh para peserta didik dan menawarkan banyak pilihan bagi mereka untuk berkegiatan sesuai dengan yang mereka inginkan. Dengan aktivitas bermain, semua peserta didik dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran penjas. Kelima, kepercayaan bahwa menghargai orang lain adalah salah satu tujuan yang dipertimbangkan dalam aktivitas bermain.

Kepercayaan secara keseluruhan mengartikan bahwa nilai-nilai sosial para peserta didik dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain. Akan tetapi, tujuan ini tidak dapat diperoleh secara otomatis melainkan tergantung kepada bagaimana guru pendidikan jasmani merencanakan dan mengajarkan aktivitas bermain ini kepada peserta didik dengan benar.

12. Konsep permainan.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menjadikan orang senang melakukannya, dan dilakukan oleh satu orang atau lebih. Ini dapat dilakukan oleh siapa saja baik anak-anak atau orang dewasa, kaya atau miskin, laki-laki atau perempuan. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Nur Rohmah Muktiani, dkk yang dikutip oleh Khomsiyatun (2012: 15)

permainan adalah suatu kegiatan menarik, menantang dan yang menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang ataupun lebih, yang dilakukan oleh anak-anak atau orang dewasa, tua atau muda, orang miskin atau kaya, laki-laki atau perempuan. Permainan dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Berdasarkan jumlah pemain.
 - 1) Permainan beregu.
 - 2) Permainan perorangan.
 - 3) Permainan pasangan/ganda.
- b. Berdasarkan sifat permainan.
 - 1) Permainan untuk mengembangkan fantasi.
 - 2) Permainan untuk mengembangkan kemampuan berfikir.
 - 3) Permainan untuk mengembangkan rasa seni.
 - 4) Permainan untuk mengembangkan aspek fisik (kekuatan, ketahanan, kelincahan, ketangkasan, reaksi, dan lain-lain).
- c. Berdasarkan alat yang dipakai.
 - 1) Tanpa alat.
 - 2) Dengan alat (bola dan selain bola).
- d. Berdasarkan bola yang dipakai.
 - 1) Permainan dengan alat balok.
 - 2) Permainan dengan alat togkat.
 - 3) Permainan dengan alat tali pendek.
 - 4) Permainan dengan alat tali panjang.

- 5) Permainan dengan alat simpai.
- 6) Permainan dengan alat ganda.
- 7) Permainan dengan alat sapu tangan/selendang.
- 8) Permainan dengan alat balon dan lain-lain.

Permainan sebagai mana yang diketahui merupakan suatu kegiatan atau aktivitas jasmani, dimana bila dilakukan secara teratur adalah mempunyai efek positif bagi kehidupan manusia, apalagi dilakukan oleh anak-anak yang pada saat ini sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu jenis kegiatan olahraga yang dapat membuat anak-anak maupun orang dewasa bisa merasakan kegembiraan serta dapat menghilangkan beban yang timbul oleh banyaknya pekerjaan yang dilakukan sebelumnya.

B. Penelitian Yang Relevan.

Penelitian ini mengacu kepada penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Penelitian oleh Hendra Dwi Wicaksono Tahun 2011 dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Bermain Sepakbola Gawang Simpai Bagi Peserta didik Kelas IV dan V SD Bulustalan Kota Semarang Tahun Ajaran 2010/2011.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk modifikasi permainan sepakbola yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD Negeri Bulustalan di kota Semarang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui

bermain sepakbola gawang simpai bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Jaman, Olahraga, dan Kesehatan.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan sepakbola gawang simpai), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (18 peserta didik). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba skala besar (114 peserta didik), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba skala besar, (7) hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui bermain sepakbola gawang simpai bagi peserta didik SD N Bulustalan yang dihasilkan melalui revisi uji coba skala kecil (18 peserta didik putra SD N Bulustalan), dan uji coba skala besar (114 peserta didik SD N Bulustalan). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif

persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 84% (baik), ahli pembelajaran I 89,33% (baik), ahli Pembelajaran II 80% (baik), uji coba skala kecil 85,88% (baik), dan uji skala besar 86,01% (baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepakbola melalui bermain sepakbola gawang simpai ini dapat digunakan bagi jasmani di Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model pembelajaran sepakbola melalui bermain sepakbola gawang simpai ini pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Penelitian oleh Uyun Zundah. 2011 dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Kajian Permainan Sepakbola Satu Gawang Di Lahan Sekitar Sekolah Bagi Peserta didik Kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu Kecamatan Mlogo Kabupaten Jepara Tahun 2011.

Permasalahannya adalah bagaimana pengembangan model pembelajaran permainan sepakbola satu gawang dalam penjasorkes dan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola satu gawang dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi peserta didik kelas IV dan V Sekolah Dasar.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan sepakbola satu gawang), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan, (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji lapangan, (7) hasil akhir modifikasi model permainan sepakbola satu gawang untuk peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran), uji lapangan (66 peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu). Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif peserta didik setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 84% (baik), ahli pembelajaran I 81,33% (baik), ahli pembelajaran II 94,66% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 89,33% (baik), dan uji lapangan 91,11% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola satu gawang ini dapat digunakan bagi peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 9 Jambu Kecamatan Mlogo Kabupaten Jepara.

C. Kerangka Berfikir.

Proses pembelajaran maupun pelatihan merupakan sebuah peristiwa yang penting dalam pendidikan dan perlu untuk ditingkatkan terutama pada segi kualitas. Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran maupun pelatihan sangat mempengaruhi kualitas dari produk/hasil yang dicapai. Dalam proses pembelajaran maupun pelatihan turut berperan serta beberapa komponen yang secara faktual terlibat, diantaranya: tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, metode, media, sumber belajar dan penilaian komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi berdasarkan tantangan situasi, kondisi, dan kompleksitas bidang kehidupan dengan berbagai permasalahannya. Dengan demikian, pembelajaran perlu diarahkan pada pembentukan kemandirian, kecerdasan, kreatifitas sehingga peserta didik dapat menghadapi segala permasalahan di dalam kehidupannya, baik yang menyangkut dirinya sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negara.

Perubahan pemikiran dalam pendidikan jasmani yang mengacu pada penekanan aktivitas peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir, kecakapan mencari dan menemukan, mengolah dan/memproses sehingga peserta didik lebih dominan dan peranan guru bergeser pada merancang/mendesai suatu pembelajaran, mulai dari persiapan materi, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sampai pada evaluasi yang disampaikan pada peserta didik. Untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dan memahami apa yang telah dipelajari itu secara mendalam. Dalam permainan sepakbola teknik passing merupakan hal yang penting, oleh karena itu penguasaan akan teknik tersebut perlu disampaikan oleh guru maupun pelatih secara mendalam. Penguasaan teknik dalam proses pembelajaran akan lebih efektif jika dimasukkan ke dalam bentuk permainan. Namun, bentuk-bentuk latihan perlu disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu menerima dan menguasai teknik dengan baik tidak membosankan, waktu yang diperlukan juga tidak terlalu lama.

D. Pertanyaan Penelitian.

Berdasarkan pemaparan rumusan rumusan masalah dan kajian pustaka di atas, maka timbul beberapa pertanyaan penelitian terkait tentang pengembangan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka. Berikut ini merupakan pemaparan dari pertanyaan penelitian yang muncul:

1. Apakah model permainan sepakbola yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan operan pendek dalam permasalahan taktik mencetak angka?
2. Apakah model permainan sepakbola yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan (Design) Penelitian.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan model peramian sepakbola, namun juga mencakup proses pengekplorasian fakta dan data objek dilapangan dengan sebagaimana adanya. Untuk itu, bentuk metode penelitian yang yang dianggap layak untuk digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu suatu metode untuk melakukan penelitian, mengembangkan dan menguji suatu produk penelitian. Dalam konteks pendidikan, produk yang dimaksud berkaitan dengan komponen sistem pendidikan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Van Arsdale dan Stephanie (1993:48), “An instructional product development cycle was selected as the framework for development and validation of a self-instructional module.” selaras dengan pendapat Amat Jaedun (2010:5) Research and Development (R&D) bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kemanfaatan dan efektifitas produk (model) yang dikembangkan, baik produk teknologi, material, organisasi, metode, alat-alat dan sebagainya. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan pada prinsipnya berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan, melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi.

Penelitian dan pengembangan yang dimaksudkan adalah sebagai proses untuk mengembangkan suatu hasil pendidikan, salah satunya berupa

model permainan sepakbola yang divalidasi oleh beberapa ahli dibidang permainan sepakbola dan pendidikan jasmani. Konteks dari penelitian ini merupakan perencanaan sebagai upaya untuk mengembangkan hasil pendidikan yang divalidasi sedangkan proses validasi mencakup pengembangan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek dalam permasalahan taktik mencetak angka.

Model permainan yang dimaksudkan adalah suatu model yang memberikan penekanan kepada permainan untuk meningkatkan keterampilan teknik dalam situasi bermain dalam konteks permasalahan taktik mencetak angka. Selain itu, menurut Yudanto (2010:4) pembelajaran pendekatan taktik juga dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui dan melihat relevansi keterampilan teknik dalam permainan yang sesungguhnya.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif yaitu penelitian untuk menggambarkan suatu kondisi tertentu dengan melihat gejala-gejala yang terlihat dan terukur. Dalam hal ini adalah pengembangan tentang model permainan yang mampu meningkatkan kemampuan passing peserta didik. Penelitian ini juga dimaksudkan akan mengembangkan suatu produk pembelajaran berupa model permainan yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan memanfaatkan produk penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih berpartisipasi dan menikmati proses pembelajaran maupun pelatihan secara menyenangkan.

B. Prosedur Pengembangan.

Menurut Dwiyooga yang dikuitp oleh Afif Khoirul Hidayat (2014: 60), baliu mengatakan bahwa dalam setiap kegiatan pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat terhadap penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Berdasarkan kutipan tersebut, prosedur pengembangan dalam suatu penelitian dan pengembangan dapat disederhanakan sedemikian rupa sehingga dapat terlaksana sesuai dengan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Zuhdah K. Prasetyo (2012: 3-4) penelitian dan pengembangan (research and development) memiliki tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu.

1. Research and information collecting (Penelitian dan pengumpulan informasi).
2. Planning (Perencanaan).
3. Develop preliminary form of product (Mengembangkan produk awal).
4. Preliminary field testing (Pengujian lapangan awal).
5. Main product revision (Revisi pada produk utama).
6. Main field testing (Pengujian lapangan utama).
7. Operational product revision (Revisi produk operasional).
8. Operational field testing (Pengujian lapangan operasional).
9. Final product revision (Revisi produk akhir).
10. Dissemination and distribution (Diseminasi dan distribusi).

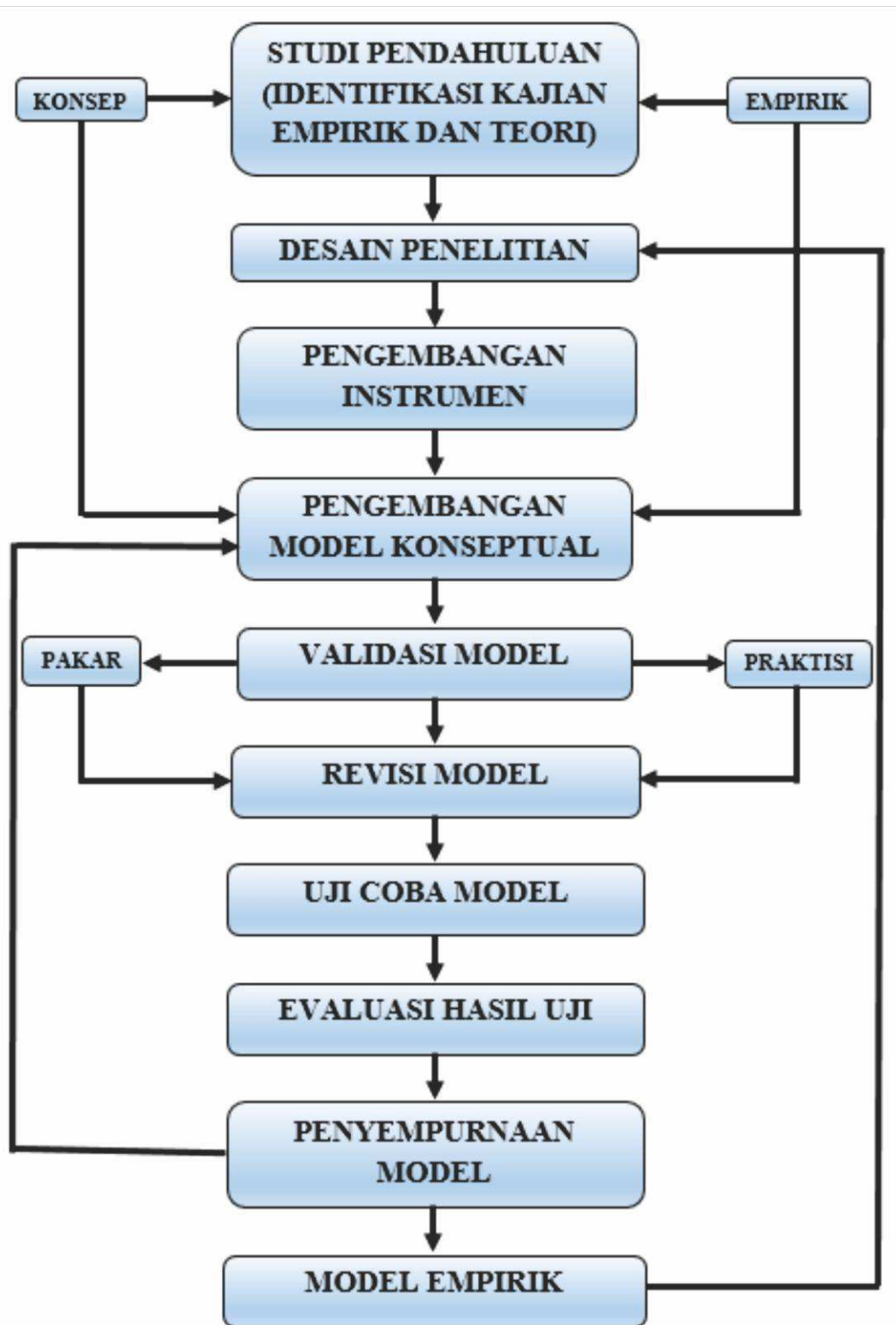
Berdasarkan keterangan di atas, maka secara oprasional langkah-langkah yang ditempuh dalam Penelitian ini, yaitu.

1. Melakukan studi pendahuluan, dengan melakukan kajian perpustakaan, mengamati proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mengenai materi permainan sepakbola.

2. Mengembangkan desain penelitian berdasarkan kerangka penelitian awal.
3. Mengembangkan instrument penelitian.
4. Mengembangkan model konseptual permainan sepakbola dalam upaya meningkatkan kemampuan passing peserta didik. Penyusunan model konseptual ini diperkirakan dapat diimplementasikan dalam peningkatan kemampuan passing peserta didik, melalui langkah-langkah sebagai berikut.
 - a. Mengolah dan mendiskripsikan temuan studi pendahuluan. Data yang diperoleh dari studi pendahuluan merupakan data dasar kajian empirik, khususnya yang berhubungan dengan penyelenggaraan pembelajaran permainan sepakbola.
 - b. Menelaah berbagai laporan proses pembelajaran permainan sepakbola yang memfokuskan kepada pembentukan kemampuan passing.
 - c. Mengkaji berbagai teori dan konsep yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan model, sebagai kerangka berfikir.
 - d. Menyusun draf model permainan, berdasarkan kajian empirik dan konsep.
 - e. Melakukan diskusi terbatas dengan praktisi tentang model permainan yang akan dikembangkan.
 - f. Revisi draf model permainan pada dosen pembimbing, pakar pendidikan.
5. Melakukan validasi model permainan kepada dosen pembimbing, para pakar bidang pendidikan.

6. Merevisi model permainan berdasarkan masukan dari para pakar dan penyelenggara program pendidikan. Revisi yang dilakukan berhubungan dengan model permainan sepakbola untuk meningkatkan kemampuan passing peserta didik.
7. Melakukan uji coba model permainan yang dikembangkan di lapangan dengan tujuan untuk menghasilkan model permainan sepakbola yang mampu meningkatkan keterampilan passing bagi peserta didik.
8. Penyempurnaan model, melalui tahap pengelolaan dan analisa data temuan, serta merevisi dan formulasi model. Tahap penyempurnaan model permainan dengan data yang diperoleh dari hasil pos-test, catatan lapangan, hasil diskusi, dan dokumentasi.
9. Menyusun laporan penelitian, sebagai hasil akhir kegiatan penelitian dan pengembangan.

Uraian kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat dengan mudah dilihat pada kerangka acuan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1 Kerangka Kegiatan Penelitian

Berdasarkan sembilan langkah penelitian pengembangan di atas, peneliti berupaya untuk menyederhanakan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan menjadi empat langkah, yaitu.

1. Studi pendahuluan.

Studi pendahuluan dilakukan dengan mengunjungi berbagai sekolah yang menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik dalam proses pembelajarannya, seperti SMA N 1 Pengasih Kabupaten Kulon Progo dan SMP N 1 Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Data yang diharapkan dapat diperoleh diantaranya:

- a. Potensi dan Masalah.

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan yang didasarkan pada adanya potensi masalah untuk ditemukan solusi atau pemecahannya. Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 61) potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dari beberapa cara yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut, metode *research and development* merupakan cara yang paling baik untuk digunakan, sehingga dapat ditemukan model, pola, metode, atau sistem penanganan terpadu yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini, potensi permasalahannya adalah:

- 1) Banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari keterampilan passing terutama operan jarak pendek (short pass).
- 2) Banyaknya peserta didik yang merasa senang dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan sepakbola, namun berubah merasa bosan ketika melaksanakan pembelajaran.
- 3) Ditemukan beberapa guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan keterampilan passing dengan cara yang menyenangkan.

b. Pengumpulan Data.

Kegiatan selanjutnya yang perlu dilakukan setelah menemukan potensi permasalahan adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 62) informasi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dapat diperoleh melalui wawancara dan studi literatur sehingga diperoleh model dan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan berbagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan peserta didik di beberapa sekolah di Kecamatan Panjatan serta studi literatur tentang buku-buku permainan sepakbola di perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Pengumpulan data mengenai potensi dan masalah dalam penelitian ini secara formal dilakukan pada tanggal 12 September 2014 sampai 12 Oktober 2014.

2. Penyusunan desain model.

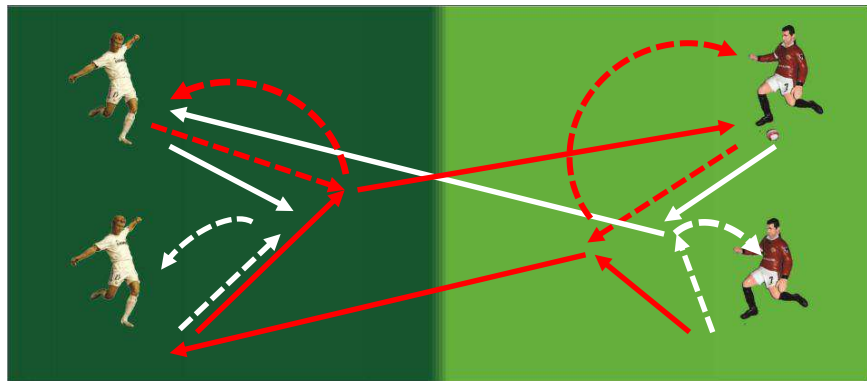
a. Desain Produk.

Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 63) desain adalah konseptualisasi dan pemodelan tentang cara baru dalam rangka melakukan atau menciptakan sesuatu hal yang baru untuk kehidupan manusia. Dalam kegiatan pendesainan, seorang designer harus melibatkan secara langsung semua pihak yang terkait, termasuk perwakilan dari beberapa profesi, pemerintah, dunia usaha, dan masyarakat yang akan memanfaatkan hasil produk secara langsung.

Menurut Sugiyono (2008: 412) berpendapat bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan bermacam-macam sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini, produk yang diciptakan harus berkualitas, hemat, menarik, murah, ekonomis, menarik, dan bermanfaat ganda. Berdasarkan pada uraian di atas, maka model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan sesuai dengan kriteria penelitian dan pengembangan. Berikut adalah gambaran mengenai model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka yang dikembangkan,


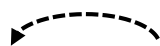




1) Bermain short pass 2 lawan 2.

Dalam bermain short pass 2 lawan 2 ini, peserta didik difasilitasi kesempatan untuk melakukan operan jarak pendek secara penuh. Skema bermain ini dimodifikasi dari bentuk latihan drill yang diberikan sedikit perubahan sehingga ada bentuk bermainnya. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada keterampilan short pass dan menerima bola operan sehingga bentuk keterampilan lainnya diminimalkan.



Gambar 2 Skema Bermain Short Pass 2 lawan 2

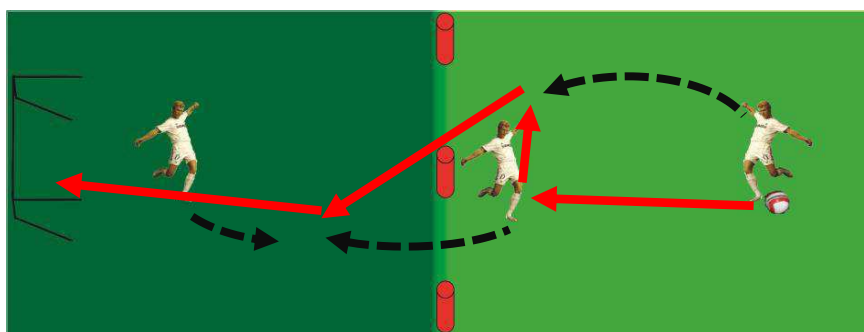
Keterangan:

- | | | | |
|---|-----|---|--------------------------------------|
|  | dan |  | siklus pertama pergerakan tanpa bola |
|  | | | siklus pertama arah bola passing |
|  | dan |  | siklus kedua pergerakan tanpa bola |
|  | | | siklus kedua arah bola passing |

2) Bermain passing untuk menyerang.




Dalam bermain passing ini, keterampilan ditujukan untuk menciptakan bentuk-bentuk skema penyerangan ke daerah lawan sehingga proses akhir dalam bentuk ini adalah untuk memberikan operan kepada pemain yang berada pada daerah bebas dengan

bentuk operan satu dua. Bentuk umpan satu dua dimungkinkan memiliki kemungkinan keberhasilan yang tinggi untuk menciptakan peluang mencetak angka karena kecepatan pergerakan skema ini sulit untuk dibaca oleh pememain bertahan.



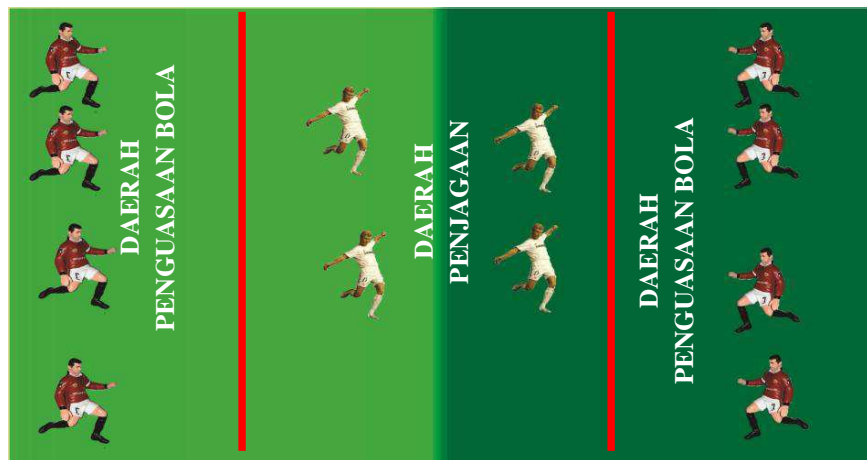
Gambar 3 Skema Bermain Passing untuk menyerang

Keterangan:

-  arah passing
-  saling passing sekali sentuhan
-  arah pergerakan tanpa bola.

3) Bermain passing 12 anak.

Dalam bermain passing ini dibentuk menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Tiga kelompok kecil ditempatkan ke dalam 3 bagian dari lapangan, yaitu bagian kiri, tengah, dan kanan. Pada setiap bagian memiliki tugas yang berbeda, yaitu bagian kiri dan kanan sebagai pemain yang menguasai bola sedangkan bagian tengah adalah pemain penjaga yang bertugas untuk merebut bola atau menghentikan laju operan. Peralatan yang dibutuhkan dalam bermain passing 12 anak, yaitu bola sepak sebanyak 1 buah dan pembatas lapangan 2 buah.



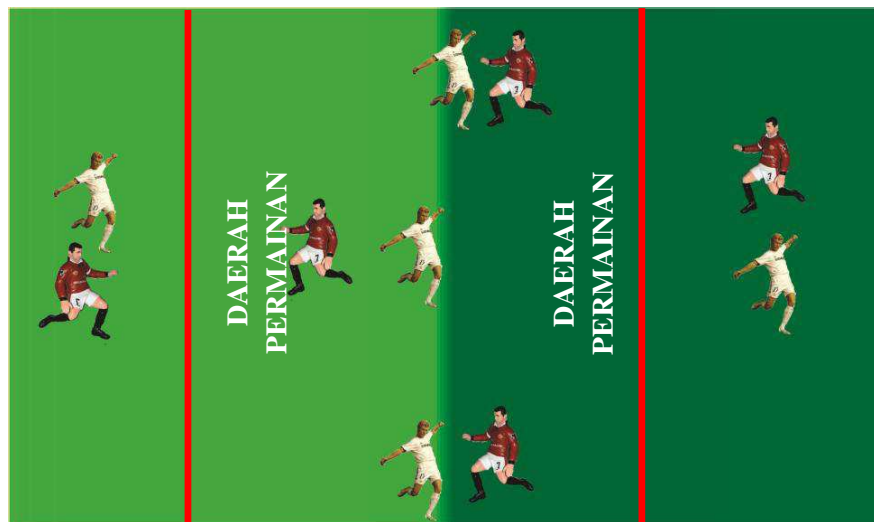
Gambar 4 Skema Bermain Passing 12 Anak

Peraturan bermain passing 12 anak, yaitu:

- a) Pemain penjaga hanya diperbolehkan memasuki daerah penguasaan bola untuk menghentikan laju operan maksimal 2 anak dan daerah penjagaan harus diisi oleh pemain penjaga minimal 2 anak.
 - b) Pemain yang menguasai bola dilarang untuk keluar daerah penguasaan bola dan operan melambung ke daerah penguasaan bola yang lain dapat dilakukan setelah 4 kali operan kepada rekan pada daerah penguasaan bola yang sama.
 - c) Setelah operan lambung kepada daerah penguasaan bola yang lain dapat dilaksanakan dengan baik sebanyak 2 kali, maka diperbolehkan untuk pertukaran tempat untuk masing-masing kelompok.
- 4) Bermain passing 5 lawan 5.

Dalam bermain passing 5 lawan 5 merupakan bentuk penyederhanaan dari permainan sepakbola secara keseluruhan.

Dalam bermain passing 5 lawan 5 ini, target yang digunakan untuk mencetak angka (score) adalah memberikan operan kepada kawan yang berada di luar daerah permainan. Pemain yang berada di daerah permainan adalah pemain yang memiliki pergerakan yang paling banyak. Namun, pada dasarnya dalam permainan ini setiap anak difasilitasi untuk menemukan cara memberikan operan dan cara untuk menerima operan dengan baik.



Gambar 5 Skema Bermain Passing 5 lawan 5

Peraturan bermain passing 5 Lawan 5, yaitu:

- a) Pemain yang berada di luar daerah permainan tidak diperkenankan masuk ke dalam daerah permainan.
- b) Semua pemain bermain untuk mendapatkan angka dengan memberikan operan kepada target yang berada di luar daerah permainan dan menjaga agar lawan tidak mendapatkan angka dengan cara memotong laju operan lawan.

- c) Setiap jumlah angka yang didapatkan oleh kedua tim mencapai 5 angka, maka diadakan pertukaran posisi pemain dari luar daerah permainan ke daerah permainan dan begitu pula sebaliknya.

b. Validasi Desain.

Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 71) validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional, logis, dan analitis. Berdasarkan uraian tersebut, secara garis besar validasi dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

- 1) Validasi dengan ahli materi permainan sepakbola yang berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu bapak Komarudin, M.A, bapak Sulistyono, M.Pd, dan bapak Yudanto, M.Pd.
- 2) Validasi ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dari SMP N 2 Panjatan bapak Bedjo Wijono, S.Pd Jas, SMP N 2 Wates ibu Sumirah, S.Pd Jas dan SMA N 2 Wates bapak Simo Alam, M.Si di kabupaten Kulon Progo.
- 3) Validasi uji instrumen penelitian SMA N 2 Wates kabupaten Kulon Progo.

Validasi ahli materi permainan sepakbola terhadap model permainan untuk meningkatkan keterampilan short pass yang dikembangkan akan dilakukan oleh Sulistyono, M.Pd, Komarudin, M.A dan Yudanto, M.Pd yang merupakan ahli materi permainan sepakbola dari Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi praktisi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga terhadap model permainan untuk

meningkatkan keterampilan short pass yang dikembangkan akan dilakukan oleh Bapak Bejo Wijono, S.Pd, ibu Sumirah, S.Pd, dan bapak Simo Alam, S.Pd, M.Si yang merupakan ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dari SMP N 2 Panjatan, SMP N 2 Wates dan SMA N 2 Wates.

Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 72) validasi ujicoba instrument perlu dilakukan dalam rangka menguji keabsahan faktor dalam konstruksi koesioner, termasuk dalam upaya untuk menguji butir-butir pernyataan yang ada, apakah pernyataan dalam kuesioner tersebut telah mengungkap faktor yang ingin diselidiki. Sehingga dalam penelitian ini, uji coba intrumen dilakukan pada peserta didik SMA N 2 Wates kelas X MIA 1 yang berjumlah 20 peserta didik. Penentuan subjek uji coba intrumen tersebut diperoleh dari proses random sampling terhadap semua kelas pada SMA N 2 Wates.

c. Revisi Desain.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan setelah validasi desain oleh ahli materi permainan sepakbola, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan peserta didik di SMP N 1 Panjatan dan SMA N 2 Wates adalah melakukan revisi desain. Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 73) kegiatan yang dilakukan pada revisi desain adalah mempelajari kelemahan pada desain yang dihasilkan, sehingga dapat dihasilkan produk yang benar-benar tepat dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna produk yang sedang dikembangkan. Sehingga setelah

desain model permainan untuk meningkatkan keterampilan short pass peserta didik dan beberapa perlengkapannya dinyatakan valid dan reliable oleh ahli materi permainan sepakbola, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan peserta didik di kedua sekolah, maka desain dapat direalisasikan menjadi sebuah produk berupa model permainan. Produk yang dihasilkan selanjutnya harus dilakukan uji coba produk dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja, manfaat, dan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan agar layak untuk dipublikasikan.

3. Uji coba model.

Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 73) uji coba produk adalah suatu kegiatan untuk menguji suatu produk yang dikembangkan kepada subjek pengguna atau konsumen yang dituju. Dengan demikian, akan diketahui kelemahan pada produk yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai dasar revisi produk untuk meningkatkan kualitas. Dan sehingga suatu produk yang dikembangkan benar-benar tepat dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna model permainan sepakbola yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, uji coba produk berupa model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil yang dilanjutkan dengan revisi produk dan uji coba skala besar yang dilanjutkan dengan revisi produk. Setelah didapatkan penilaian yang baik dari kedua tahapan tersebut, maka

dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk dipublikasikan dan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang sesungguhnya. Dalam penelitian ini, total populasi penelitian adalah berjumlah 571 peserta didik yang sedang menginjak kelas 7 dan kelas 10, dari 40 kelas paralel Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di kabupaten Kulon Progo yang kemudian diambil sampelnya dengan cara random sampling, baik pada uji coba instrument maupun pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Dalam penelitian ini, uji coba skala kecil dilakukan kepada 32 peserta didik kelas 7B SMP N 1 Panjatan dan 32 peserta didik kelas 10 IS 1 SMA N 1 Pengasih, kedua kelas yang berasal dari dua sekolah tersebut berasal dari proses random sampling atau pengundian secara acak dari 6 kelas di SMP N 1 Panjatan dan 6 kelas di SMA N 1 Pengasih. Uji coba skala besar dilakukan kepada 160 peserta didik, yang terdiri dari 32 peserta didik kelas 7A SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7C SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7D SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7E SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7F SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 10 IPA1 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA2 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA3 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA4 SMA N 1 Pengasih, dan 32 peserta didik kelas 10 IS2 SMA N 1 Pengasih.

4. Penyempurnaan model.

a. Revisi Produk.

Tahapan yang harus dilakukan adalah pengujian tentang efektifitas model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass yang dikembangkan. Dalam rangka penyempurnaan model permainan sepakbola yang akan dihasilkan, maka diperlukan suatu usaha untuk merevisi produk berdasarkan hasil masukan dari berbagai pihak, seperti ahli permainan sepakbola, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan peserta didik SMP dan SMA pada uji lapangan terbatas, uji lapangan luas, dan uji operasional. Setelah produk direvisi pada masing-masing tahapan tersebut, maka langkah pengembangan selanjutnya dapat dilakukan.

b. Publikasi /Implementasi Produk.

Dalam tahapan ini, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dapat terdiri dari tiga macam, yaitu pelaporan hasil penelitian, pengimplimentasian produk yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sampai dengan publikasi apabila dirasa diperlukan. Model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini akan diterapkan dalam pembelajaran maupun pelatihan cabang olahraga sepakbola di SMP N 1 Panjatan, SMP N 2 Panjatan, SMP N 2 Wates, SMA N 1 Wates, SMA N 2 Wates, dan SMA

N 1 Pengasih yang sedang mempelajari tentang pembelajaran permainan sepakbola.

C. Tempat Dan Waktu Pengembangan.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di 3 Sekolah Menengah Pertama dan 3 Sekolah Menengah Atas kabupaten Kulon Progo, propinsi D.I.Yogyakarta, yaitu SMP N 1 Panjatan, SMP N 2 Panjatan, SMP N 2 Wates, SMA N 1 Wates, SMA N 2 Wates, SMA N 1 Pengasih. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dari bulan September sampai bulan Desember tahun 2014, sehingga dapat dikatakan bahwa lama penelitian dari proses awal sampai proses akhir adalah empat bulan, namun ada kegiatan pra-survei pada bulan Agustus tahun 2014 yaitu sebelum kegiatan penelitian secara resmi dilakukan.

D. Uji Coba Produk.

1. Desain Uji Coba.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, diharapkan akan dihasilkan suatu model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka yang benar-benar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi permainan sepakbola. Jika model yang dikembangkan kurang sesuai dengan guru dan peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, maka perlu adanya perbaikan atau revisi sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Uji coba

produk dilakukan untuk mengetahui beberapa kelemahan dari model yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk berupa model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan shirt pass dalam permasalahan taktik mencetak angka untuk guru dan peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Sedangkan uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil yang dilanjutkan dengan revisi produk dan ujicoba skala besar

2. Subjek.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, total populasi penelitian adalah 571 peserta didik yang sedang menginjak kelas 7 dan kelas 10, dari 40 kelas paralel Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas di kabupaten Kulon Progo. 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.

Uji coba skala kecil dilakukan kepada 32 peserta didik kelas 7B SMP N 1 Panjatan dan 32 peserta didik kelas 10 IS1 SMA N 1 Pengasih, kedua kelas yang berasal dari dua sekolah tersebut berasal dari proses random sampling atau pengundian secara acak dari 6 kelas di SMP N 1 Panjatan dan 6 kelas di SMA N 1 Pengasih.

Uji coba skala besar dilakukan kepada 160 peserta didik, yang terdiri dari 32 peserta didik kelas 7A SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7C SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7D SMP N 1 Panjatan, 32 peserta

didik kelas 7E SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 7F SMP N 1 Panjatan, 32 peserta didik kelas 10 IPA1 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA2 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA3 SMA N 1 Pengasih, 32 peserta didik kelas 10 IPA4 SMA N 1 Pengasih, dan 32 peserta didik kelas 10 IS2 SMA N 1 Pengasih. Kesepuluh kelas yang digunakan sebagai subjek uji coba skala besar merupakan hasil dari proses penentuan sampel penelitian berdasarkan ketersediaan sarana dan prasarana pelaksanaan uji coba (purposive sampling).

3. Jenis Data.

Jenis data awal yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikonfersikan ke data kualitataif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli permainan sepakbola dan ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dan peserta didik di Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Pertama. Data tersebut digunakan untuk melihat kualitas dari masing-masing komponen pengembangan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka. Hal ini ditujukan, agar nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun pelatihan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas.

4. Instrument Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penilaian kualitas model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka yang dikembangkan berupa angket yang berisikan pernyataan kualitas model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass. Dalam angket penilaian produk, termuat berbagai aspek yang menggambarkan produk secara keseluruhan. Dalam angket penelitian ini, secara garis besar kualitas produk dinilai berdasarkan kepada faktor desain dan faktor materi masing-masing terdiri dari enam indikator. Menurut Nurullaili dan Andi Wijayanto (2013:4) berpendapat bahwa desain suatu produk merupakan faktor yang perlu mendapatkan perhatian yang serius dari manajemen khususnya tim pengembangan produk baru. Dengan demikian, desain suatu produk merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan penilaian suatu produk oleh konsumen, dalam hal ini adalah validator. Sedangkan faktor materi merupakan penilaian suatu produk yang didasarkan kepada kandungan atau isi dari suatu produk yang dikembangkan. Menurut Afifi Khoirul Hidayat (2014:85) berpendapat bahwa untuk menilai suatu produk yang dikembangkan dapat dilakukan dengan menilai produk berdasarkan kualitas desain dan materi.

Menurut Afifi Khoirul Hidayat (2014:90) berpendapat bahwa faktor desain dibagi menjadi enam indikator, yaitu kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Sedangkan faktor materi

dibagi menjadi enam indikator, yaitu kurikulum, IPTEK, integrasi, adaptasi, rancangan kegiatan, dan durasi/waktu. Dalam rangka mendapatkan data yang valid dan reliabel, maka subjek penilai model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka beserta buku manualnya dibagi menjadi tiga macam yang disesuaikan dengan karakteristik dan sudut pandang subjek penilai penilai model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass beserta buku manual yang dikembangkan, ketiga macam instrument yang dibutuhkan, yaitu:

- a. Instrument kuesioner untuk ahli materi permainan sepakbola, yaitu oleh Yudanto, M.Pd, Komarudin, M.A, dan Sulistyono, M.Pd yang merupakan dosen ahli dari Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Instrument kuesioner untuk ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, yaitu oleh Bedjo Wijono, S.Pd Jas, Sumirah, S.Pd Jas, dan Simo Alam, S.Pd, M.Si yang merupakan ahli praktisi di SMP N 2 Panjatan, SMP N 2 Wates dan SMA N 2 Wates.
- c. Instrument kuesioner untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas.

Sebelum faktor dan indikator yang telah ditetapkan dan dipaparkan di atas disusun menjadi instrument penelitian yang berupa kuesioner dalam bentuk angket, maka faktor dan indikator tersebut harus disusun menjadi

kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, dipaparkan secara lebih jelas pada halaman lampiran.

E. 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. Pemilihan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dimaksudkan agar karakteristik data pada masing-masing variabel dapat tergambar dengan baik. Selain itu, penggunaan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif juga diharapkan dapat memudahkan berbagai pihak yang terkait dengan penelitian dan pengembangan untuk memahami data yang diperoleh dalam penelitian. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass dalam permasalahan taktik mencetak angka yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini berupa data pernyataan ya dan tidak, dan kemudian data tersebut diubah menjadi data kuantitatif skala 2, yaitu antara 0 sampai dengan 1. Menurut Asep Yonny (2012: 176) terdapat tiga langkah langkah dalam analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kuanlitatif yaitu:

1. Mengumpulkan data kasar.
2. Pemberian skor.
3. Pengkonversian skor data menjadi data kualitatif.

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 2 Kriteria Penilaian

No	Interval Persentase	Kategori
1	0% - 24,99%	Sangat Buruk
2	25,00% - 49,99%	Buruk
3	50,00% - 74,99%	Baik
4	75,00% - 100,00%	Sangat Baik

Sumber: Asep Yonny (2012: 176)

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 Afif Khoirul Hidayat (2014: 82) rumus untuk mengetahui validitas instrumen penelitian adalah dengan mengujicobakan instrument tersebut dengan persamaan sebagai berikut:

1. Uji Validitas.

$$r = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{(N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2)}}$$

Keterangan:

r = Nilai Koefisien Korelasi

N = Jumlah Subjek

X₁ = Data Variabel 1

X₂ = Data Variabel 2

Sumber: Nurgiyantoro, dkk (2009: 340)

2. Uji Reliabilitas.

$$\sigma_i^2 = \frac{N \sum X_i^2 - \frac{(N \sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i^2 = Reliabilitas varians butir pernyataan ke-n

$\sum X_i$ = jumlah skor jawaban subjek butir pernyataan ke-n

N = jumlah subjek

$$\sum \sigma_i^2 = \text{Reliabilitas}$$

Sumber: Nurgiyantoro, dkk (2009: 352)

Uji validitas butir instrument dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan bantuan program computer SPSS 19.0 Version IBM. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$). Adapun r diperoleh dari tabel product moment, yaitu $r_{\text{tabel}} = n-2$. Kemudian butir pernyataan dinyatakan tidak valid apabila r hitung kurang dari atau sama dengan r tabel ($r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Analisis Kebutuhan.

Dalam rangka mengetahui berbagai macam permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran permainan sepakbola di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, maka perlu dilakukan survei, yaitu dengan cara terjun langsung ke beberapa sekolah untuk mengamati jalannya proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada tanggal 18 Agustus sampai dengan 30 Agustus 2014 terhadap tiga Sekolah Menengah Pertama yang terdiri dari SMP N 1 Panjatan, SMP N 2 Panjatan, dan SMP N 2 Wates ditambah dengan tiga Sekolah Menengah Atas, yaitu SMA N 1 Wates, SMA N 2 Wates dan SMA N 1 Pengasih. Dalam kegiatan tersebut ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan proses pembelajaran permainan sepakbola tidak dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang tertera pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang telah disusun oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Berbagai permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama maupun di Sekolah Menengah Atas, yang sedang mempelajari materi permainan sepakbola, antara lain: (1) Banyaknya peserta didik yang mengalami

kesulitan dalam mempelajari berbagai teknik operan jarak pendek dalam permainan sepakbola, terutama operan yang mulai membutuhkan ketepatan pada target yang bergerak (dalam permainan sebenarnya). (2) Banyaknya peserta didik yang pada awalnya merasa senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan sepakbola, berubah menjadi bosan, malas dan tidak aktif ketika pertengahan hingga akhir pembelajaran. (3) Ditemukannya beberapa guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengalami kesulitan dalam menerangkan pelaksanaan teknik operan jarak pendek (short pass) yang baik dalam materi permainan sepakbola kepada peserta didik.

Dari hasil survei tersebut ditemukan ide atau pemikiran untuk mengembangkan model permainan untuk memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Model permainan yang dikembangkan harus dapat memecahkan permasalahan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang terjadi pada saat ini, khususnya disebabkan oleh sulitnya peserta didik dalam memahami dan mempelajari teknik operan jarak pendek (short pass), sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik. Model permainan yang dikembangkan juga harus dapat memecahkan permasalahan yang disebabkan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang tidak mampu memberi contoh kepada peserta didik mengenai cara mempraktikkan keterampilan operan jarak pendek dengan baik dan mudah diterima oleh rekan tim dalam permainan sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka diputuskan untuk mengembangkan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek (short pass) dalam permasalahan taktik mencetak angka yang merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah bagi praktisi dan akademisi Pendidikan Jasmani dalam rangka mengatasi berbagai masalah terkait pemahaman dan penguasaan keterampilan operan jarak pendek (short pass) oleh peserta didik usia Sekolah Menengah. Model permainan sepakbola yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik usia Sekolah Menengah dalam mempelajari dan meningkatkan keterampilan operan jarak pendek (short pass) dalam permasalahan taktik mencetak angka.

B. Deskripsi Produk awal

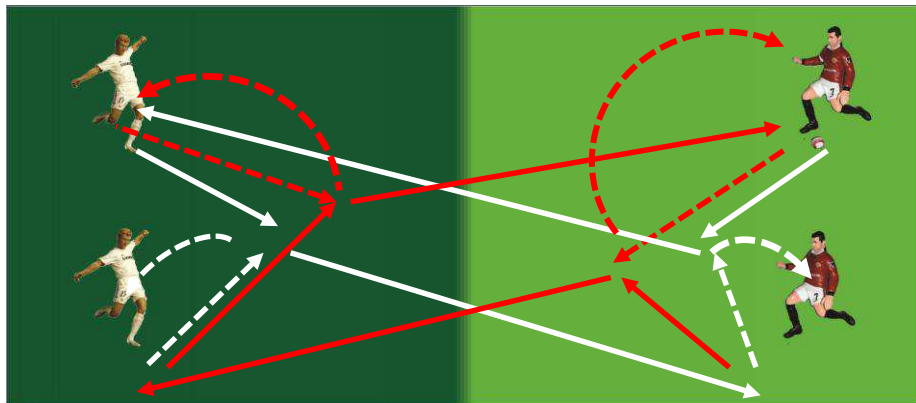
Produk awal yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model permainan sepakbola yang tercantum buku model permainan sepakbola. Model permainan sepakbola adalah bentuk pengembangan model pembelajaran dalam permainan sepakbola yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari keterampilan operan jarak pendek melalui bermain dengan beberapa skema atau peraturan pelaksanaan kegiatan. Buku yang mencantumkan model permainan sepakbola merupakan buku pendamping guru sebagai penjelas cara pelaksanaan model permainan dalam meningkatkan keterampilan operan jarak pendek (short pass), sehingga pendidik dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam rangka pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola.

Rancangan produk awal yang dimaksud di atas adalah hasil dari analisis terhadap berbagai potensi permasalahan yang terjadi dan berbagai data yang berhasil dikumpulkan pada saat survei di lapangan. Tahapan selanjutnya adalah melaksanakan desai produk, validasi desai, revisi desai, uji coba produk, revisi produk, dan implementasi produk. Berbagai tahapan tersebut harus dilalui secara urut dan sistematis tanpa ada tahapan yang terlewatkan demi tercapainya suatu model permainan sepakbola yang benar-benar mampu mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan. Berikut ini adalah draft produk awal model permainan sepakbola untuk meningkatkan ketarampilan operan jarak pendek (short pass) dalam permasalahan taktik mencetak angka.

Model permainan sepakbola yang dikembangkan adalah suatu model permainan yang ditujukan untuk meningkatkan ketarampilan operan jarak pendek (short pass). Dengan model permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusias dan kesenangan, diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, dengan model permainan, peserta didik akan mendapatkan fasilitas yang lebih mengenai kondisi dan situasi permainan yang memiliki kemiripan dengan permainan sebenarnya. Hanya saja, permainan yang diberikan merupakan potongan atau bagian dari keseluruhan bentuk permainan dalam pertandingan yang sebenarnya. Dalam hal ini, secara tidak langsung peserta didik mendapatkan konsep taktik dan strategi dalam melakukan operan jarak pendek mengenai waktu yang tepat dengan melihat celah yang ada untuk melakukan operan jarak pendek.


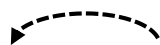




1. Bermain Short Pass 2 Lawan 2

Dalam bermain short pass 2 lawan 2 ini, peserta didik difasilitasi kesempatan untuk melakukan operan jarak pendek secara penuh. Skema bermain ini dimodifikasi dari bentuk latihan drill yang diberikan sedikit perubahan sehingga ada bentuk bermainnya. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada keterampilan short pass dan menerima bola operan sehingga bentuk keterampilan lainnya diminimalkan.



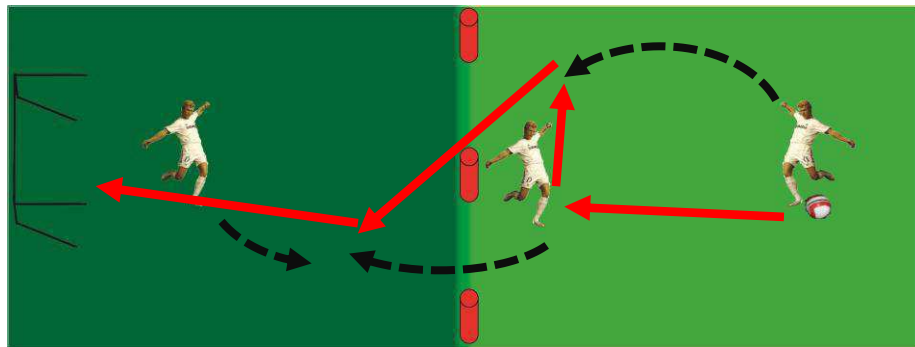
Gambar 6 Skema Bermain Short Pass 2 Lawan

Keterangan:

- | | |
|---|--------------------------------------|
|  dan  | siklus pertama pergerakan tanpa bola |
|  | siklus pertama arah bola passing |
|  dan  | siklus kedua pergerakan tanpa bola |
|  | siklus kedua arah bola passing |




2. Bermain Passing Untuk Menyerang

Dalam bermain passing ini, keterampilan ditujukan untuk menciptakan bentuk-bentuk skema penyerangan ke daerah lawan sehingga proses akhir dalam bentuk ini adalah untuk memberikan operan kepada pemain yang berada pada daerah bebas dengan bentuk operan satu dua. Bentuk umpan satu dua dimungkinkan memiliki kemungkinan keberhasilan yang tinggi untuk menciptakan peluang mencetak angka karena kecepatan pergerakan skema ini sulit untuk dibaca oleh pememain bertahan.



Gambar 7 Skema Bermain Passing Untuk Menyerang

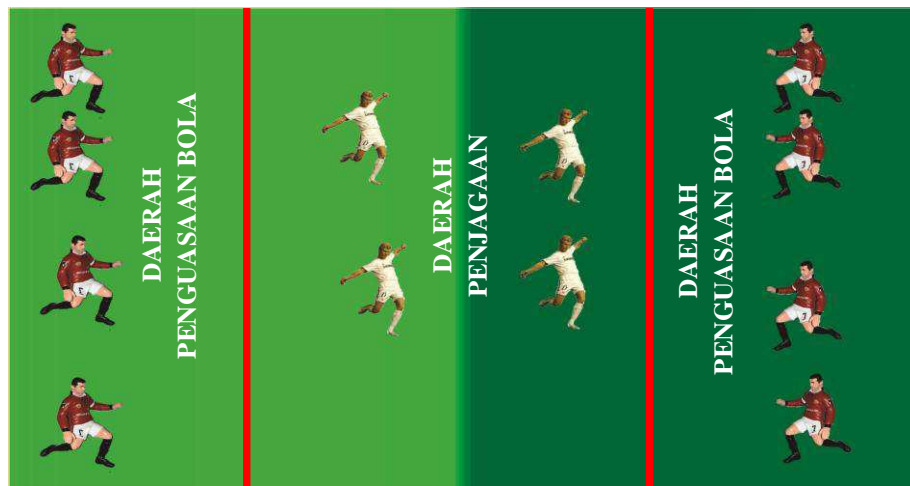
Keterangan:

-  arah passing
-  saling passing sekali sentuhan
-  arah pergerakan tanpa bola.

3. Bermain Passing 12 Anak

Dalam bermain passing ini dibentuk menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Tiga kelompok kecil ditempatkan ke dalam 3 bagian dari lapangan, yaitu bagian kiri, tengah, dan

kanan. Pada setiap bagian memiliki tugas yang berbeda, yaitu bagian kiri dan kanan sebagai pemain yang menguasai bola sedangkan bagian tengah adalah pemain penjaga yang bertugas untuk merebut bola atau menghentikan laju operan. Peralatan yang dibutuhkan dalam bermain passing 12 anak, yaitu bola sepak sebanyak 1 buah dan pembatas lapangan 2 buah.



Gambar 8 Bermain Passing 12 Anak

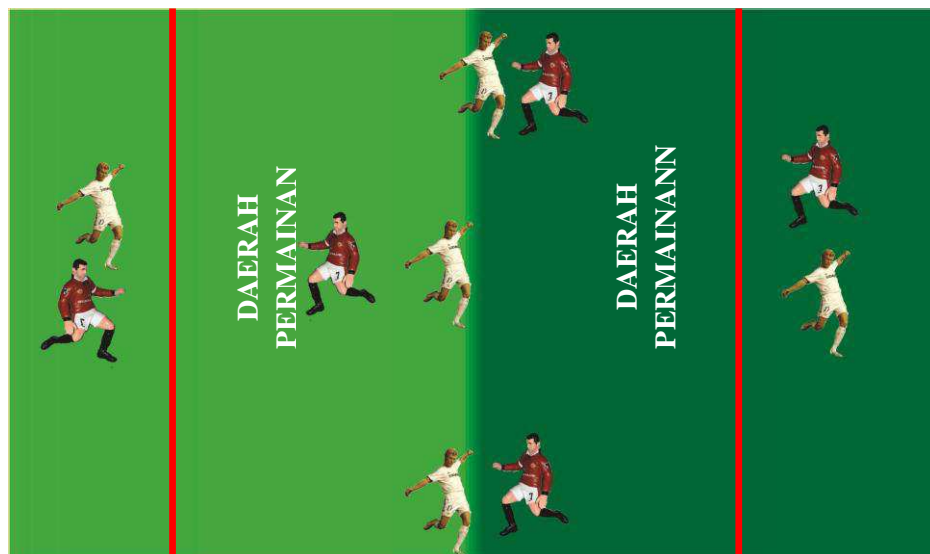
Peraturan bermain passing 12 anak, yaitu:

- a. Pemain penjaga hanya diperbolehkan memasuki daerah penguasaan bola untuk menghentikan laju operan maksimal 2 anak dan daerah penjagaan harus diisi oleh pemain penjaga minimal 2 anak.
- b. Pemain yang menguasai bola dilarang untuk keluar daerah penguasaan bola dan operan melambung ke daerah penguasaan bola yang lain dapat dilakukan setelah 4 kali operan kepada rekan pada daerah penguasaan bola yang sama.

- c. Setelah operan lambung kepada daerah penguasaan bola yang lain dapat dilaksanakan dengan baik sebanyak 2 kali, maka diperbolehkan untuk pertukaran tempat untuk masing-masing kelompok.

4. Bermain Passing 5 Lawan 5

Dalam bermain passing 5 lawan 5 merupakan bentuk penyederhanaan dari permainan sepakbola secara keseluruhan. Dalam bermain passing 5 lawan 5 ini, target yang digunakan untuk mencetak angka (score) adalah memberikan operan kepada kawan yang berada di luar daerah permainan. Pemain yang berada di daerah permainan adalah pemain yang memiliki pergerakan yang paling banyak. Namun, pada dasarnya dalam permainan ini setiap anak difasilitasi untuk menemukan cara memberikan operan dan cara untuk menerima operan dengan baik.



Gambar 9 Bermain Passing 5 Lawan 5

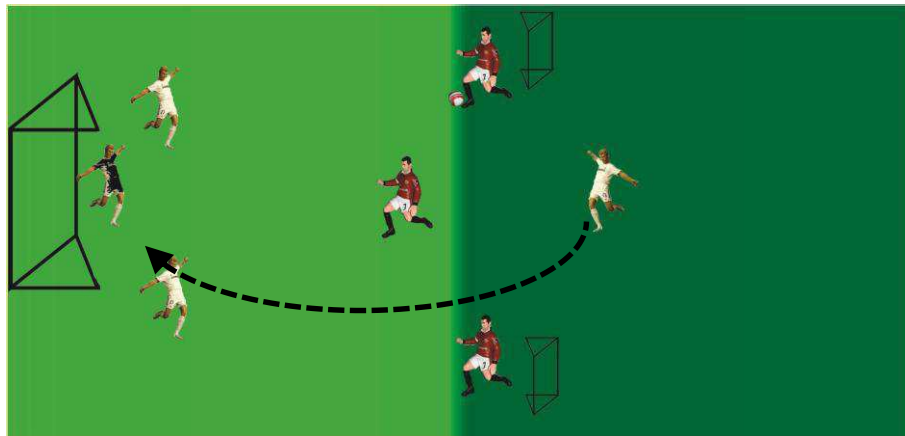
Peraturan bermain passing 5 Lawan 5, yaitu:

- a. Pemain yang berada di luar daerah permainan tidak diperkenankan masuk ke dalam daerah permainan.
- b. Semua pemain bermain untuk mendapatkan angka dengan memperikan operan kepada target yang berada di luar daerah permainan dan menjaga agar lawan tidak mendapatkan angka dengan cara memotong laju operan lawan.
- c. Setiap jumlah angka yang didapatkan oleh kedua tim mencapai 5 angka, maka diadakan pertukaran posisi pemain dari luar daerah permainan ke daerah permainan dan begitu pula sebaliknya.

5. Permainan passing untuk menyerang dan bertahan

Dalam permainan passing untuk menyerang dan bertahan sekaligus dapat disatukan dalam sebuah bentuk permainan. Pada dasarnya permainan ini memberikan pengalaman terhadap kondisi permainan sepakbola pada daerah pertahanan dan daerah penyerangan. Permainan ini dapat dikatakan permainan yang memfasilitasi keterampilan menyerang dan bertahan secara bersamaan karena ditinjau dari tempat berlangsungnya permainan adalah daerah pertahanan yang sekaligus dapat dikatakan sebagai daerah penyerangan bagi tim lainnya. Target untuk mencetak angka akan berbeda bagi pemain penyerang dan pemain bertahan. Bagi pemain penyerang angka dapat diperoleh jika mampu memasukkan bola ke dalam gawang, sedangkan bagi pemain bertahan, angka dapat diperoleh jika mampu

menempatkan bola pada daerah-daerah yang dapat digunakan untuk melakukan upaya untuk menyerang balik. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.



Gambar 10 Permainan passing untuk meyerang dan bertahan

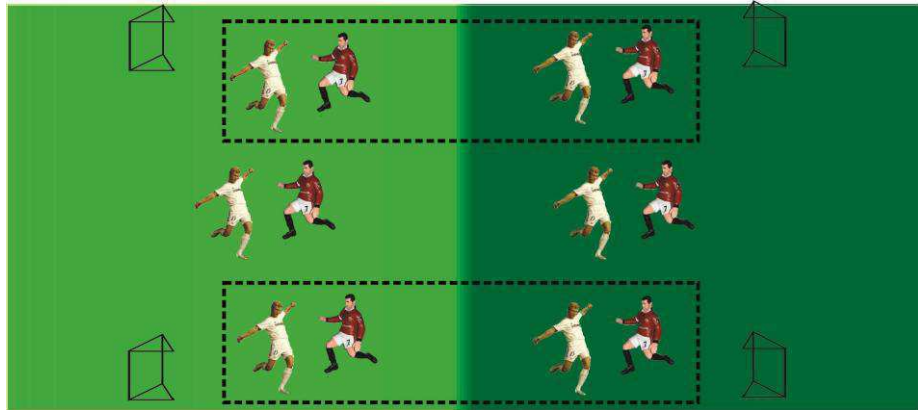
Permainan di atas dilaksanakan dengan menempatkan satu buah gawang besar yang ditempatkan di daerah pertahanan salah satu tim dan dua buah gawang kecil yang ditempatkan pada kedua sisi samping lapangan tengah. Target untuk tim bertahan adalah kedua gawang kecil yang berada di samping lapangan sedangkan target untuk tim penyerang adalah gawang besar. Tim terdiri dari tim bertahan dengan 3 pemain dan 1 penjaga gawang serta tim penyerang dengan 3 pemain. Hanya saja, untuk pemain bertahan terdapat satu pemain yang berada jauh dari daerah pertahanan, pemain ini diasumsikan sebagai pemain bertahan yang telah meninggalkan daerah pertahanan untuk membantu penyerangan.

Permainan ini dimulai dari kepemilikan bola oleh pemain penyerang yang melakukan penyerangan. Dalam usaha untuk menyerang dan bertahan dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik yang terdapat di dalam

sepakbola. Sehingga dalam permainan ini tidak dibatasi dengan beberapa teknik yang diperbolehkan untuk dilakukan. Dalam waktu beberapa menit atau jika jumlah skor sudah dirasa cukup, langkah selanjutnya adalah merotasi pemain sehingga semua pemain mendapatkan pengalaman yang sama.

6. Permainan passing di wilayah tengah lapangan

Dalam permainan passing ini dapat diasumsikan bahwa permainan yang terjadi di lapangan tengah pada permainan sepakbola. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk membentuk peluang untuk menyerang dengan memanfaatkan lebar lapangan. Dengan demikian, permainan ini dimaksudkan untuk mengalirkan bola ke lapangan tepi sehingga untuk mendapatkan angka adalah dengan memasukkan bola ke target yang telah ditempatkan di sisi-sisi lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan jumlah sama setiap timnya. Penentuan jumlah pemain dalam setiap tim dapat ditentukan dengan melihat keterampilan yang telah dimiliki oleh pemain. Semakin tinggi keterampilan pemainnya maka jumlah pemain dalam setiap timnya semakin sedikit jumlah pemainnya. Untuk siswa tingkat sekolah menengah dapat ditentukan sebagai awal permainan adalah dengan 6 pemain dalam setiap timnya. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.



Gambar 11 Permainan passing di wilayah tengah lapangan

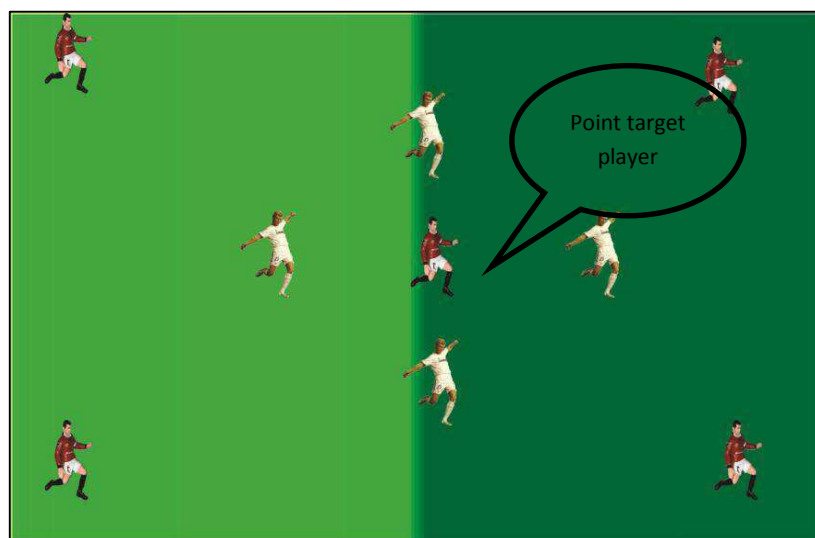
Peraturan permainan:

- a. Operan yang dilakukan dapat dilakukan dengan operan menyusur tanah atau operan melambung sesuai dengan kondisi yang ada.
- b. Untuk jarak pendek akan lebih baik jika operan dilakukan dengan menggunakan operan menyusur tanah.
- c. Pemain yang berada di dalam kotak bermain tidak diperkenankan keluar area, begitu juga sebaliknya pemain yang berada di luar area kotak tidak diperkenankan masuk ke area.
- d. Penentuan dalam perolehan angka adalah memasukkan bola ke dalam gawang kecil yang berada pada daerah pertahanan lawan.

7. Permainan kucing-kucingan (1 kucing dalam kurungan)

Permainan 1 kucing dalam kurungan merupakan bentuk lain dari permainan kucing-kucingan yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan operan peserta didik. Permainan ini, dapat memberikan pengalaman kepada salah satu pemain yang berada di dalam kurungan untuk dapat mencari ruang atau tempat yang memiliki peluang besar untuk dapat

menerima operan. Sedangkan pemain lain yang menjadi rekan pemain di dalam kurungan berlatih untuk dapat membaca situasi dan waktu yang tepat untuk dapat memberikan operan kepada pemain di dalam kurungan. Situasi dan waktu yang tepat didasarkan kepada celah yang dibentuk dari pemain pelindung kurungan atau pemain yang berada di dalam kurungan itu sendiri. Pemain yang berada di luar kurungan sepenuhnya harus memahami sepenuhnya bahwa kesempatan untuk memberikan operan kepada rekan di dalam kurungan dengan tepat sesuai dengan celah yang ada hanya berlangsung sangat cepat atau hanya sepersekian detik saja. Oleh karena itu, semua pemain harus memanfaatkan waktu yang sedikit tersebut. Kebanyakan dari operan yang tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna dapat disebabkan oleh kesalahan penentuan waktu yang sepersekian detik tersebut untuk melakukan operan. Jadi permainan ini ditujukan kepada peserta didik untuk dapat melihat dengan teliti celah dan peluang keberhasilan dalam melakukan operan jarak pendek.



Gambar 12 permainan 1 kucing dalam kurungan

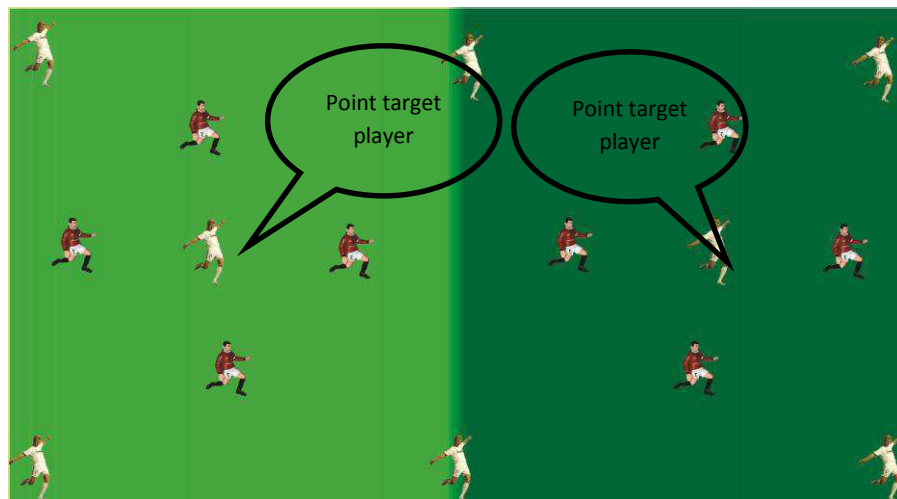
Peraturan permainan:

- a. Pemain penjaga adalah pemain yang memakai kostum warna putih.
- b. Pemain penyerang adalah pemain yang memakai kostum warna merah.
- c. Pemain penyerang mendapatkan angka ketika mampu memberikan bola dan dapat diterima dengan baik oleh pemain penyerang yang berada di dalam kawalan pemain penjaga.
- d. Pemain penjaga mendapatkan angka ketika mampu menghentikan operan atau bahkan dapat merebut bola dari pemain penyerang.
- e. Semua pemain bermain sesuai dengan tugas dan perannya masing-masing kemudian berganti peran untuk mendapatkan pengalaman bermain yang sama.

8. Permainan Kucing-Kucingan (2 kucing 2 kurungan)

Permainan kucing-kucingan dalam hal ini adalah permainan 2 kucing 2 kurungan merupakan pengembangan dari bentuk permainan kucing-kucingan. Dalam permainan ini, peserta didik lebih mendapatkan pengalaman bermain yang lebih dari pada permainan kucing-kucingan pada umumnya. Secara permainan, permainan 2 kucing 2 kurungan hamper asma dengan permainan 1 kucing 1 kurungan namun dalam permainan 2 kucing 2 kurungan lebih kopleks permasalahannya dibandingkan dengan permainan 1 kucing 1 kurungan. Dikatakan lebih kompleks karena setiap peserta didik akan membagi perhatian kepada dua target atau sasaran angka,

dimana kedua sasaran tersebut harus mendapatkan focus perhatian yang sama. Hal ini dikarenakan tidak menutup kemungkinan kedua sasaran memberikan peluang atau celah untuk melakukan operan dengan baik. Jika tidak kedua sasaran akan memberikan celah untuk dapat diberikan operan dalam selang waktu yang relative sangat singkat sehingga konsentrasi pada permainan ini lebih tinggi dibandingkan dengan permainan 1 kucing dalam kurungan.



Gambar 13 Permainan Kucing-Kucingan (2 kucing 2 kurungan)

Peraturan permainan:

- a. Pemain penjaga adalah pemain yang memakai kostum warna merah.
- b. Pemain penyerang adalah pemain yang memakai kostum warna putih.
- c. Pemain penyerang mendapatkan angka ketika mampu memberikan bola dan dapat diterima dengan baik oleh pemain penyerang yang berada di dalam kawalan pemain penjaga.

- d. Angka bagi pemain penyerang terdapat dua sector yaitu di kedua pemain yang berada di dalam kurungan pemain penjaga.
- e. Pemain penjaga mendapatkan angka ketika mampu menghentikan operan atau bahkan dapat merebut bola dari pemain penyerang.
- f. Semua pemain bermain sesuai dengan tugas dan perannya masing-masing kemudian berganti peran untuk mendapatkan pengalaman bermain yang sama.

9. Permainan kucing-kucingan (kombinasi antara long pass dengan short pass)

Modifikasi permainan ini berasal dari kombinasi keterampilan long pass dengan keterampilan short pass yang dikemas ke dalam bentuk permainan kucing-kucingan. Sehingga, focus utama untuk mendapatkan angka adalah keterampilan short pass sedangkan keterampilan long pass merupakan keterampilan tambahan yang disesuaikan dengan kondisi permainan sebenarnya di lapangan pertandingan. Semakin menyerupai permainan sebenarnya maka kompleksitas permainan akan semakin tinggi. Pemain yang berada di luar kurungan memiliki tugas untuk memberikan tipuan atau mengecoh perhatian pemain penjaga. Pemain penjaga yang bertugas mengawal pemain kunci agar tidak mendapatkan bola akan mudah dipengaruhi dengan membagi perhatian pemain penjaga dengan operan-peran lambung dan operan cepat di sekeliling pemain penjaga. Dengan permainan ini diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengalaman dan

fasilitas untuk dapat berfikir dimanakah posisi terbaik untuk berada ditinjau dari posisi bola dan susunan rekan satu tim. Dengan demikian, permainan ini jauh lebih membutuhkan konsentrasi dan keterampilan dasar yang lebih dibandingkan dengan permainan-permainan sebelumnya.

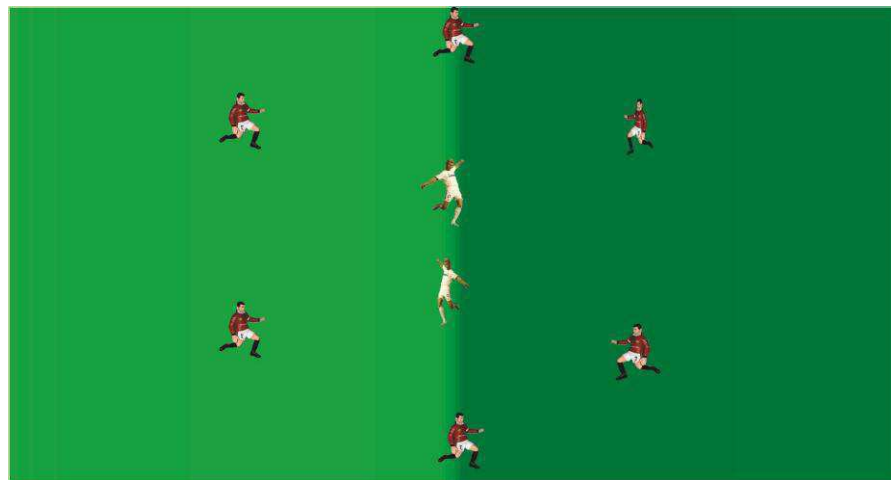


Gambar 14 Permainan kucing-kucingan
(kombinasi antara long pass dengan short pass)

10. Permainan kucing-kucingan

Permainan kucing-kucingan merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi peserta didik. Permainan ini juga merupakan permainan mendasar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan operan peserta didik. Permainan ini dilaksanakan dengan formasi melingkar dan terdapat satu atau dua pemain yang berada di tengah lingkaran untuk menjadi kucingnya. Kucing bertindak untuk merebut dan menghentikan laju operan bola oleh pemain yang tersusun melingkar. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan beberapa aturan seperti mengenai hukuman, jumlah pemain yang menjadi kucing, dan bahkan peraturan mengenai jumlah sentuhan yang diperbolehkan untuk para pemain yang tersusun melingkar. Semakin sedikit

jumlah sentuhan maka akan semakin tinggi tingkat kesulitannya. Permainan ini hanya memfokuskan kepada keterampilan short pass saja dan belum dapat memfasilitasi secara utuh terhadap kemampuan peserta didik untuk dapat menempatkan diri pada posisi yang tepat sebagai pemain pada situasi pertandingan yang sebenarnya. Peraturan juga dapat ditambah untuk meningkatkan motivasi peserta didik yaitu seperti penjaga atau kucing terkolong bola melalui diantara kedua kakinya maka penjaga atau yang bertindak sebagai kucing melakukan lompat pagar 10 kali. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan kesungguhan peserta didik dalam menjalankan latihan.



Gambar 15 Permainan kucing-kucingan

C. Validasi Desain

Produk awal “Pengembangan Model Permainan Sepakbola Dalam Upaya meningkatkan keterampilan short pass” yang telah disusun, sebelum diujicobakan pada uji skala kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang disesuaikan dengan bidang penelitian yang dilaksanakan. Dalam validasi

desain, validator melakukan validasi terhadap satu item produk pengembangan dan satu item instrument atau alat ukur tingkat keefektifan produk, yaitu rancangan buku yang mencantumkan model permainan sepakbola dan kuesioner tentang kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan. Secara garis besar validator dibagi menjadi dua, yaitu validator ahli materi permainan sepakbola dan validator ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah.

Validasi ahli materi permainan sepakbola terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan dilakukan oleh Yudanto, M.Pd, Komarudin, M.A dan Sulistyono, M.Pd yang merupakan ahli materi permainan sepakbola dari Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan akan dilakukan oleh bapak Bejo, S.Pd, ibu Sumirah, S.Pd, dan bapak Simo Alam, M.Si yang merupakan ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dari SMP N 2 Panjatan, SMP N 2 Wates, dan SMA N 2 Wates.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft produk awal model permainan sepakbola dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek yang akan diukur sesuai atau tidaknya rancangan model permainan sepakbola dan masukan dari ahli terhadap rancangan model permainan sepakbola yang dikembangkan. Secara garis besar dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor desain dan faktor materi ajar dengan masing-masing faktor terdiri dari enam indikator. Faktor desain dibagi menjadi

enam indikator, yaitu kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Faktor materi ajar dibagi menjadi enam indikator, yaitu kurikulum, IPTEK, integrasi, adaptasi, rancangan kegiatan, dan durasi/waktu. Hasil pengisian instrument dan evaluasi dari para ahli berupa penilaian terhadap metode pembelajaran permainan sepakbola tahap I.

1. Validasi Ahli Permainan Sepakbola

Data uji validasi ahli permainan sepakbola terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan, diperoleh dengan cara memperlihatkan draft produk buku pedoman model permainan sepakbola yang disertai dengan lembar evaluasi dalam bentuk kuesioner. Dalam penelitian ini, validasi yang dilakukan oleh ahli materi permainan sepakbola dilakukan sebanyak tiga tahap, yaitu:

- a. Tahap I merupakan kegiatan penilaian oleh ahli materi permainan sepakbola terhadap kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan, sebelum model permainan sepakbola digunakan untuk ujicoba produk skala kecil.
- b. Tahap II merupakan kegiatan penilaian oleh ahli permainan sepakbola terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan dan setelah direvisi tahap I, dan sebelum model permainan yang dikembangkan digunakan untuk ujicoba produk skala kecil.
- c. Tahap III merupakan kegiatan penilaian oleh ahli materi permainan sepakbola yang dikembangkan dan setelah revisi tahap II, dan sebelum model permainan sepakbola diimplementasikan secara masal.

Dalam validasi tahap I, II, dan III, validator melakukan validasi terhadap rancangan buku yang mencantumkan model permainan sepakbola dan kuesioner tentang kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan. Berikut adalah pemaparan hasil validasi model permainan sepakbola yang dikembangkan oleh ahli materi permainan sepakbola pada tahap I, II, dan III.

Tabel 3 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola
Oleh Ahli Materi Permainan Sepakbola Pada Tahap I, II, dan III

No	Indikator	Skor Penilaian dari Ahli Materi Permainan Sepakbola						Persentase (%)
		Ahli 1		Ahli 2		Ahli 3		
		1	0	1	0	1	0	
1	Kinerja	2	0	2	0	2	0	100%
2	Informasi	2	0	2	0	2	0	100%
3	Ekonomi	2	0	2	0	2	0	100%
4	Keamanan	2	0	2	0	2	0	100%
5	Efisiensi	2	0	2	0	2	0	100%
6	Pelayanan	2	0	2	0	2	0	100%
7	Kurikulum	2	0	2	0	2	0	100%
8	IPTEK	2	0	2	0	2	0	100%
9	Integrasi	2	0	2	0	2	0	100%
10	Adaptasi	2	0	2	0	2	0	100%
11	Rancangan Kegiatan	2	0	2	0	2	0	100%
12	Durasi/Waktu	2	0	2	0	2	0	100%
Total		24	0	24	0	24	0	1200%
Rata-rata		2	0	2	0	2	0	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi aspek kualitas metode pembelajaran permainan sepakbola oleh masing-masing ahli materi permainan sepakbola menunjukkan kualitas produk metode pembelajaran permainan sepakbola yang dikembangkan pada tahap I, II, dan III masing-masing memiliki kesamaan, yaitu masuk dalam kategori

“Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sepakbola yang dikembangkan pada masing-masing tahapan dengan rata-rata 100%. Selain penilaian yang dilakukan oleh ahli materi permainan sepakbola, masukan berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap produk model permainan sepakbola yang dikembangkan juga sangat dibutuhkan. Adapun masukan yang berupa saran, komentar, dan perbaikan terhadap kualitas alat pembelajaran permainan sepakbola yang dikembangkan, pada uji validasi tahap I adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Materi Permainan Sepakbola Tahap I

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	Kata “Pedoman” pada judul buku dihilangkan menjadi “Buku Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan Short Pass Peserta Didik di Sekolah Menengah”.
2	Setiap permainan yang dikembangkan ditulis dengan singkat dan mudah dipahami, seperti membuat point-point nama permainan, tujuan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, dan lebih diperjelas dengan gambar.
3	Membenahi pernyataan yang bersifat ambigu pada kuesioner.
4	Penambahan dasar teori operan pendek beserta gambar ke dalam buku

Berdasarkan tabel masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap aspek kualitas model permainan sepakbola pada tabel di atas, maka dilakukan perbaikan pada model permainan sepakbola yang sedang dikembangkan sehingga model permainan yang dikembangkan layak untuk dilakukan ujicoba produk skala kecil.

2. Validasi Ahli Praktisi.

Data uji validasi ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah terhadap model permainan sepakbola diperoleh dengan cara memperlihatkan draft produk buku yang mencantumkan model permainan sepakbola disertai dengan lembar evaluasi berbentuk kuesioner. Dalam penelitian ini, validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dilakukan sebanyak tiga tahap, yaitu:

- a) Tahap I merupakan kegiatan penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah terhadap kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan, sebelum model permainan sepakbola digunakan untuk diujicobakan pada skala kecil.
- b) Tahap II merupakan kegiatan penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan yang sudah direvisi pada tahap I, dan sebelum model permainan sepakbola digunakan untuk uji coba produk skala kecil.
- c) Tahap III merupakan kegiatan penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan yang sudah direvisi pada tahap II, dan sebelum model permainan sepakbola diimplementasikan secara masal.

Berikut adalah pemaparan hasil validasi model permainan sepakbola yang dikembangkan oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan di sekolah pada tahap I, II, III.

Tabel 5 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola oleh Ahli Praktisi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Tahap I, II, dan III

No	Indikator	Skor Penilaian dari Praktisi						Persentase (%)
		Praktisi 1		Praktisi 2		Praktisi 3		
		1	0	1	0	1	0	
1	Kinerja	2	0	2	0	2	0	100%
2	Informasi	2	0	2	0	2	0	100%
3	Ekonomi	2	0	2	0	2	0	100%
4	Keamanan	2	0	2	0	2	0	100%
5	Efisiensi	2	0	2	0	2	0	100%
6	Pelayanan	2	0	2	0	2	0	100%
7	Kurikulum	2	0	2	0	2	0	100%
8	IPTEK	2	0	2	0	2	0	100%
9	Integrasi	2	0	2	0	2	0	100%
10	Adaptasi	2	0	2	0	2	0	100%
11	Rancangan Kegiatan	2	0	2	0	2	0	100%
12	Durasi/Waktu	2	0	2	0	2	0	100%
Total		24	0	24	0	24	0	1200%
Rata-rata		2	0	2	0	2	0	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil validasi aspek kualitas model permainan sepakbola oleh masing-masing ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sepakbola yang dikembangkan pada tahap I, II, III termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya presentase skor penilaian kualitas produk model permainan sepakbola yang dikembangkan pada masing-masing tahap validasi dengan rata-rata 100%. Selain penilaian yang

dilakukan oleh ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, masukan berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan juga sangat dibutuhkan. Adapun masukan berupa saran, komentar, dan perbaikan terhadap kualitas model permainan sepakbola, pada uji validasi ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tahap I adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Praktisi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Tahap I

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	Pada bentuk-bentuk permainan lebih difokuskan pada keterampilan operan jarak pendek sehingga dapat lebih memfasilitasi keterampilan short pass.
2	Pada peraturan permainan ditambahkan bentuk hadian dan hukuman untuk lebih membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.
3	Penambahan sarana-prasarana yang dibutuhkan pada setiap permainannya sehingga lebih jelas.
4	Penambahan waktu pelaksanaan yang diperlukan pada setiap permainannya.
5	Buku lebih di fokuskan kepada permainannya sehingga mengurangi banyaknya kajian teori di dalam buku yang dikembangkan.

Berdasarkan tabel masukan yang berupa saran, komentar, dan perbaikan terhadap aspek kualitas model permainan sepakbola pada tabel di atas, maka dilakukan perbaikan pada model permainan sepakbola yang sedang dikembangkan sehingga model permainan yang dikembangkan layak untuk dilakukan uji coba produk skala kecil.

D. Revisi Model Tahap I

Berdasarkan saran dari para ahli yang telah diuraikan di atas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk diujicobakan dalam skala kecil. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar masukan atau saran dari para ahli permainan sepakbola dan ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah adalah sebagai berikut.

1. Pada bentuk-bentuk permainan lebih difokuskan pada keterampilan operan jarak pendek sehingga dapat lebih memfasilitasi keterampilan short pass. Penambahan peraturan untuk menambah frekuensi dari setiap peserta didik dalam melakukan operan jarak pendek ditambah dan secara langsung dapat dilaksanakan dengan mengurangi jumlah sentuhan kaki oleh setiap peserta didik. Yang pada awalnya 3 sentuhan menjadi 2 sentuhan atau sekali sentuh saja.
2. Pada peraturan permainan ditambahkan bentuk hadiah dan hukuman untuk lebih membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan antusias peserta didik maka ditambahkan peraturan bawa tim yang mendapatkan skor terendah akan menggendong tim mendapatkan skor lebih tinggi.
3. Penambahan sarana-prasarana yang dibutuhkan pada setiap permainannya sehingga lebih jelas. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada setiap permainan sama yaitu alat bantu garis lapangan (pembatas) dapat digunakan

serbuk kapur, cone (marker), bola sepak, gawang kecil maupun gawang besar.

4. Penambahan waktu pelaksanaan yang diperlukan pada setiap permainannya. Untuk lebih dapat mengena kepada peserta didik maka waktu yang diperlukan dalam setiap sesinya adalah 20 menit.
5. Penambahan kajian teori terhadap materi operan jarak pendek sehingga buku benar-benar lengkap dapat digunakan oleh pendidik di sekolah menengah.
6. Memperinci kajian teori sehingga buku tidak terlalu banyak mencantumkan kajian teori sehingga guru dapat langsung mengerti mengenai isi dari buku yang dibuat.

E. Uji Coba Instrumen penelitian

Kegiatan uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket kuesioner yang digunakan untuk menilai kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan. Uji coba instrument ini dilakukan dalam rangka menguji kesahihan faktor dalam konstruk kuesioner, termasuk untuk menguji butir-butir pernyataan yang ada, apakah pernyataan dalam kuesioner ini benar-benar telah mengungkap faktor yang ingin diselidiki. Dalam penelitian ini, uji coba instrument dilakukan pada peserta didik SMA N 2 Wates kelas X MIA1 yang berjumlah 26 peserta didik. Penentuan subjek ujicoba instrumen tersebut diperoleh dari proses random sampling terhadap tiga sekolah Menengah Pertama dan tiga Sekolah Menengah Atas yang ada di Kabupaten Kulong Progo dari 23 kelas paralel. Adapun waktu pelaksanaannya, kegiatan

uji coba instrument dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 20 dan 27 November 2014.

1. Uji Validitas Instrument

Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Afif (2014: 115) hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji coba butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis data hasil uji coba instrumen dengan mengkorelasikan skor total menggunakan bantuan program computer SPSS 21.0 Version IBM. Butir pernyataan dinyatakan valid bila r hitung lebih besar dari r tabel (r tabel = $n-2$). Butir pernyataan dinyatakan tidak valid bila r hitung besarnya sama dengan atau kurang dari r tabel. Dikarenakan jumlah subjek dalam instrument ini adalah 26 peserta didik, maka r kritisnya adalah $26-2= 24$, sehingga r kritis dalam uji validitas ini adalah nilai r tabel yang ke 24 = 0,330.

Berdasarkan data hasil ujicoba instrument pada peserta didik SMA N 2 Wates kelas X MIA1, dapat diketahui bahwa ke-24 pernyataan dalam kuesioner untuk peserta didik, yang terdiri dari 12 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif, semuanya dinyatakan valid. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan diperolehnya nilai r hitung dari 24 pernyataan yang ada,

yang kesemuanya memiliki nilai yang lebih besar dari nilai r kritis (r hitung $>r$ kritis). Rata-rata nilai r hitung dalam uji instrumen ini adalah adalah 0,559, nilai tersebut lebih besar dari r kritis yang bernilai 0,330 atau bila diringkas menjadi $0,559 > 0,330$.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Langkah selanjutnya setelah uji validitas adalah menguji reliabilitas atau keandalan kuesioner model permainan sepakbola yang dikembangkan. Analisis reliabilitas butir hanya dilakukan pada butir yang sah saja, bukan semua butir yang belum diuji kesahihannya. Afifi (2014: 116) berpendapat bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Dalam penelitian ini, pembuktian reliabilitas butir-butir pernyataan kuesioner model permainan sepakbola dilakukan dengan membandingkan atau mengkonsultasikan nilai Alpha hitung dengan nilai Alpha minimal yang memiliki ketepatan nilai sebesar 0,60 (Sujarwei, 2007: 193-194). Analisis data uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS Version IBM. Berdasarkan uji reliabilitas pada data hasil ujicoba instrument dalam penelitian ini, diperoleh hasil bahwa butir-butir pernyataan kuesioner model permainan sepakbola dalam uji coba instrumen ini telah reliabel. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya nilai Alpha hitung sebesar 0,912. Nilai tersebut lebih besar dari nilai Alpha

minimal yang memiliki ketepatan nilai 0,6 atau bila diringkas menjadi $0,912 > 0,6$.

F. Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model permainan sepakbola divalidasi oleh para ahli dan direvisi, produk kemudian diujicobakan dalam bentuk ujicoba skala kecil, yaitu bentuk tindak lanjut dari penelitian yang berfungsi untuk melihat sejauh mana model permainan sepakbola yang dikembangkan dapat diaplikasikan. Ujicoba skala kecil dilakukan kepada 32 peserta didik kelas VIIB SMP N 1 Panjatan dan 32 peserta didik kelas X IS1 SMA N 1 Pengasih, kedua kelas yang berasal dari dua sekolah yang merupakan hasil dari proses pengundian atau random sampling, yaitu pemilihan secara acak dari enam kelas di SMP N 1 Panjatan dan enam kelas di SMA N 1 Pengasih. Uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang sedang mempelajari materi permainan sepakbola keterampilan operan jarak pendek.

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap peserta didik kelas VII B SMP N 1 Panjatan pada tanggal 5 dan 12 Januari 2015 serta pada peserta didik kelas X IS1 SMA N 1 Pengasih pada tanggal 6 dan 13 Januari 2015. Dalam ujicoba skala kecil, setiap pertemuan terdiri dari 3X40 menit, peserta didik akan mendapatkan 5 materi permainan dalam meningkatkan keterampilan operan jarak pendek. Pada pertemuan pertama, peserta didik mendapatkan materi pada permainan pertama sampai kelima, sedangkan pada pertemuan kedua peserta

didik akan mendapatkan materi permainan keenam sampai kesepuluh. Langkah-langkah yang dilakukan pada saat ujicoba produk skala kecil adalah:

1. Pendahuluan

Peserta didik dibariskan, dipimpin berdoa, dipresensi, dan diberikan apersepsi mengenai materi operan jarak pendek pada permainan sepakbola yang akan diajarkan. Sebelum peserta didik melakukan pemanasan, terlebih dahulu peserta didik mengerjakan soal terkait materi keterampilan operan jarak pendek yang akan diajarkan pada pertemuan pertama. Setelah peserta didik melakukan pemanasan, kemudian peserta didik diberi penjelasan mengenai model permainan sepakbola, baik dalam cara pelaksanaannya mengenai peraturan dan tujuan diberikannya materi tersebut.

2. Kegiatan inti

Peserta didik diminta untuk mempraktikkan beberapa betuk permaian yang telah ditetapkan dalam setiap pertemuan. Dalam setiap permaian yang dilakukan, dilaksanakan sesuai dengan buku panduannya. Hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki fungsi dan fokus operan tersendiri.

3. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, peserta didik bersama-sama membuat rangkuman atau simpulan dari proses pembelajaran. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram dengan dipandu oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk kegiatan, yaitu melalui bentuk kegiatan tanya jawab secara lisan, membuat

rangkuman dalam bentuk tertulis, atau mengerjakan soal terkait materi operan jarak pendek dalam permainan sepakbola. Dan diakhiri dengan berdoa dan pembubaran.

Pada pertemuan terakhir, yaitu pertemuan kedua setelah peserta didik mempraktikkan keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola, peserta didik diminta untuk mengisi angket kuesioner untuk mengetahui nilai dan kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan. Pada saat pengisian angket oleh peserta didik, buku pedoman model permainan sepakbola masih berada di hadapan peserta didik. Alasan dilakukannya pengisian angket kuesioner di tengah lapangan sepakbola dengan menghadapkan peserta didik terhadap buku panduan permainan sepakbola adalah supaya peserta didik dapat mengecek langsung isi buku panduan model permainan sepakbola, yaitu dalam rangka merespon pernyataan yang terdapat dalam angket kuesioner. Berikut adalah pemaparan data hasil ujicoba skala kecil pada penelitian ini.

Tabel 7 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola oleh Peserta Didik di Sekolah Menengah pada Ujicoba Skala Kecil

No	Indikator	Skor Penilaian dari Peserta Didik				Persentase (%)
		SMP N 1 Panjatan		SMA N 1 Pengasih		
		1	0	1	0	
1	Kinerja	61	3	58	6	92,97%
2	Informasi	60	4	59	5	92,97%
3	Ekonomi	62	2	59	5	94,53%
4	Keamanan	62	2	64	0	98,44%
5	Efisiensi	61	3	55	9	90,63%
6	Pelayanan	61	3	58	6	92,97%
7	Kurikulum	60	4	58	6	92,19%
8	IPTEK	62	2	58	6	93,75%
9	Integrasi	58	6	56	8	89,06%

No	Indikator	Skor Penilaian dari Peserta Didik				Persentase (%)
		SMP N 1 Panjatan		SMA N 1 Pengasih		
		1	0	1	0	
10	Adaptasi	59	5	60	4	92,97%
11	Rancangan Kegiatan	60	4	56	8	90,63%
12	Durasi/Waktu	62	2	54	10	90,63%
Total		728	40	695	73	1111,72%
Rata-rata		60,67	3,33	57,92	6,08	92,64%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa pada uji coba produk skala kecil, diperoleh hasil skor kualitas model permainan sepakbola oleh peserta didik SMP N 1 Panjatan dan SMA N 1 Pengasih. Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sepakbola yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan persentase skor penilaian kualitas model permainan sepakbola pada ujicoba skala kecil dengan rata-rata 92,64%. Selain penilaian yang dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, tingkat keefektifan dan keefisienan model permainan sepakbola yang dikembangkan juga dapat diketahui melalui penilaian keterampilan peserta didik terhadap materi operan pendek dalam pembelajaran permainan sepakbola pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pemaparan nilai keterampilan peserta didik terhadap materi operan pendek dalam pembelajaran permainan sepakbola pada uji coba skala kecil adalah sebagai berikut.

Tabel 8 Nilai Keterampilan Operan Pendek Peserta Didik
Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Nama Sekolah	Rerata Nilai Keterampilan		Rerata peningaktan
		Pert. ke-1	Pert. ke-2	
1	SMP N 1 Panjatan	2,27	3,26	0,99
2	SMA N 1 Pengasih	2,25	2,8	0,55
Rata-rata		2,26	3,03	0,77

Berdasarkan table di atas, dapat disimpulkan bahwa model permainan dapat memudahkan peserta didik SMP N 1 Panjatan dan SMA N 1 Pengasih dalam mempraktekkan keterampilan operan pendek pada pembelajaran permainan sepakbola. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan diperolehnya data penilaian keterampilan peserta didik terhadap keterampilan operan pendek menunjukkan rata-rata nilai 2,26 dengan kategori cukup menjadi 3,03 dengan kategori baik. Dengan demikian model permainan sepakbola yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan operan pendek sebesar 0,77 atau sebesar 37,38% dari keterampilan awal.

Langkah selanjutnya setelah semua data ujicoba skala kecil terkumpul, yaitu melaporkan hasilnya ke validator atau melakukan validasi tahap II. Adapun masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan oleh validator terhadap kualitas model permainan yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 9 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Materi Permainan Sepakbola Tahap II

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	Memperjelas pembatas tempat melakukan tendangan pada permainan operan 2 lawan 2.
2	Memberikan bentuk permainan yang memunculkan sistem pertandingan sehingga permainan akan menjadi lebih menarik.

Perbaikan terhadap model permainan yang sedang dikembangkan dilaksanakan berdasarkan pada tabel masukan yang berupa saran, komentar, dan perbaikan terhadap aspek kualitas model permainan. Selain melakukan validasi dengan ahli materi permainan sepakbola, langkah yang harus dilakukan setelah semua data uji coba skala kecil terkumpul adalah melakukan validasi dengan ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Adapun masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap kualitas model permainan yang dikembangkan pada validasi ahli praktisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tahap II adalah sebagai berikut.

Tabel 10 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Praktisi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tahap II

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap permainan ± 20 menit.
2	Menambah peralatan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih cepat.

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
3	Untuk model permainan yang memerlukan antrian kegiatan maka siswa diminta antri kebelakang tanpa mengurangi konsentrasi peserta didik.

Berdasarkan masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap kualitas model permainan yang dikembangkan, maka harus dilakukan perbaikan pada model permainan yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi tahap II diperoleh rekomendasi dari semua validator, baik validator ahli materi permainan sepakbola maupun validator ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah bahwa secara umum uji coba model permainan dapat dilanjutkan pada uji coba produk skala besar.

G. Revisi Model Tahap II.

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil dan saran dari para ahli yang telah di uraikan sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan revisi produk sebelum diujicobakan pada uji coba produk skala besar. Adapun hasil revisi produk yang dilaksanakan atas dasar data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil dan saran dari para ahli permainan sepakbola dan ahli praktisi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sebagai berikut.

1. Memperjelas pembatas tempat melakukan tendangan pada permainan operan 2 lawan 2.

Pada pelaksanaan uji coba produk skala kecil validator mengamati proses pembelajaran, sehingga terlihat peserta didik melakukan tendangan

terlalu dekat dengan pembatas ketinggian sehingga dapat mengurangi tingkat kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dimungkinkan materi keterampilan yang dilaksanakan kurang dapat efektif diserap oleh peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka disarankan agar pada ujicoba skala besar lebih memperjelas pembatas peserta didik dalam melakukan tendangan mendatar.

2. Memberikan bentuk permainan yang memunculkan sistem pertandingan sehingga permainan akan menjadi lebih menarik.

Dalam suatu pembelajaran dengan bentuk permainan akan lebih menarik dan efektif jika dapat memunculkan sistem penilaian seperti angka atau point serta dapat dimainkan dalam bentuk tim. Sehingga pada bentuk-bentuk permainan yang dikembangkan dimungkinkan untuk menambah peraturan sehingga aspek kompetisi dapat dicantumkan dalam model permainan.

3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap permainan ± 20 menit.

Pada pelaksanaan uji coba produk skala kecil validator mengamati proses pembelajaran, sehingga terdapat salah satu kelompok yang hanya mempraktikkan model permainan dalam waktu yang cukup lama sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Dengan demikian, waktu pelaksanaan permainan hanya dibatasi ± 20 menit saja agar peserta didik dapat melaksanakan beberapa permainan dengan lebih cepat.

4. Menambah peralatan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih cepat.

Pada pelaksanaan uji coba produk skala kecil validator mengamati proses pembelajaran, sehingga ditemukan beberapa permainan yang membutuhkan waktu pelaksanaan lebih lama untuk menambah tempat pelaksanaan permainan sehingga waktu tidak banyak yang terbuang dalam suatu permainan.

5. Untuk model permainan yang memerlukan antrian kegiatan maka siswa diminta antri kebelakang tanpa mengurangi konsentrasi peserta didik.

Pada pelaksanaan uji coba produk skala kecil validator mengamati proses pembelajaran, sehingga ditemukan model permainan yang memerlukan antrian kegiatan maka siswa diminta antri kebelakang tanpa mengurangi konsentrasi peserta didik sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

H. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah produk berupa model permainan sepakbola yang dikembangkan telah diujicobakan pada ujicoba skala kecil dan direvisi dengan didasarkan kepada masukan, saran, komentar dan perbaikan dari peserta didik, validator ahli materi, dan validator praktisi, maka model permainan yang dikembangkan diujicobakan dalam bentuk uji coba skala besar. Dalam penelitian ini, uji coba produk skala besar merupakan bentuk tindak lanjut dari penelitian yang berfungsi untuk melihat sejauh mana model permainan yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran skala besar. Uji coba produk skala besar terdiri dari 160 peserta didik kelas VII SMP N 1 Panjatan dan 160 peserta didik kelas X SMA N 1 Pengasih.

Penetapan 320 peserta didik yang terbagi menjadi 5 kelas dari kelas VII di SMP N 1 Panjatan dan 5 kelas dari kelas X di SMA N 1 Pengasih di atas merupakan sampel uji coba produk skala besar dengan teknik purposive sampling, yaitu dengan cara mengobservasi 3 SMP dan 3 SMA yang memiliki fasilitas lapangan sepakbola yang memadai di kabupaten Kulon Progo. Dalam proses purposive sampling, terdapat 2 kelas yang tidak dimasukkan arena telah digunakan dalam uji coba produk skala kecil yaitu kelas VII B SMP N 1 Panjatan dan kelas X IIS1 SMA N 1 pengasih. Uji coba produk skala besar dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi operan pendek pada permainan sepakbola.

Dalam penelitian ini, uji coba produk skala besar dilakukan terhadap peserta didik kelas VII D SMP N 1 Panjatan pada tanggal 7 dan 14 Januari 2015, peserta didik kelas VII C dan VII A SMP N 1 Panjatan pada tanggal 8 dan 15 Januari 2015, peserta didik kelas VII F SMP N 1 Panjatan pada tanggal 10 dan 17 Januari 2015, peserta didik kelas VII E SMP N 1 Panjatan pada tanggal 20 dan 27 Januari 2015, peserta didik kelas X IIS 1 SMA N 1 Pengasih pada tanggal 19 dan 26 Januari 2015, peserta didik kelas X MIA 4 SMA N 1 Pengasih pada tanggal 21 dan 28 Januari 2015, peserta didik kelas X MIA 1 dan kelas X MIA 3 SMA N 1 Pengasih pada tanggal 22 dan 29 Januari 2015, dan peserta didik kelas X MIA 2 SMA N 1 Pengasih pada tanggal 23 dan 30 Januari 2015. Dalam uji coba skala besar, setiap pertemuan terdiri dari 3X40 menit, peserta didik akan mendapatkan 5 materi permainan dalam meningkatkan keterampilan operan jarak pendek. Pada pertemuan pertama, peserta didik mendapatkan

materi pada permainan pertama sampai kelima, sedangkan pada pertemuan kedua peserta didik akan mendapatkan materi permainan keenam sampai kesepuluh. Langkah-langkah yang dilakukan pada saat ujicoba produk skala besar adalah:

1. Pendahuluan

Peserta didik dibariskan, dipimpin berdoa, dipresensi, dan diberikan apersepsi mengenai materi operan jarak pendek pada permainan sepakbola yang akan diajarkan. Sebelum peserta didik melakukan pemanasan, terlebih dahulu peserta didik mengerjakan soal terkait materi keterampilan operan jarak pendek yang akan diajarkan pada pertemuan pertama. Setelah peserta didik melakukan pemanasan, kemudian peserta didik diberi penjelasan mengenai model permainan sepakbola, baik dalam cara pelaksanaannya mengenai peraturan dan tujuan diberikannya materi tersebut.

2. Kegiatan inti

Peserta didik diminta untuk mempraktikkan beberapa betuk permainan yang telah ditetapkan dalam setiap pertemuan. Dalam setiap permainan yang dilakukan, dilaksanakan sesuai dengan buku panduannya. Hal ini dikarenakan setiap permainan memiliki fungsi dan fokus operan tersendiri.

3. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, peserta didik bersama-sama membuat rangkuman atau simpulan dari proses pembelajaran. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram dengan dipandu oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan. Kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan berbagai bentuk kegiatan, yaitu melalui bentuk kegiatan tanya jawab secara lisan, membuat rangkuman dalam bentuk tertulis, atau mengerjakan soal terkait materi operan jarak pendek dalam permainan sepakbola. Dan diakhiri dengan berdoa dan pembubaran.

Pada pertemuan terakhir, yaitu pertemuan kedua setelah peserta didik mempraktikkan keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola, peserta didik diminta untuk mengisi angket kuesioner untuk mengetahui nilai dan kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan. Pada saat pengisian angket oleh peserta didik, buku pedoman model permainan sepakbola masih berada di hadapan peserta didik. Alasan dilakukannya pengisian angket kuesioner di tengah lapangan sepakbola dengan menghadapkan peserta didik terhadap buku panduan pembelajaran permainan sepakbola adalah supaya peserta didik dapat mengecek langsung isi buku panduan model permainan sepakbola, yaitu dalam rangka merespon pernyataan yang terdapat dalam angket kuesioner. Berikut adalah pemaparan data hasil ujicoba skala besar pada penelitian ini.

Tabel 11 Skor Kualitas Model Permainan Sepakbola oleh Peserta Didik di Sekolah Menengah pada Ujicoba Skala Besar

No	Indikator	Skor Penilaian dari Peserta Didik				Persentase (%)
		SMP N 1 Panjatan		SMA N 1 Pengasih		
		1	0	1	0	
1	Kinerja	287	33	264	38	88,59%
2	Informasi	286	34	276	26	90,35%
3	Ekonomi	297	23	283	19	93,25%
4	Keamanan	302	18	290	12	95,18%

No	Indikator	Skor Penilaian dari Peserta Didik				Persentase (%)
		SMP N 1 Panjatan		SMA N 1 Pengasih		
		1	0	1	0	
5	Efisiensi	292	28	279	23	91,80%
6	Pelayanan	301	19	288	14	94,69%
7	Kurikulum	302	18	293	9	95,66%
8	IPTEK	296	24	278	24	92,28%
9	Integrasi	284	36	269	33	88,91%
10	Adaptasi	294	26	267	35	90,19%
11	Rancangan Kegiatan	295	25	278	24	92,12%
12	Durasi/Waktu	280	40	280	22	90,03%
Total		351	324	3345	279	1103,05%
Rata-rata		293	27	278,75	23,25	91,92%

Tabel di atas merupakan skor kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan oleh peserta didik SMP N 1 Panjatan dan SMA N 1 Pengasih pada pelaksanaan uji coba produk skala besar. Berdasarkan data hasil uji coba produk skala besar, dapat dilihat bahwa kualitas produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya skor penilaian kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan pada uji coba produk skala besar dengan rata-rata 91,92%.

Selain penilaian yang dilakukan oleh peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, tingkat keefektifan dan keefisienan model permainan sepakbola yang dikembangkan juga dapat diketahui melalui data penilaian keterampilan operan pendek peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua. Berikut adalah pemaparan nilai keterampilan operan pendek peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola pada uji coba produk skala besar.

Tabel 12 Nilai Keterampilan Operan Pendek Peserta Didik
Pada Uji Coba Skala Besar

No	Nama Sekolah	Kelas	Rerata Nilai Keterampilan		Rerata peningaktan
			Pert. ke-1	Pert. ke-2	
1	SMP N 1 Panjatan	VII A	2,52	3,13	0,61
		VII C	2,48	3,16	0,68
		VII D	2,48	3,21	0,72
		VII E	2,41	3,22	0,81
		VII F	2,38	3,25	0,88
2	SMA N 1 Pengasih	X MIA 1	2,38	3,13	0,75
		X MIA 2	2,48	3,22	0,73
		X MIA 3	2,47	3,2	0,73
		X MIA 4	2,41	3,16	0,75
		X IIS 2	2,48	3,22	0,74
Rata-rata			2,45	3,19	0,74

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa model permainan sepakbola yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik SMP N 1 Panjatan dan SMA N 1 Pengasih dalam meningkatkan keterampilan operan pendek pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan diperolehnya data hasil penilaian pada pertemuan pertama menunjukkan rata-rata nilai sebesar 2,45 dengan kategori “Cukup” menjadi 3,19 dengan kategori “Baik” pada penilaian pertemuan kedua, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan sepakbola dengan materi operan pendek yang dilaksanakan dengan model permainan sepakbola yang dikembangkan pada uji coba produk skala besar rata-rata keterampilan peserta didik meningkat sebesar 0,74 atau sebesar 30,27% dari rata-rata keterampilan awal. Berikut adalah masukan yang berupa

saran, komentar dan perbaikan oleh validator ahli permainan sepakbola terhadap kualitas model permainan yang dikembangkan.

Tabel 13 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Materi Permainan Sepakbola Tahap III

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	Dalam buku yang mencantumkan model permainan sepakbola yang dikembangkan ditambahkan deskripsi singkat mengenai permainan sepakbola.
2	Pada penilaian proses pembelajaran menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan dua indicator keterampilan.

Berdasarkan tabel masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap aspek kualitas model permainan sepakbola yang dikembangkan di atas, maka dilakukan perbaikan terhadap model permainan sepakbola yang dikembangkan sehingga layak untuk diaplikasikan secara umum. Selain melakukan validasi dengan ahli materi permainan sepakbola, langkah yang dilakukan adalah melakukan validasi dengan ahli praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah atau validasi praktisi tahap III setelah data uji coba produk skala besar selesai dikumpulkan. Adapun masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap kualitas model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek yang sedang dikembangkan oleh validator praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah pada tahap III adalah sebagai berikut.

Tabel 14 Masukan yang Berupa Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Ahli Praktisi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tahap III

No	Saran, komentar, dan perbaikan terhadap model permainan sepakbola
1	-

Berdasarkan tabel masukan yang berupa saran, komentar dan perbaikan terhadap aspek kualitas model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek oleh ahli praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa semua ahli praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menyetujui bentuk prototype model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek. Berdasarkan hasil validasi tahap III diperoleh rekomendasi dari semua validator, baik validator ahli materi permainan sepakbola maupun ahli praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah bahwa secara umum model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek dapat diaplikasikan secara menyeluruh.

I. Revisi Model Tahap III

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala besar dan saran dari para ahli yang diuraikan sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum diaplikasikan secara menyeluruh. Adapun hasil revisi produk dilakukan berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba produk skala besar dan masukan dari para ahli materi permainan sepakbola dan

ahli praktisi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah adalah sebagai berikut.

1. Dalam buku yang mencantumkan model permainan sepakbola yang dikembangkan ditambahkan deskripsi singkat mengenai permainan sepakbola.

Deskripsi singkat mengenai permainan sepakbola bertujuan untuk menambah tingkat kelengkapan buku model permainan sepakbola yang menjadi rangkuman dari model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek yang sedang dikembangkan.

2. Pada penilaian proses pembelajaran menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan dua indicator keterampilan.

Pada penilaian proses pembelajaran mengenai model permainan sepakbola yang sedang di kembangkan ditentukan dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan kriteria 0,1 sampai 1,0 untuk kategori kurang (K), 1,1 sampai 2,0 untuk kategori cukup (C), 2,1 sampai 3,0 untuk kategori baik (B), dan 3,1 sampai 4,0 untuk kategori sangat baik (A).

J. Deskripsi Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek yang dicantumkan ke dalam buku. Model permainan sepakbola yang dikembangkan adalah pengembangan dari model permainan sepakbola dengan memberikan

konsentrasi pada peningkatan keterampilan operan pendek peserta didik. Sedangkan buku model permainan sepakbola merupakan bentuk fisik dari hasil pengembangan model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek, sehingga baik guru maupun peserta didik dapat mempelajari model permainan yang dikembangkan dalam rangka meningkatkan keterampilan operan pendek.

Produk akhir dari penelitian ini diperoleh dari beberapa langkah penelitian, yang diawali dari analisis terhadap potensi masalah yang ditemui, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendesainan produk yang berupa model permainan sepakbola, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan implementasi produk. Berbagai tahapan tersebut telah dilalui secara urut dan sistematis, sehingga pada akhirnya tercapai suatu model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek yang benar-benar mampu mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan. Berikut ini merupakan produk akhir dari model permainan sepakbola yang telah dikembangkan.

1. Bermain operan 2 lawan 2

- a. Nama Permainan : Bermain operan 2 lawan 2
- b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Dalam bermain operan 2 lawan 2 ini, peserta didik difasilitasi kesempatan untuk melakukan operan jarak pendek secara penuh.

Skema bermain merupakan modifikasi dari bentuk latihan drill dengan memberikan sedikit perubahan terhadap peraturan pelaksanaannya, yaitu dengan memberikan gawang pengatur ketinggian bola di tengah lapangan bermain. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada keterampilan short pass dan menerima bola operan sehingga bentuk keterampilan lainnya diminimalkan.

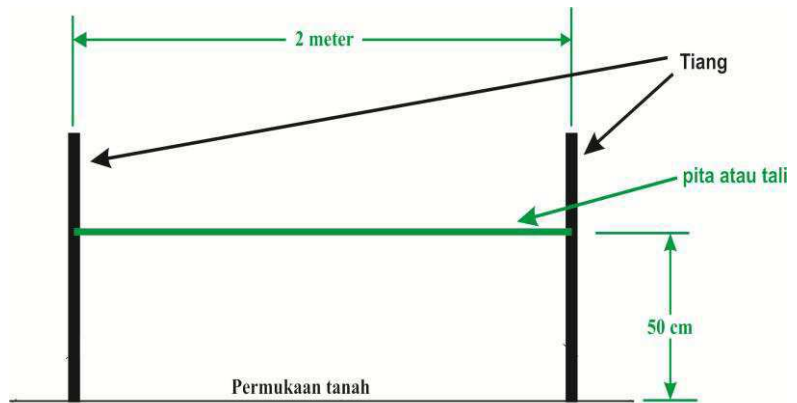
- c. Alat dan Bahan :
- a. Bola sepak 1 buah
 - b. Tiang 2 buah @1 m
 - c. Pita atau tali 1 buah @4 m
 - d. Pembatas lapangan 1 karung kecil
(serbuk kapur)
 - e. Lapangan bola 6 X 6 m²

d. Tata Cara Pelaksanaan.

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan
- b) Menyiapkan alat pembatas ketinggian bola operan

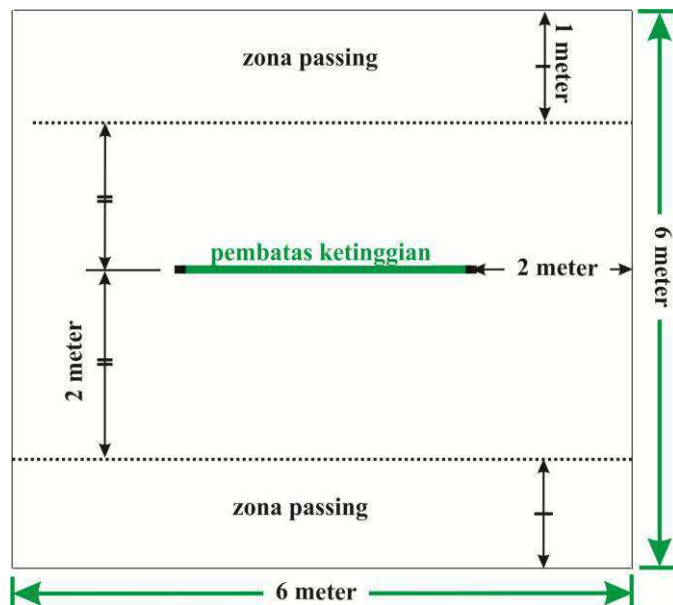
(1) Menyiapkan tiang pancang dan tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan panjang ± 2 meter dengan ketinggian pita ± 50 centimeter seperti gambar di bawah ini.



Gambar 16 pembatas ketinggian bola operan jarak pendek

c) Menyiapkan lapangan.

(2) Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 6 meter dan lebar 6 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta pemasangan alat pembatas ketinggian bola operan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 17 lapangan untuk bermain operan 2 lawan 2

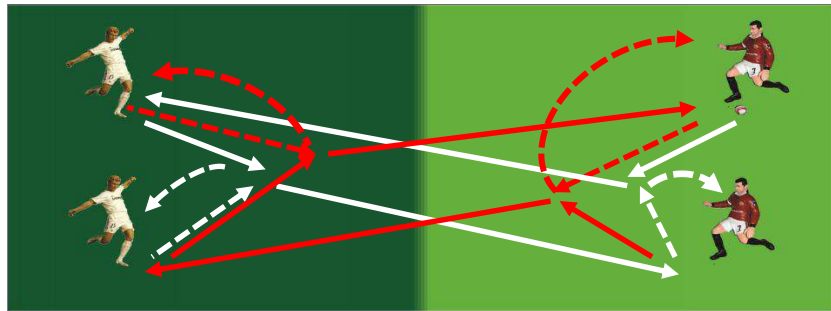
- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan.
 - a) Peserta didik dibentuk ke dalam bentuk kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
 - b) Setiap kelompok dibentuk kembali menjadi 2 tim, yaitu tim A dan tim B.
 - c) Setiap tim menempatkan diri pada setiap lapangan dengan sisi yang berbeda dan setiap tim berada di zona passing.
 - d) Permainan diawali dengan salah satu peserta didik melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian. Dalam hal ini, dikatakan masuk ke dalam batas ketinggian berarti bola melewati daerah yang berada di bawah pita atau tali dan di dalam tiang pembatas ketinggian bola operan.
 - e) Salah satu pemain lawan berusaha mengontrol/menguasai bola hasil tendangan dari tim lawan kemudian memberikan operan perlahan kepada rekan tim yang lain dan dilanjutkan dengan melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian.
 - f) Hal ini dilakukan secara berulang-ulang.
 - g) Selanjutnya, tim dikatakan mendapatkan skor/point/angka jika tim lain tidak mampu mengontrol/menguasai atau tidak dapat melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan

dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian. (1 kesalahan tindakan = 1 skor/point/angka untuk tim lawan).

h) Permainan ini dilakukan selama ± 10 menit.

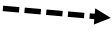





i) Tim dikatakan menang jika mendapatkan angka paling banyak.

3) Gambar pola permainan



Gambar 18 Skema bermain short pass 2 lawan 2

Keterangan:

- a)  dan  siklus pertama pergerakan tanpa bola
- b)  siklus pertama arah bola passing
- c)  dan  siklus kedua pergerakan tanpa bola
- d)  siklus kedua arah bola passing

2. Bermain operan menyerang

a. Nama Permainan : Bermain operan menyerang

b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Dalam bermain operan menyerang ini, peserta didik dituntut untuk menampilkan bentuk-bentuk keterampilan yang ditujukan untuk

menciptakan pola penyerangan ke daerah lawan. Dengan demikian, tujuan akhir dalam permainan ini adalah untuk memberikan operan kepada pemain yang berada pada daerah bebas dengan bentuk operan satu dua. Bentuk umpan satu dua dimungkinkan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi untuk menciptakan peluang mencetak angka karena kecepatan pergerakan skema ini sulit untuk dibaca oleh pememain bertahan.

- c. Alat dan Bahan : Bola sepak 10 buah
- Tiang pancang 2 buah
- Tali/pita 7 meter
- Cone/marker 3 buah
- Lapangan sepakbola 15 X 7 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

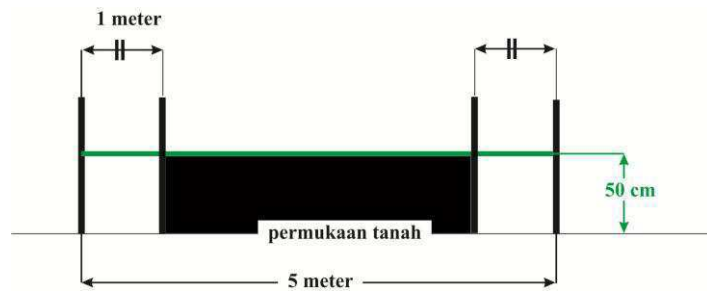
1) Menyiapkan alat dan bahan

a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.

b) Menyiapkan gawang modifikasi

(1) Menyiapkan tiang pancang dan tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan panjang ± 5 meter dengan ketinggian pita ± 50 centimeter, namun yang difungsikan sebagai gawang atau

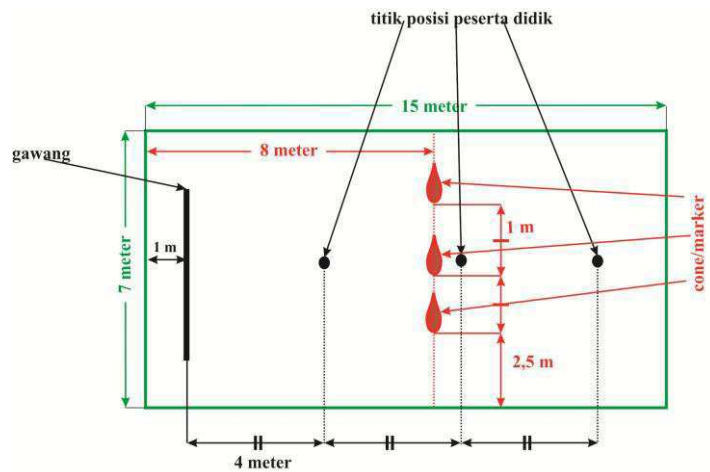
target tembakan adalah daerah 1 X 0,5 meter di bawah tali pada masing-masing tepi gawang seperti gambar di bawah ini.



Gambar 19 gawang bermain operan menyerang

c) Menyiapkan lapangan

(2) Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 15 meter dan lebar 7 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta penyusunan gawang dan cone/marker di lapangan tampak seperti pada gambar di bawah ini.



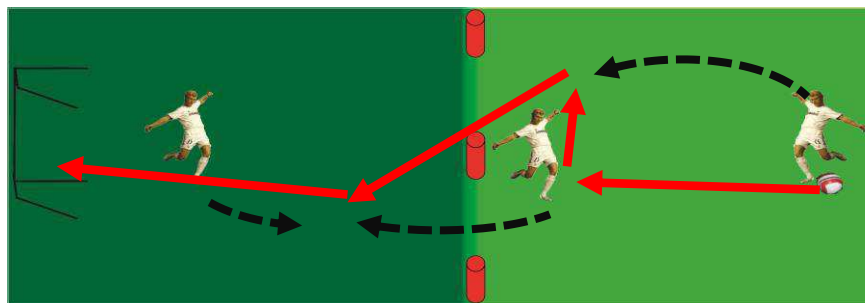
Gambar 20 lapangan bermain operan menyerang

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
- a) Pemain terdiri dari 3 peserta didik, yaitu sebagai pengumpan, pencetak angka, dan pemain bertahan.
 - b) Peserta didik dibariskan menjadi 3 berbanjar. Dan setiap banjar adalah satu tim, dengan demikian permainan ini adalah permainan dalam bentuk tim.
 - c) Banjar pertama sebagai orang pertama, yaitu sebagai penendang pertama dan pengumpan terobosan kepada orang kedua. Banjar kedua sebagai orang kedua, yaitu sebagai penerima bola dari orang pertama dan sebagai pencetak angka. Sedangkan banjar ketiga sebagai orang ketiga yang bertugas menjadi pemain bertahan yang menghalangi orang kedua dalam melakukan serangan untuk mencetak angka.
 - d) Semua anggota tim melaksanakan tugasnya secara bergantian. Dan jika semua anggota tim telah melaksanakan tugasnya maka dilanjutkan dengan pertukaran peran pada setiap timnya. Pergantian peran dilakukan sedemikian rupa sehingga semua tim dapat merasakan dan melaksanakan semua peran dalam permainan, yaitu sebagai orang pertama, orang kedua, maupun orang ketiga.
 - e) Dalam permainan ini memiliki 3 indikator keberhasilan dari setiap pemain, yaitu pemain pertama dikatakan berhasil jika mampu memberikan umpan terobosan melewati cone/marker

sehingga dapat diterima oleh orang ke dua dengan baik. Orang kedua dikatakan berhasil jika mampu mencetak angka ke dalam target yang telah ditentukan. Target adalah daerah 1 X 0,5 meter di bawah tali pada masing-masing tepi gawang. Sedangkan orang ketiga dikatakan berhasil jika mampu menahan serangan sehingga bola dapat dihalau keluar lapangan atau bola dapat dikuasai.




- f) Pemain mendapatkan angka/point jika indicator dari setiap peran pemain dapat terpenuhi. Dengan demikian, tim yang mampu mengumpulkan angka/point terbanyak adalah tim pemenangnya.

3) Gambar pola permainan



Gambar 21 skema bermain operan menyerang

Keterangan:

- a.  arah passing
- b.  saling passing sekali sentuhan
- c.  arah pergerakan tanpa bola.

3. Bermain operan dua sisi

a. Nama Permainan : Bermain operan dua sisi

b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Dalam bermain operan dua sisi ini, peserta didik dibentuk menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Tiga kelompok kecil ditempatkan ke dalam 3 bagian dari lapangan, yaitu bagian kiri, tengah, dan kanan. Pada setiap bagian memiliki tugas yang berbeda, yaitu bagian kiri dan kanan sebagai pemain yang menguasai bola sedangkan bagian tengah adalah pemain penjaga yang bertugas untuk merebut bola atau menghentikan laju operan.

c. Alat dan Bahan	: Bola sepak	1 buah
	Cone/marker	10 buah
	Lapangan sepakbola	30 X 20 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

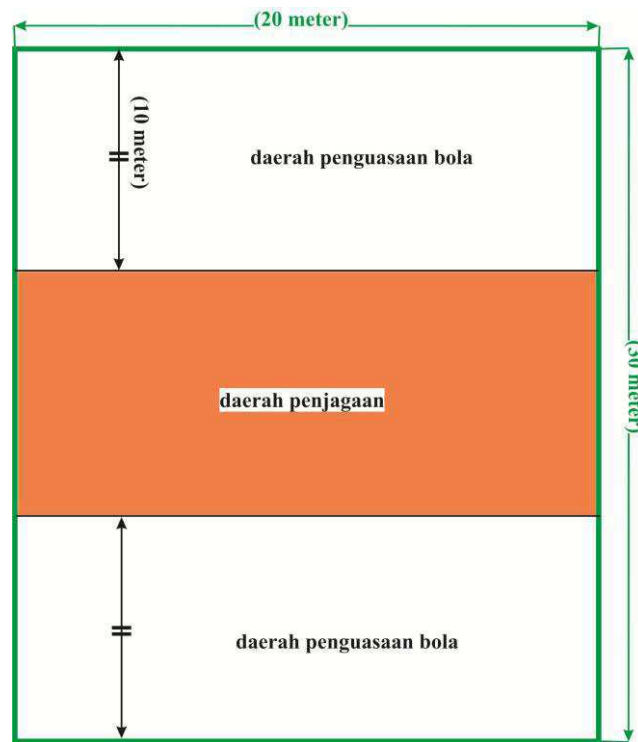
1) Menyiapkan alat dan bahan

a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.

b) Menyiapkan lapangan

(1) Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 30 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur

beserta penentuan 2 daerah penguasaan bola dan 1 daerah penjagaan dengan ukuran masing-masing 20 X 10 meter, tampak seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 22 lapangan bermain operan dua sisi

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok dengan anggota setiap kelompok berjumlah 4 orang. Kelompok pertama dan kelompok ketiga adalah tim yang menempati daerah penguasaan bola, sedangkan kelompok kedua adalah tim yang menempati daerah penjagaan.
 - b) Pemain penjaga hanya diperbolehkan memasuki daerah penguasaan bola untuk menghentikan laju operan maksimal 2

anak dan daerah penjagaan harus diisi oleh pemain penjaga minimal 2 anak.

- c) Pemain yang menguasai bola dilarang untuk keluar daerah penguasaan bola dan operan melambung ke daerah penguasaan bola yang lain dapat dilakukan setelah 4 kali operan kepada rekan pada daerah penguasaan bola yang sama.
- d) Setelah operan lambung kepada daerah penguasaan bola yang lain dapat dilaksanakan dengan baik sebanyak 2 kali, maka diperbolehkan untuk pertukaran tempat untuk masing-masing kelompok.

3) Gambar pola permainan



Gambar 23 pola bermain operan dua sisi

4. Bermain operan dua target

- a. Nama Permainan : Bermain operan dua target
- b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Bermain operan dua target merupakan bentuk penyederhanaan dari permainan sepakbola secara keseluruhan. Dalam operan dua target ini, target yang digunakan untuk mencetak angka (score) adalah memberikan operan kepada kawan yang berada di luar daerah permainan. Pemain yang berada di daerah permainan adalah pemain yang memiliki pergerakan yang paling banyak. Namun, pada dasarnya dalam permainan ini setiap anak difasilitasi untuk menemukan cara memberikan operan dan cara untuk menerima operan dengan baik.

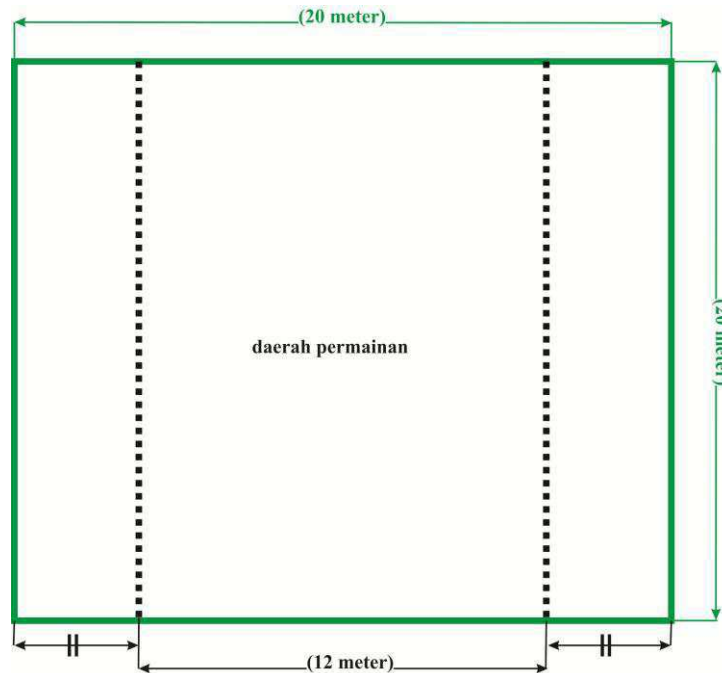
- c. Alat dan Bahan : Bola sepak 1 buah
- Cone/marker 10 buah
- Lapangan sepakbola 20 X 20 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- b) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta penentuan daerah permainan dengan ukuran 20 x 12 meter, tampak seperti pada gambar di bawah ini.

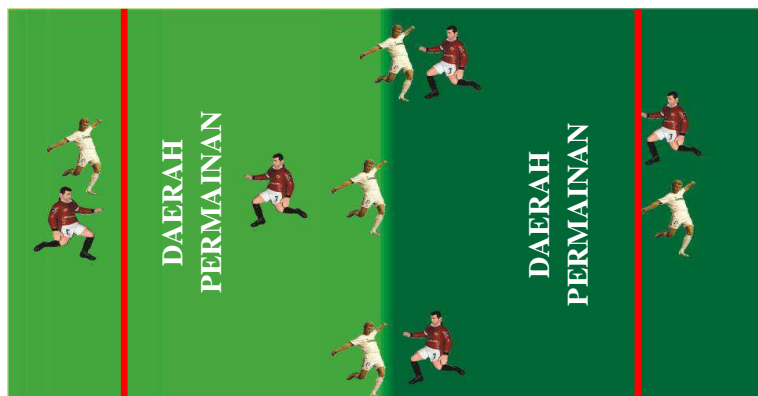


Gambar 24 lapangan bermain operan dua target

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim dengan anggota 5 anak pada setiap timnya.
 - b) Setiap tim terdiri dari 2 orang yang berada di luar daerah permainan pada masing-masing sisi yang berbeda. Dan 3 orang berada di dalam daerah permainan. Jadi di daerah permainan terdiri dari 6 orang untuk dua tim. 2 orang berada di luar daerah permainan bagian kanan untuk dua tim, dan 2 orang berada di luar daerah permainan bagian kiri untuk dua tim.
 - c) Pemain yang berada di luar daerah permainan tidak diperkenankan masuk ke dalam daerah permainan.

- d) Semua pemain bermain untuk mendapatkan angka dengan memperikan operan kepada target yang berada di luar daerah permainan dan menjaga agar lawan tidak mendapatkan angka dengan cara memotong laju operan lawan.
- e) Setiap jumlah angka yang didapatkan oleh kedua tim mencapai 5 angka, maka diadakan pertukaran posisi pemain dari luar daerah permainan ke daerah permainan dan begitu pula sebaliknya.

3) Gambar pola permainan



Gambar 25 bermain operan dua target

- 5. Permainan operan meyerang dan bertahan.
 - a. Nama Permainan : Permainan operan meyerang dan bertahan
 - b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Permainan operan meyerang dan bertahan ini memiliki tujuan untuk melatih keterampilan menyerang dan bertahan yang disajikan

dalam satu bentuk permainan. Dengan permainan ini, peserta didikan memperoleh pengalaman terhadap kondisi permainan sepakbola pada daerah pertahanan dan daerah penyerangan. Permainan ini dapat dikatakan sebagai permainan yang memfasilitasi keterampilan menyerang dan bertahan kepada masing-masing tim dalam waktu yang sama. Hal ini dikarenakan permainan tersebut berlangsung di daerah pertahanan yang sekaligus sebagai daerah penyerangan bagi tim lainnya. Target untuk mencetak angka berbeda bagi pemain penyerang dan pemain bertahan. Bagi pemain penyerang angka dapat diperoleh jika mampu memasukkan bola ke dalam gawang, sedangkan bagi pemain bertahan, angka dapat diperoleh jika mampu menempatkan bola pada daerah-daerah yang dapat digunakan untuk melakukan upaya untuk menyerang balik yaitu digambarkan pada dua gawang kecil di bagian samping lapangan.

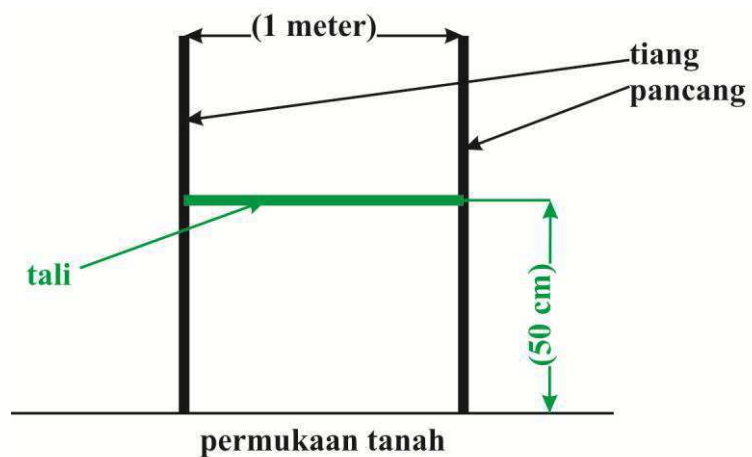
- c. Alat dan Bahan : Bola sepak 1 buah
- Cone/marker 10 buah
- Lapangan sepakbola 30 X 30 meter
- Tiang pancang 4 buah
- Tali 2 buah @1 meter
- Gawang besar 1 buah

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- b) Menyiapkan modifikasi gawang kecil.

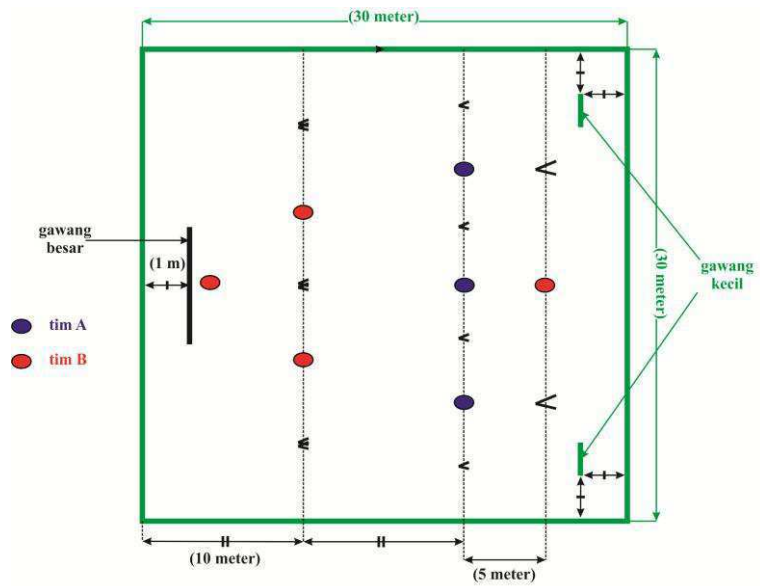
Menyiapkan 4 tiang pancang dan 2 tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan masing-masing panjang ± 1 meter dan ketinggian pita ± 50 centimeter, tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar 26 modifikasi gawang kecil

c) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 30 meter dan lebar 30 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta gawang besar maupun gawang kecil, tampak seperti pada gambar di bawah ini.

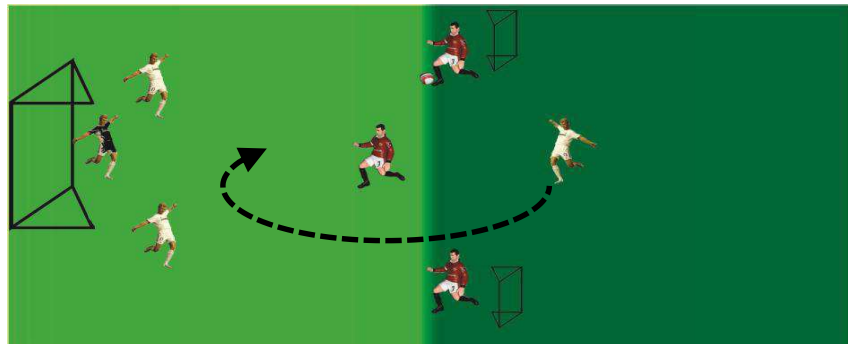


Gambar 27 lapangan permainan operan meyerang dan bertahan

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim penyerang dan tim bertahan dengan anggota 3 anak pada setiap timnya, namun ditambah 1 anak yang berperan sebagai penjaga gawang.
 - b) Tim penyerang bertugas menyerang daerah pertahanan lawan dengan gawang besar sebagai target untuk mendapatkan angka/point dengan cara memasukkan bola ke dalam gawang. Sedangkan tim bertahan bertugas mempertahankan gawang dari serangan dan segera mungkin untuk dapat menghalau bola sehingga dapat menjauh dari daerah pertahanan dengan dua buah gawang kecil di sisi lapangan sebagai target angka/point (memasukkan bola ke salah satu gawang kecil).

- c) Setelah salah satu tim mampu mengumpulkan angka 10 maka dilakukan pergantian peran oleh masing-masing pemain.
- d) Tim pemenang adalah tim yang mampu mengumpulkan angka paling banyak.

3) Gambar pola permainan



Gambar 28 permainan operan meyerang dan bertahan

Permainan di atas dilaksanakan dengan menempatkan satu buah gawang besar yang ditempatkan di daerah pertahanan salah satu tim dan dua buah gawang kecil yang ditempatkan pada kedua sisi samping lapangan tengah. Target untuk tim bertahan adalah kedua gawang kecil yang berada di samping lapangan sedangkan target untuk tim penyerang adalah gawang besar. Tim terdiri dari tim bertahan dengan 3 pemain dan 1 penjaga gawang serta tim penyerang dengan 3 pemain. Hanya saja, untuk pemain bertahan terdapat satu pemain yang berada jauh dari daerah pertahanan,

pemain ini diasumsikan sebagai pemain bertahan yang telah meninggalkan daerah pertahanan untuk membantu penyerangan.

Permainan ini dimulai dari kepemilikan bola oleh pemain penyerang yang melakukan penyerangan. Dalam usaha untuk menyerag dan bertahan dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik yang terdapat di dalam sepakbola. Sehingga dalam permainan ini tidak dibatasi dengan beberapa teknik yang diperbolehkan untuk dilakukan. Dalam waktu beberapa menit atau jika jumlah skor sudah dirasa cukup, langkah selanjutnya adalah merotasi pemain sehingga semua pemain mendapatkan pengalaman yang sama.

6. Permainan operan 4 gawang.

a. Nama Permainan : Permainan operan 4 gawang

b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Permainan operan 4 gawang memiliki gambaran permainan yang terjadi di lapangan tengah pada permainan sepakbola. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk membentuk peluang penyerangan dengan memanfaatkan lebar lapangan. Dengan demikian, permainan ini dimaksudkan untuk mengalirkan bola ke lapangan tepi sehingga untuk mendapatkan angka adalah dengan memasukkan bola ke target yang telah ditempatkan di sisi-sisi lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan jumlah sama setiap timnya. Penentuan jumlah

pemain dalam setiap tim dapat ditentukan dengan melihat keterampilan yang telah dimiliki oleh pemain. Semakin tinggi keterampilan pemainnya maka jumlah pemain dalam setiap timnya semakin sedikit jumlah pemainnya. Untuk siswa tingkat sekolah menengah dapat ditentukan sebagai awal permainan adalah dengan 6 pemain dalam setiap timnya.

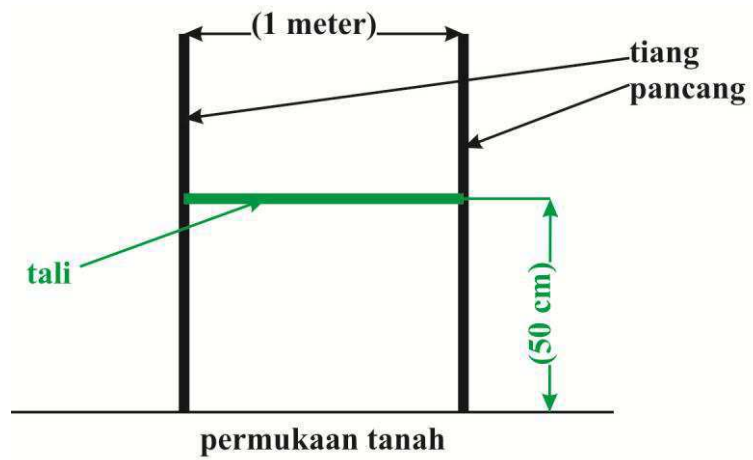
c. Alat dan Bahan	:	Bola sepak	1 buah
		Cone/marker	10 buah
		Lapangan sepakbola	20 X 20 meter
		Tiang pancang	8 buah
		Tali	4 buah @ 1 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- b) Menyiapkan modifikasi gawang kecil.

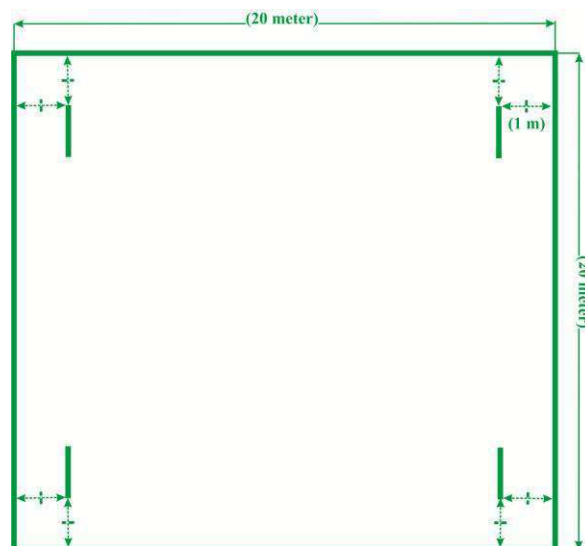
Menyiapkan 8 tiang pancang dan 4 tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan masing-masing panjang ± 1 meter dan ketinggian pita ± 50 centimeter, tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar 29 modifikasi gawang kecil

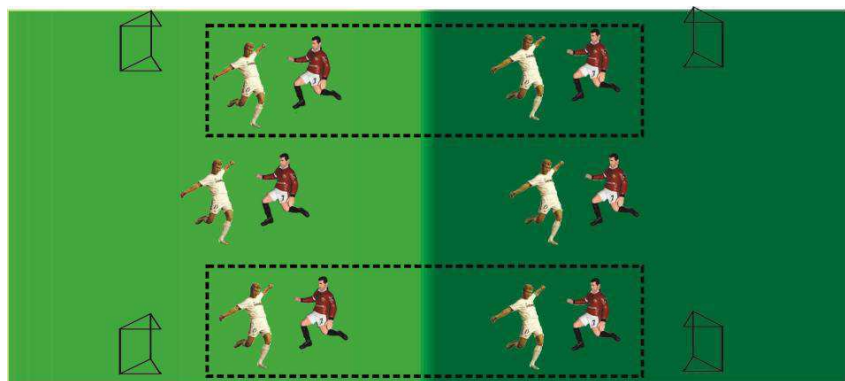
c) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta gawang besar maupun gawang kecil, tampak seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 30 Permainan operan 4 gawang

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
- a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A dan tim B dengan anggota 4 anak pada setiap timnya.
 - b) Semua anggota tim tersebar secara merata di dalam lapangan.
 - c) Permainan dilaksanakan seperti halnya permainan dalam sepakbola. Semua teknik operan yang diperbolehkan untuk dilakukan, hal ini ditujukan agar peserta didik memahami mengenai waktu penggunaan teknik operan jarak pendek pada situasi permainan yang sebenarnya. Oleh karena itu, teknik operan lambung juga diperlukan pada situasi-situasi tertentu.
 - d) Target untuk mendapatkan point atau angka adalah dua buah gawang yang berada di area pertahanan lawan.
 - e) Tim pemenang adalah tim yang mampu mengumpulkan angka paling banyak.
- 3) Gambar pola permainan



Gambar 31 Permainan operan 4 gawang

7. Permainan 1 kucing dalam kurungan.

- a. Nama Permainan : Permainan 1 kucing dalam kurungan
- b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Permainan 1 kucing dalam kurungan merupakan bentuk lain dari permainan kucing-kucingan yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan operan peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik yang berada di dalam kurungan akan mendapatkan pengalaman untuk dapat mencari ruang atau tempat yang memiliki peluang besar untuk dapat menerima operan. Sedangkan pemain lain yang menjadi rekan pemain di dalam kurungan berlatih untuk dapat membaca situasi dan waktu yang tepat untuk dapat memberikan operan kepada pemain di dalam kurungan. Situasi dan waktu yang tepat didasarkan kepada celah yang dibentuk dari pemain pelindung kurungan atau pemain yang berada di dalam kurungan itu sendiri. Pemain yang berada di luar kurungan sepenuhnya harus memahami bahwa kesempatan untuk memberikan operan kepada rekan di dalam kurungan dengan tepat sesuai dengan celah yang ada. Karena besar kemungkinan celah tersebut hanya berlangsung sangat cepat atau hanya sepersekian detik saja. Oleh karena itu, semua pemain harus memanfaatkan waktu yang sedikit tersebut. Kebanyakan dari operan yang tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna dapat disebabkan oleh kesalahan penentuan waktu yang sepersekian detik tersebut untuk melakukan operan. Jadi permainan ini

ditujukan kepada peserta didik untuk dapat melihat dengan teliti celah dan peluang keberhasilan dalam melakukan operan jarak pendek.

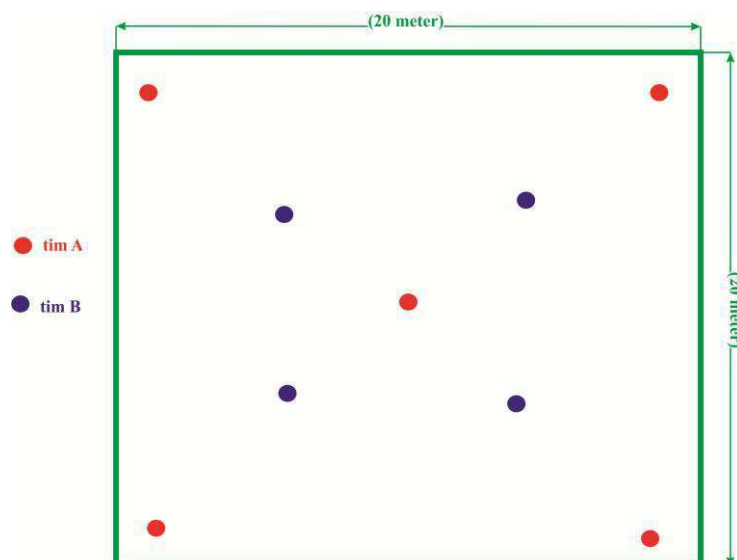
- c. Alat dan Bahan :
- | | |
|--------------------|---------------|
| Bola sepak | 1 buah |
| Cone/marker | 10 buah |
| Lapangan sepakbola | 20 X 20 meter |

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- Menyiapkan lapangan

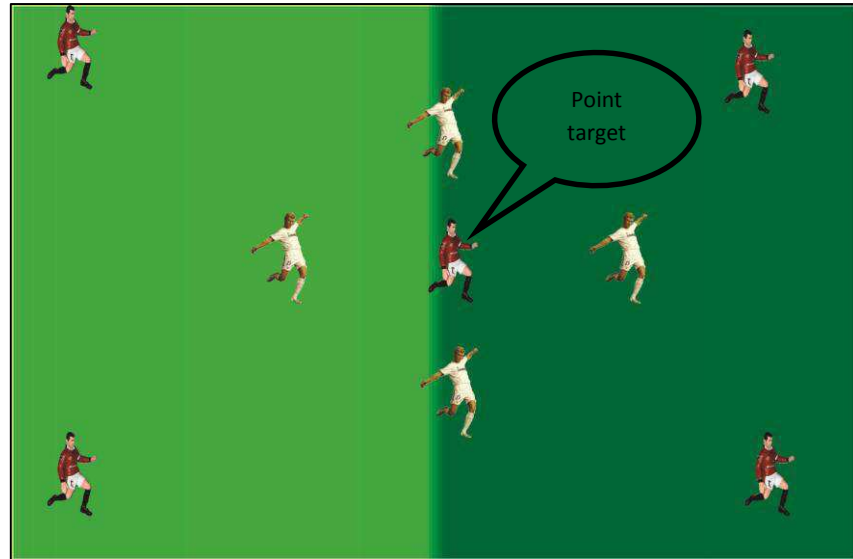
Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.



Gambar 32 Permainan 1 kucing dalam kurungan

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
- a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 4 anak pada setiap timnya, namun ada satu pemain tambahan untuk tim penyerang yang bertugas sebagai pemain target angka.
 - b) Pemain target angka adalah pemain yang berfungsi sebagai target untuk mendapatkan angka bagi pemain penyerang. Dengan demikian, angka bagi pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain tersebut sehingga dapat dikuasai oleh pemain target.
 - c) Jika operan dapat dipotong atau dibentakan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu pemain bertahan menjadi pemain penyerang begitu juga sebaliknya pemain penyerang menjadi pemain bertahan. Khusus untuk pemain target diperbolehkan berganti posisi dengan pemain yang belum pernah menjadi pemain target.
 - d) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang, hingga pemain dirasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.

3) Gambar pola permainan



Gambar 33 Permainan 1 kucing dalam kurungan

8. Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

a. Nama Permainan : Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan merupakan pengembangan dari bentuk permainan kucing-kucingan dengan menaikkan tingkat kesulitan penjaga terhadap target yang bergerak. Dalam permainan ini, peserta didik lebih mendapatkan pengalaman bermain dari pada permainan kucing-kucingan pada umumnya. Dalam pelaksanaannya, permainan 2 kucing 2 kurungan hampir sama dengan permainan 1 kucing 1 kurungan namun dalam permainan 2 kucing 2 kurungan lebih tinggi tingkat permasalahannya dibandingkan dengan

permainan 1 kucing 1 kurungan. Dikatakan lebih kompleks karena setiap peserta didik akan membagi perhatian kepada dua target atau sasaran angka, dimana kedua sasaran tersebut harus mendapatkan fokus perhatian yang sama. Hal ini dikarenakan tidak menutup kemungkinan kedua sasaran memberikan peluang atau celah untuk melakukan operan dengan baik. Jika tidak, kedua sasaran akan memberikan celah untuk dapat diberikan operan dalam selang waktu yang relatif sangat singkat sehingga konsentrasi pada permainan ini lebih tinggi dibandingkan dengan permainan 1 kucing dalam kurungan.

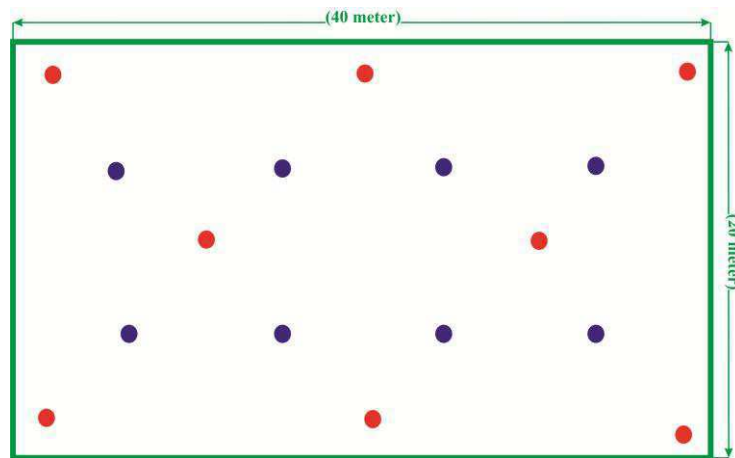
- c. Alat dan Bahan :
- | | |
|--------------------|---------------|
| Bola sepak | 1 buah |
| Cone/marker | 10 buah |
| Lapangan sepakbola | 20 X 40 meter |

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- b) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 40 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.



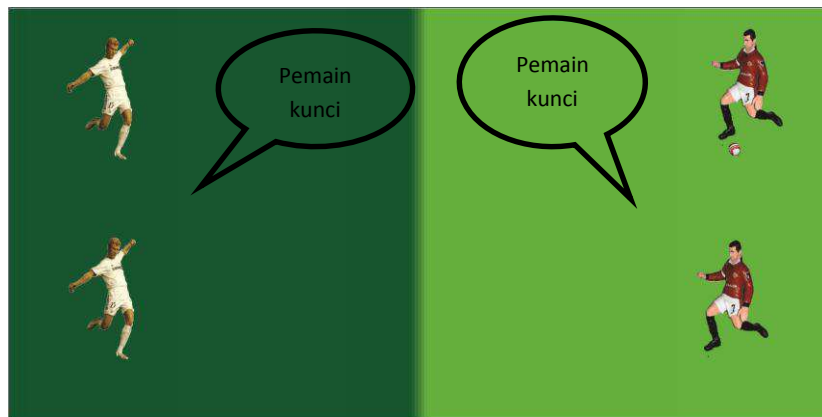
Gambar 34 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 8 anak pada setiap timnya, untuk tim penyerang dipilih 2 pemain untuk menjadi pemain target angka yang berada ditengah pemain bertahan.
 - b) Pemain target angka adalah pemain yang berfungsi sebagai target untuk mendapatkan angka bagi pemain penyerang. Dengan demikian, angka bagi pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain tersebut sehingga dapat dikuasai oleh pemain target.
 - c) Jika operan dapat dipotong atau dibentkan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu pemain bertahan menjadi pemain penyerang begitu juga sebaliknya pemain penyerang menjadi pemain bertahan. Khusus

untuk pemain target diperbolehkan berganti posisi dengan pemain yang belum pernah menjadi pemain target.

d) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang, hingga pemain dirasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.

3) Gambar pola permainan



Gambar 35 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

9. Permainan operan target dalam kurungan

a. Nama Permainan : Permainan operan target dalam kurungan

b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Modifikasi permainan ini berasal dari kombinasi keterampilan long pass dengan keterampilan short pass yang dikemas ke dalam bentuk permainan kucing-kucingan. Sehingga, fokus utama untuk mendapatkan angka adalah keterampilan short pass sedangkan keterampilan long pass merupakan keterampilan tambahan yang

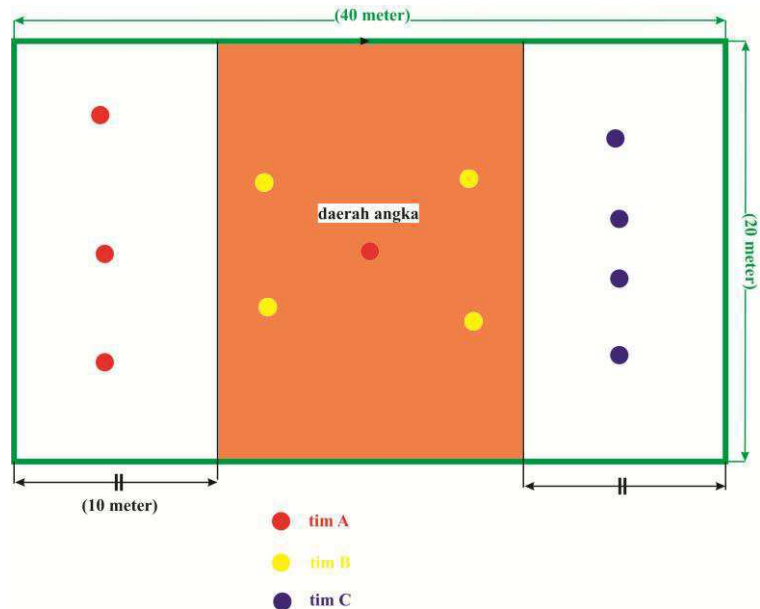
disesuaikan dengan kondisi permainan sebenarnya di lapangan pertandingan. Permainan ini semakin menyerupai permainan sebenarnya maka kompleksitas permainan akan semakin tinggi. Pemain yang berada di luar kurungan memiliki tugas untuk memberikan tipuan atau mengecoh perhatian pemain penjaga. Pemain penjaga yang bertugas mengawal pemain kunci agar tidak mendapatkan bola akan mudah dipengaruhi dengan membagi perhatian pemain penjaga dengan operan-peran lambung dan operan cepat di sekeliling pemain penjaga. Dengan permainan ini diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengalaman dan fasilitas untuk dapat berfikir dimanakah posisi terbaik untuk berada ditinjau dari posisi bola dan susunan rekan satu tim. Dengan demikian, permainan ini jauh lebih membutuhkan konsentrasi dan keterampilan dasar yang lebih dibandingkan dengan permainan-permainan sebelumnya.

- c. Alat dan Bahan : Bola sepak 1 buah
Cone/marker 10 buah
Lapangan sepakbola 20 X 40 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

- 1) Menyiapkan alat dan bahan
 - a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
 - b) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 40 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.



Gambar 36 Permainan operan target dalam kurungan

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 tim, yaitu tim A dan tim C (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 4 anak pada setiap timnya, untuk tim penyerang dipilih 1 pemain dari salah satu tim penyerang untuk menjadi pemain target angka yang berada ditengah pemain bertahan.
 - b) Pemain target angka adalah pemain yang berfungsi sebagai target untuk mendapatkan angka bagi pemain penyerang. Dengan demikian, angka bagi pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain tersebut sehingga dapat dikuasai oleh pemain target.

- c) Pemain target adalah salah satu anggota pemain penyerang yang menguasai bola.
- d) Pemain bertahan diperbolehkan keluar dari daerah angka untuk menghentikan laju operan bola dengan tetap meninggalkan minimal 2 pemain bertahan di dalam daerah angka untuk menjaga pemain target. Sedangkan pemain penyerang tidak diperbolehkan untuk memasuki daerah angka kecuali pemain target angka.
- e) Pemain target angka diperbolehkan keluar dari daerah angka namun jika menerima operan di luar daerah angka tidak dihitung sebagai point. Pemain target tidak diperbolehkan ganti selama satu periode permainan.
- f) Teknik operan yang digunakan untuk mendapatkan angka adalah teknik short pass.
- g) Namun untuk memeberikan bola kepada tim penyerang yang berada di sisi lapangan lain dapat dilakukan dengan operan melambung.
- h) Jika operan dapat dipotong atau dibentkan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu tim A mengisi ruang tim B, tim B mengisi ruang tim C, dan tim C mengisi ruang tim A. dan secara otomatis setiap tim menjalani peran sama seperti tim yang ditempati.

i) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang, hingga pemain dirasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.

3) Gambar pola permainan



Gambar 37 Permainan operan target dalam kurungan

10. Permainan kucing-kucingan

- a. Nama Permainan : Permainan kucing-kucingan
- b. Deskripsi dan Tujuan Permainan.

Permainan kucing-kucingan merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi peserta didik. Permainan ini juga merupakan permainan mendasar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan operan peserta didik. Permainan ini dilaksanakan dengan formasi melingkar dan terdapat satu atau dua pemain yang berada di tengah lingkaran untuk menjadi kucingnya. Kucing bertindak untuk merebut dan menghentikan laju operan bola oleh pemain yang tersusun melingkar.

Permainan ini dapat dimodifikasi dengan beberapa aturan seperti mengenai hukuman, jumlah pemain yang menjadi kucing, dan bahkan peraturan mengenai jumlah sentuhan yang diperbolehkan untuk para pemain yang tersusun melingkar. Semakin sedikit jumlah sentuhan maka akan semakin tinggi tingkat kesulitannya. Permainan ini hanya memfokuskan kepada keterampilan short pass saja dan belum dapat memfasilitasi secara utuh terhadap kemampuan peserta didik untuk dapat menempatkan diri pada posisi yang tepat sebagai pemain pada situasi pertandingan yang sebenarnya. Peraturan juga dapat ditambah untuk meningkatkan motivasi peserta didik yaitu seperti penjaga atau kucing terkolong bola melalui diantara kedua kakinya maka penjaga atau yang bertindak sebagai kucing melakukan lompat pagar 10 kali. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan kesungguhan peserta didik dalam menjalankan latihan.

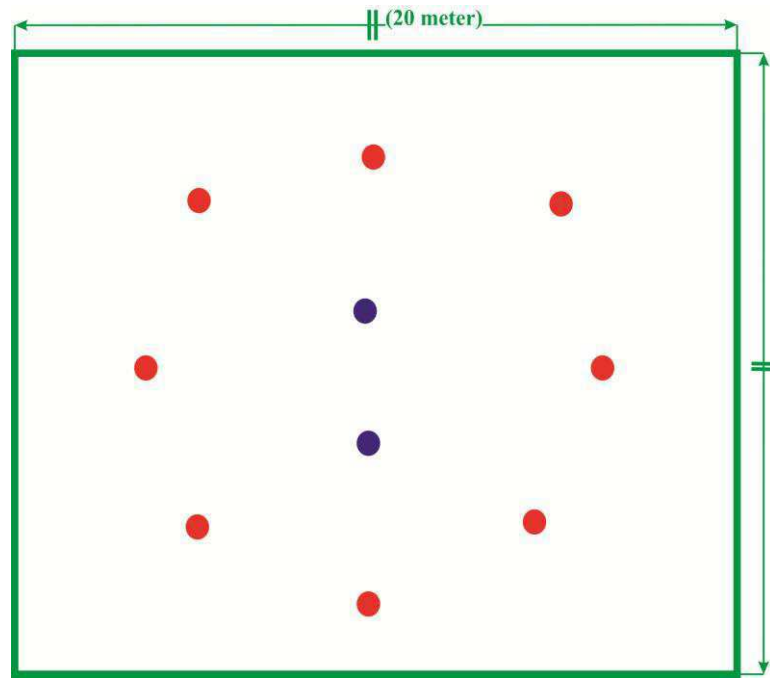
- c. Alat dan Bahan : a. Bola sepak 1 buah
b. Cone/marker 10 buah
c. Lapangan sepakbola 20 X 20 meter

d. Tata Cara Pelaksanaan

1) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
b) Menyiapkan lapangan

Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.

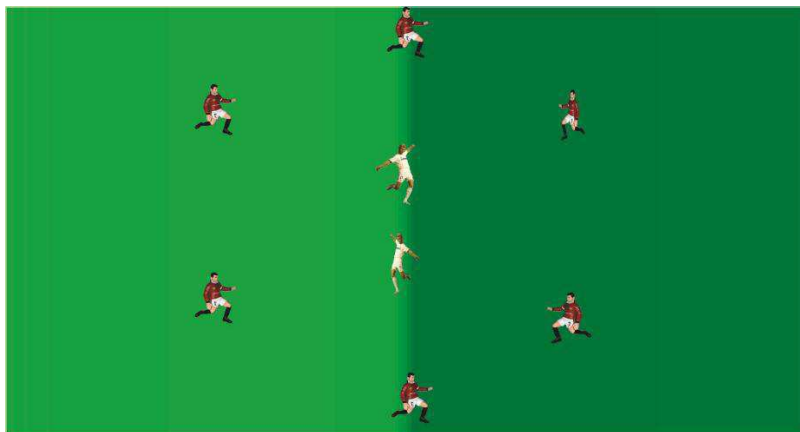


Gambar 38 permainan kucing-kucingan

- 2) Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - a) Peserta didik dikumpulkan menjadi kelompok-kelompok kecil ± 10 anak tiap kelompok.
 - b) Tiap kelompok terdiri dari 8 anak yang membentuk lingkaran dan 2 orang yang berada di dalam lingkaran tersebut.
 - c) 2 anak yang berada di dalam lingkaran adalah sebagai kucing yang bertugas merebut bola dari pemain yang membentuk lingkaran.
 - d) Sedangkan 8 anak yang membentuk lingkaran bertugas memainkan bola dengan menggunakan teknik short pass.

- e) Jika pemain yang bertugas esbagai kucing dapat merebut bola maka pemain yang terakhir menguasai bola dari 8 anak yang membetuk lingkaran bertukar peran dengan anak yang mampu merebut bola.
- f) Untuk menentukan 2 anak yang menjadi kucing dilakukan dengan mengundi.
- g) Permainan tersebut dilakukan selama kurang lebih 15 menit.

3) Gambar pola permainan



Gambar 39 permainan kucing-kucingan

K. Perbandingan Revisi Model Dalam Setiap Tahapan Penelitian

1. Produk Awal

- a. Model permainan sepakbola ditujukan untuk memudahkan peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dalam meningkatkan keterampilan operan pendek.

- b. Di dalam buku yang mencantumkan model permainan tidak terdapat keterangan terperinci mengenai sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan.
- c. Di dalam buku yang mencantumkan model permainan tidak disusun terperinci untuk memudahkan dalam memahami setiap permainan.
- d. Dalam model permainan kedua, peraturan dalam melakukan tembakan ke arah gawang belum mendukung dalam permainan operan pendek dengan karakteristik tendangan menyusur tanah.
- e. Belum tercantumkan teknik penilaian dalam proses pembelajaran dengan model permainan sepakbola yang dikembangkan.

2. Validasi Desain

- a. Pada bentuk-bentuk permainan lebih difokuskan pada keterampilan operan jarak pendek sehingga dapat lebih memfasilitasi keterampilan short pass. Penambahan peraturan untuk menambah frekuensi dari setiap peserta didik dalam melakukan operan jarak pendek ditambah dan secara langsung dapat dilaksanakan dengan mengurangi jumlah sentuhan kaki oleh setiap peserta didik. Yang pada awalnya 3 sentuhan menjadi 2 sentuhan atau sekali sentuh saja.
- b. Pada peraturan permainan ditambahkan bentuk hadian dan hukuman untuk lebih membuat peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan antusias peserta didik maka ditambahkan peraturan bawa tim yang mendapatkan skor terendah akan menggondong tim mendapatkan skor lebih tinggi.

- c. Penambahan sarana-prasarana yang dibutuhkan pada setiap permainannya sehingga lebih jelas. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada setiap permainan sama yaitu alat bantu garis lapangan (pembatas) dapat digunakan serbuk kapur, cone (marker), bola sepak, gawang kecil maupun gawang besar.
 - d. Penambahan waktu pelaksanaan yang diperlukan pada setiap permainannya. Untuk lebih dapat mengena kepada peserta didik maka waktu yang diperlukan dalam setiap sesinya adalah 20 menit.
 - e. Penambahan kajian teori terhadap materi operan jarak pendek sehingga buku benar-benar lengkap dapat digunakan oleh pendidik di sekolah menengah.
 - f. Memperinci kajian teori sehingga buku tidak terlalu banyak mencantumkan kajian teori sehingga guru dapat langsung mengerti mengenai isi dari buku yang dibuat.
3. Uji Coba Produk Skala Kecil
- a. Memperjelas pembatas tempat melakukan tendangan pada permainan operan 2 lawan 2.
 - b. Memberikan bentuk permainan yang memunculkan sistem pertandingan sehingga permainan akan menjadi lebih menarik.
 - c. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap permainan ± 20 menit.
 - d. Menambah peralatan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih cepat.

- e. Untuk model permainan yang memerlukan antrian kegiatan maka siswa diminta antri kebelakang tanpa mengurangi konsentrasi peserta didik.
 - f. Model permainan yang memerlukan antrian kegiatan maka siswa diminta antri kebelakang tanpa mengurangi konsentrasi peserta didik sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
4. Uji Coba Produk Skala Besar
- a. Dalam buku yang mencantumkan model permainan sepakbola yang dikembangkan ditambahkan deskripsi singkat mengenai permainan sepakbola.
 - b. Pada penilaian proses pembelajaran menggunakan PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan dua indikator keterampilan.
 - c. Pada penilaian proses pembelajaran mengenai model permainan sepakbola yang sedang di kembangkan ditentukan dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan kriteria 0,1 sampai 1,0 untuk kategori kurang (K), 1,1 sampai 2,0 untuk kategori cukup (C), 2,1 sampai 3,0 untuk kategori baik (B), dan 3,1 sampai 4,0 untuk kategori sangat baik (A).
5. Produk Akhir
- a. Model permainan sepakbola ditujukan untuk memudahkan peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas dalam meningkatkan keterampilan operan pendek.

- b. Di dalam buku yang mencantumkan model permainan terdapat keterangan terperinci mengenai sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan.
- c. Di dalam buku yang mencantumkan model permainan disusun terperinci untuk memudahkan dalam memahami setiap permainan.
- d. Dalam model permainan kedua, peraturan dalam melakukan tembakan ke arah gawang disesuaikan dengan materi operan pendek sehingga mendukung dalam permainan operan pendek dengan karakteristik tendangan menyusur tanah.
- e. Telah tercantumkan teknik penilaian dalam proses pembelajaran dengan model permainan sepakbola yang dikembangkan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah model permainan untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek (short pass) dalam pembelajaran bagi peserta didik usia sekolah menengah. Model permainan sepakbola yang dikembangkan adalah suatu model permainan yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan operan pendek (short pass). Dengan model permainan yang merupakan metode yang dapat meningkatkan antusias dan kesenangan diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, dengan model permainan yang dikembangkan, peserta didik akan mendapatkan fasilitas yang lebih mengenai kondisi dan situasi permainan yang memiliki kemiripan dengan permainan sebenarnya. Hanya saja, permainan yang diberikan merupakan potongan atau bagian dari keseluruhan bentuk permainan dalam pertandingan yang sebenarnya. Dalam hal ini, secara tidak langsung peserta didik mendapatkan konsep taktik dan strategi dalam melakukan operan pendek mengenai waktu yang tepat dengan melihat celah yang ada untuk melakukan operan jarak pendek. Buku model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola merupakan bentuk fisik dari model permainan yang dikembangkan yang berupa pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola serta menjelaskan cara pelaksanaan secara lengkap, sehingga baik guru maupun peserta didik akan dimudahkan dalam melaksanakan pembelajaran permainan sepakbola. Pada akhir penelitian dapat

ditarik kesimpulan bahwa model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya skor penilaian kualitas produk model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola sebesar 91,92%. Secara lebih terperinci dapat diungkapkan bahwa persentase skor penilaian kualitas produk berupa model permainan sepakbola yang dikembangkan adalah: (1) indikator kinerja 88,59%, (2) indikator informasi 90,35%, (3) indikator ekonomi 93,25%, (4) indikator keamanan 95,18%, (5) indikator efisiensi 91,80%, (6) indikator pelayanan 94,69%, (7) indikator kurikulum 95,66%, (8) indikator IPTEK 92,28%, (9) indikator integrasi 88,91%, (10) indikator adaptasi 90,19%, (11) indikator rancangan kegiatan 92,12%, dan (12) indikator durasi/waktu 90,03%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola sebagai model untuk meningkatkan keterampilan operan pendek bagi peserta didik di sekolah menengah berimplikasi pada beberapa hal, diantaranya adalah:

1. Meningkatnya keterampilan peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas terhadap materi keterampilan operan pendek dalam permainan sepakbola. Peningkatan keterampilan tersebut terjadi setelah peserta didik melaksanakan serangkaian pembelajaran materi keterampilan operan pendek dalam permainan sepakbola.

2. Perlunya sosialisasi lebih lanjut, terkait produk model permainan dalam pembelajaran yang telah dikembangkan. Hal tersebut perlu dilakukan karena banyak praktisi maupun akademisi ilmu keolahragaan baik guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, maupun pelatih dan pemain sepakbola belum mengetahui bahwa saat ini telah dikembangkan metode peningkatan keterampilan operan jarak pendek untuk masyarakat olahraga, terutama pecinta cabang olahraga permainan sepakbola.

C. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan produk model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan pendek bagi peserta didik di sekolah menengah telah dilaksanakan semaksimal mungkin dengan seluruh kemampuan yang dimiliki, penelitian ini telah disusun dan direncanakan dengan sebaik-baiknya. Namun, tetap disadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, diantaranya yaitu:

1. Urutan penyampaian materi keterampilan operan pendek dalam pembelajaran permainan sepakbola berupa 10 permainan kurang tepat. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk materi operan pendek harus dimulai dari permainan yang memiliki tingkat kesulitan rendah ke permainan yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik tidak memungkinkan untuk melakukan bentuk permainan secara urut dari permainan pertama sampai

permainan kesepuluh. Hal ini dikarenakan jumlah waktu yang tersedia dalam setiap tatap muka pembelajaran sangat terbatas. Berdasarkan hasil diskusi dengan para ahli, diperoleh kesimpulan bahwa materi permainan kucing-kucingan merupakan permainan yang paling mudah untuk dilakukan dan dikuasai oleh peserta didik namun belum menampilkan kondisi permainan yang sebenarnya dalam permainan sepakbola. Model permainan ke lima dan ke enam yaitu permainan operan menyerang dan bertahan, dan permainan operan 4 gawang merupakan model permainan yang dapat menampilkan kondisi permainan yang sebenarnya dalam permainan sepakbola.

2. Penelitian hanya dilaksanakan terhadap peserta didik kelas VII dan Kelas X saja. Hal ini dikarenakan pada awal tahun 2015 kelas VIII, IX, XI, dan kelas XII digunakan dalam pengambilan nilai setiap materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sehingga agenda penilaian tetap harus berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat oleh guru pendidikan jasmani olahraga yang mengampu kelas tersebut.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik usia sekolah menengah, agar terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terkait materi operan pendek dalam permainan sepakbola. Disarankan pula, agar peserta didik dapat

memanfaatkan buku model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola dalam rangka mempelajari keterampilan dalam permainan sepakbola.

2. Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, agar menerapkan model pembelajaran permainan sepakbola yang telah dikembangkan dalam pengajaran materi permainan sepakbola kepada peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya pengembangan model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas, efektifitas, tingkat efisien model pembelajaran permainan sepakbola, untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah yang sedang mempelajari keterampilan operan pendek (short pass).

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rahandianto. 2011. Hakikat Permainan Sepakbola. [pdf], http://skp.unair.ac.id/repository/Guru-Indonesia/HakekatPermainanSE_achmadrahandianto_15683.pdf. Diakses pada tanggal 20 Desember 2014.
- Agus Suprijono. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivik. Jakarta: Presatasi Pustaka Publisher.
- Afif Khoirul Hidayat. 2014. PENGEMBANGAN TARGET NET SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN PUKULAN DALAM CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.[tesis]. Yogyakarta: PROGRAM PASCASARJANA.
- Ahmad Sudrajat. 2013. PENGERTIAN PENDEKATAN, STRATEGI, TAKTIK, METODE, MODEL PEMBELAJARAN.[pdf], [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf). Diakses pada tanggal 30 April jam 09.33 WIB.
- Ajmol Ali. 2007. Fluid_Ingestion_and_Soccer_Performance_in_Female_Players.[pdf], http://www.sportnz.org.nz/Documents/Research/Fluid_Ingestion_and_Soccer_Performance_in_Female_Players.pdf. Diakses pada tanggal 30 Januari 2014.
- Alice Zellawati. 2011. Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. [pdf], <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/jurnal-informatika/article/download/76/75.pdf>. Diakses pada tanggal 14 februari 2015 jam 9.53 WIB.
- Amat Jaedun. 2010. Makalah PENELITIAN PENGEMBANGAN.[pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/drs-amat-jaedun-mpd/penelitian-pengembangan.pdf>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2014 jam 3.28 WIB.
- Ariesta Ridhlo Ayu Susilo. 2012. POPULASI DAN SAMPEL.[pdf], http://afidburhanuddin.files.wordpress.com/2012/05/populasi-dan-sampel_ariesta_oke.pdf. Diakses pada tanggal 1 Maret 2014 jam 8.59 WIB.
- Asep Yonny. 2012. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.
- Bambang Abduljabar. 2011. PENGERTIAN PENDIDIKAN JASMANI.[pdf], [http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021-BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf). Diakses pada tanggal 12 September 2013.

- Dodiet Aditya Setyawan. 2009. Variabel penelitian & Definisi Operasional Research.[pdf],
<http://adityasetyawan.files.wordpress.com/2009/01/variable-penelitian-dan-definisi-operasional-variable2.pdf>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2014 jam 07.25 WIB.
- Edward B. Olsen & Klara Gubacs-C., 2010. Implementing a Tactical Games Approach with Sport Education.[pdf],
<http://media.proquest.com/media/pq/classic/doc/1992507201/fmt/pi/rep/ONE?hl=tactical%2Ctactical%2Cgame%2Cgames%2Cgame%2Cgames%2Capproaches%2Capproach%2Capproaches%2Capproach&cit%3Aauth=Gubacs-Collins%2C+Klara%3BOlsen%2C+Edward+B&cit%3Atitle=Implementing+a+Tactical+Games+Approach+with+Sport+Education+A+Chronicle.pdf> Diakses pada tanggal 14 Maret 2014 jam 8.32 WIB.
- Firman Robiansyah. 2010. Integrasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pembinaan Akhlak Siswa. [pdf],
http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_14_Oktober_2010/Integrasi_Pendidikan_Nilai_Dalam_Pembelajaran_Pendidikan_Agama_Islam_di_Sekolah_Dasar_Sebagai_Upaya_Pembinaan_Akh_lak_Siswa.pdf. Diakses pada tanggal 11 februari 2015 jam 20.04 WIB.
- Fricillia Euklesia Wowiling. 2014. Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi Di Ruang Iriana E Blu RSUP. Prof. Dr. D. Kandu Manado. [pdf],
<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/viewFile/5164/4680.pdf>. Diakses pada tanggal 11 februari 2015 jam 22. 57 WIB.
- Indrawati & Wanwan Setiawan. 2009. Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Khomsiyatun. 2012. Hakekat Bermain. [pdf],
[http://eprints.uny.ac.id/8647/2/bab%20%20\(10604227004\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/8647/2/bab%20%20(10604227004).pdf). Diakses pada tanggal 22 November 2014 jam 10.55 WIB
- Koger Robert L.. 2007. LATIHAN DASAR ANDAL SEPAKBOLA REMAJA. Klaten: SMK SAKA MITRA KOMPETENSI.
- Komarudin. 2013. HUBUNGAN LEVEL KECEMASAN DAN AKURASI PASSING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA.[pdf],
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Komarudin,%20M.A./Level%20Kecemasan%20dan%20Akurasi%20Passing.pdf>. Diakses pada tanggal 31 Januari 2014 jam 08.08 WIB.

- Linda L. Griffin, 1997. Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach. USA: Human Kinetics.
- Linda L Griffin & Kevin Patton. Dua Dekade Pembelajaran Pendekatan Taktik: Melihat Sejarah, Masa Kini, dan Masa Mendatang.[pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Komarudin,%20M.A./B%20UKU%20%20TERJEMAHAN%20TGFU.pdf>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2013 jam 07.15 WIB.
- Made Ardana, dkk. 2013. Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Konstektual Berbasis Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Siswa SMP DWIJENDRA BUALU.[pdf], <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/download/861/616.pdf>. Diakses pada tanggal 11 Februari 2015 jam 18.53 WIB.
- Mimin Casmini. 2014. MODUL PENGAJARAN BINA DIRI DAN BINA GERAK (BDBG). [pdf], [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195403101988032-MIMIN CASMINI/Modul Bina Diri dan Bina Gerak.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.%20PEND.%20LUAR%20BIASA/195403101988032-MIMIN_CASMINI/Modul%20Bina%20Diri%20dan%20Bina%20Gerak.pdf) diakses pada tanggal 25 Desember 2014 jam 9.02 WIB.
- Ngatiyo. 2008. Membelajarkan Anak Usia dini Melalui Bermain. [pdf], <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=32854&val=2335.pdf> . Diakses pada tanggal 13 Februari 2015 jam 17.05 WIB
- Novi Hartini. 2011. Karakteristik dan Perbedaan Individu dalam Perkembangan Peserta Didik.[pdf], <http://pengantarpendidikan.files.wordpress.com/2011/02/karakteristik-dan-perbedaan-individu-dalam-perkembangan-peserta.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2013 jam 21.33 WIB.
- Nunuk Suryani. 2013. Pengembangan Strategi, Metode, Dan Model Pembelajaran. [pdf], <http://nunuksuryani.staff.fkip.uns.ac.id/files/2013/03/strategi-model-metode.pdf>. Diakses pada tanggal 11 Februari 2015 jam 21.30 WIB
- Nurgiyantoro, dkk. 2009. Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryamin. 2013. Strategi Pembelajaran. [pdf], http://www.uin-alauddin.ac.id/download-14.%20Nuryamin_STRATEGI%20PEMBELAJARAN.pdf. Diakses pada tanggal 11 februari 2015 jan 21.16 WIB
- Rachmadi Widdiharto. 2004. Model-Model Pembelajaran Matematika SMP. Yogyakarta: Depdiknas.
- Rudi Susilana. 2013. MODUL POPULASI DAN SAMPEL.[pdf], <http://file.upi.edu/Direktori/DUAL->

- MODES/PENELITIAN PENDIDIKAN/BBM_6.pdf. Diakses pada tanggal 1 Maret 2014 jam 19.37 WIB.
- Sardjono. 1982. PEDOMAN MENGAJAR PERMAINAN SEPAKBOLA. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Simanjuntak. 2010. Aktivitas Bermain. [pdf], <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/17139/4/Chapter%20II.pdf> . Diakses pada tanggal 14 Februari 2015 jam 10.00 WIB.
- Sugiyono. 2007. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman Slamet. 2013. Modul 2 Konsep-Konsep, Dan Teori Bermain. [pdf], http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/197603082005011-SUHERMAN_SLAMET/modul_bermain_08/Bab_2_Konsep_bermain.pdf . Diakses pada tanggal 20 November 2014 jam 10.46 WIB
- Sukarti. 2010. UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PASSING BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODIFIKASI BOLA PADA SISWA KELAS IV SD KADISOBO 2 SLEMAN.[skripsi]. Yogyakarta : FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilastuti. 2010. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERA DASAR LONCAT DALAM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN LONCAT TALI PADA SISWA KELAS II SD BANGUNREJO I.[skripsi]. Yogyakarta : FIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2013. Permainan Yang Berorientasi Perkembangan Untuk Anak Taman Kanak-Kanak. [pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MAKNA%20BERMAIN%20BAGI%20ANAK%20TAMAN%20KANAK.pdf>. Diakses pada tanggal 13 februari 2015 jam 17.51 WIB.
- Toto Subroto. 2001. Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar Sebuah Pendekatan Permainan Taktis. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Van Arsdale & Stephanie Kay. 1993. The development and validation of self-instructional modules for teaching earthquake preparedness to registered nurses practicing in the New Madrid seismic zone,[pdf], <http://media.proquest.com/media/pq/classic/doc/741035191/fmt/ai/rep/pdf>. Diakses pada tanggal 11 Maret 2015 jam 9.36 WIB.
- Yudanto. 2010. IMPLEMENRASI PENDEKATAN TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN INVASION GAMES DI SEKOLAH DASAR.[pdf],

<http://staff.uny.ac.id/system/files/penelitian/Yudanto,%20S.Pd.%20Jas.%20M.Pd./IMPLEMENTASI%20PENDEKATAN%20TAKTIK%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20INVASION%20GAMES%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf>. Diakses pada tanggal 27 Februari 2014 jam 15.55 WIB.

Zuhdan Prasetyo K.. 2012. Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian.[pdf], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/zuhdan-kun-prasetyo-med-dr-prof/KULIAH%20UMUM%20Research%20and%20Development.pdf>. Diakses pada tanggal 1 Maret 2014 jam 8.56 WIB.

Zulvia Trinova. 2012. HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. [PDF]. <http://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/download/55/59/pdf>. Diakses pada tanggal 22 Desember 2014 jam 7.41 WIB

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KETERANGAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 54/POR/2/2014
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

10 Februari 2014

Kepada : Yth. Prof. Dr. Hari Amirullah Rahman, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : **Dwi Arif Stiyapranomo**
NIM : **11601244086**
Judul Skripsi : **Pengembangan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik Untuk Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepakbola.**

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

File : Pemb TAS/mydoc/14



LAMPIRAN 2

SURAT IZIN VALIDASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. Yudanto, M.Pd

Dosen FIK UNY

Di YOGYAKARTA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi instrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi instrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12. November 2014

Pembimbing

Peneliti

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman

NIP. 19680117 199203 1 001

Dwi Arif Stiyapranomo

NIM. 1160124408886



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. Sulistiyono, M.Pd
Dosen FIK UNY
Di YOGYAKARTA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi instrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi instrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Pembimbing

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
NIP. 19680117 199203 1 001

Yogyakarta, 10. November 2014

Peneliti

Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 1160124408886



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. Komarudin, M.A

Dosen FIK UNY

Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi instrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi instrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Pembimbing

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman

NIP. 19680117 199203 1 001

Yogyakarta, 14. November 2014

Peneliti

Dwi Arif Stiyapranomo

NIM. 1160124408886



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. SIMO AHAMP, M.Si
..... Guru Pengas. SMA N 2 WATES
Di WATES

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi intrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi intrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Pembimbing

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
NIP. 19680117 199203 1 001

Yogyakarta, 12 November 2014

Peneliti

Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 1160124408886



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. Bedja Wijana S.Pd. Das
Guru Pengj. SMP N.2 Panjatan
Di Panjatan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi instrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi instrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Pembimbing

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
NIP. 19680117 199203 1 001

Yogyakarta, 12 November 2014

Peneliti

Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 1160124408886



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

Hal : Izin Validasi

Kepada:

Yth. SUMIRAH, S.Pd. Das
Guru Pengas SMP N 2 Wates
Di Wates

Dengan hormat,

Sehubungan dengan diadakannya kegiatan validasi instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
No. Mahasiswa : 11601244086
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

Maka kami selaku peneliti memohon Bapak/Ibu untuk dapat memvalidasi intrumen penelitian tersebut dan mengembalikan hasil validasi intrumen penelitian paling lama 2 minggu. Demi terlaksana dan keberhasilan kegiatan di atas, besar harapan kami permohonan tersebut dapat dikabulkan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Pembimbing

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman
NIP. 19680117 199203 1 001

Yogyakarta, ¹² November 2014

Peneliti

Dwi Arif Stiyapranomo
NIM. 1160124408886

LAMPIRAN 3

KISI-KISI KUESIONER

KISI-KISI KUESIONER AHLI MATERI PERMAINAN SEPAKBOLA

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Desain	1. Kinerja	Model melalui bermain dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	+
		Model melalui bermain dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan efektif, efisien, dan aman.	+
	2. Informasi	Unsur informasi yang terdapat pada buku model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass, cocok dengan kriteria peserta didik Sekolah Menengah.	+
		Melalui metode bermain, esensi materi short pass dapat diserap dengan baik oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+
	3. Ekonomi	Setelah model teruji kelayakannya, biaya yang dibutuhkan untuk merencanakan, melaksanakan, dan proses evaluasi pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong murah atau terjangkau.	+
		Setelah metode pembelajaran teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong murah atau terjangkau.	+
	4. Keamanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang dilakukan sesuai dengan buku pedoman aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+
		Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Desain	5. Efisiensi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dinilai efisien untuk memudahkan seseorang memahami tingkat keterampilan peserta didik dalam materi permainan sepakbola.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman bersifat praktis karena tidak memutuhkan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.	+
	6. Pelayanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mempermudah pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.	+
		Konsep model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kerekarakteristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	+
Materi Ajar	1. Kurikulum	Materi yang termuat dalam Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.	+
		Karakteristik model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman cocok dengan prinsip pedagogik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.	+

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
---------------	------------------	-------------------	--------------

Materi Ajar	2. IPTEK	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.	+
		Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model permainan sepakbola yang lebih baik.	+
	3. Integrasi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai model untuk meningkatkan pemahaman bermain permainan sepakbola yang sebenarnya.	+
	4. Adaptasi	Peraturan dan cara pemanfaatan model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.	+
		Prinsip model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman merupakan adaptasi dari jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.	+

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
	5. Rancangan Kegiatan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat memberikan pengalaman belajar dalam bentuk proses yang telah dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan short pass.	+
	6. Durasi/Waktu	Pelaksanaan model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan operan jarak pendek.	+
		Prinsip kerja dan tujuan model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang disertai buku pedoman mudah dimengerti sehingga tidak menyita waktu pelaksanaannya.	+

**KISI-KISI KUESIONER UNTUK AHLI PRAKTISI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN**

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis	
Desain	1. Kinerja	Model melalui bermain yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	+	
		Model melalui bermain yang dikembangkan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.	+	
	2. Informasi	Unsur informasi yang terdapat pada buku model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman, cocok dengan kriteria peserta didik Sekolah Menengah.	+	
		Melalui metode bermain, esensi materi short pass dapat diserap dengan baik oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+	
	3. Ekonomi	Setelah model teruji kelayakannya, biaya yang dibutuhkan untuk merencanakan, melaksanakan, dan proses evaluasi pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong murah atau terjangkau.	+	
		Setelah metode pembelajaran teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong murah atau terjangkau.	+	
	4. Keamanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang dilakukan sesuai dengan buku pedoman aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+	
		Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.	+	
	Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
	Desain	5. Efisiensi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dinilai efisien untuk memudahkan	+

		seseorang memahami tingkat keterampilan peserta didik dalam materi permainan sepakbola.	
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman bersifat praktis karena tidak memutuhkan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.	+
	6. Pelayanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mempermudah pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.	+
		Konsep Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kerekteristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	+
Materi Ajar	1. Kurikulum	Materi yang termuat dalam Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.	+
		Karakteristik Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman cocok dengan prinsip pedagogik yang digunakan sebagai dasar penyusunan RPP pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.	+

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Materi Ajar	2. IPTEK	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang	+

		dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.	
		Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model permainan sepakbola yang lebih baik.	+
	3. Integrasi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai materi ilmu pengetahuan di luar ilmu keolahragaan.	+
	4. Adaptasi	Peraturan dan cara pemanfaatan Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan akan bentuk pembelajaran permainan sepakbola.	+
		Prinsip Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman merupakan adaptasi dari jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.	+

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Materi Ajar	5. Rancangan Kegiatan	Peserta didik dapat memanfaatkan Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.	+

		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat memberikan pengalaman belajar dalam bentuk proses yang telah dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan short pass.	+
	6. Durasi/Waktu	Melalui Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman peserta didik di Sekolah Menengah dapat memahami dengan singkat konsep dari materi keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang disertai buku pedoman membantu pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mencapai tujuan pembelajaran tepat pada waktunya.	+

KISI-KISI KUESIONER UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Desain	1. Kinerja	Model melalui bermain yang tertuang dalam buku pedoman dapat memudahkan saya dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	+
		Model melalui bermain yang tertuang dalam buku pedoman tidak dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan efektif, efisien, dan aman.	-

	2. Informasi	Unsur informasi yang terdapat pada buku model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman, cocok dengan kebutuhan saya, yaitu kebutuhan akan bentuk informasi yang mudah dipahami.	+
		Melalui metode bermain, esensi materi short pass tidak dapat saya serap dengan baik oleh peserta didik Sekolah Menengah.	-
	3. Ekonomi	Biaya yang dibutuhkan untuk dapat mengikuti proses pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong murah atau terjangkau.	+
		Setelah metode pembelajaran teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan short pass tergolong mahal, sehingga pihak sekolah tidak dapat melaksanakannya.	-
	4. Keamanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang dilakukan sesuai dengan buku pedoman aman saya lakukan.	+
		Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain tidak aman untuk saya kerjakan.	-

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Desain	5. Efisiensi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dinilai efisien untuk memudahkan saya untuk memahami tingkat keterampilan dalam materi permainan sepakbola.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman bersifat tidak praktis karena	-

		memutuskan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.	
	6. Pelayanan	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat memenuhi kebutuhan saya dalam mempermudah pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.	+
		Konsep Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman tidak sesuai dengan kerekteristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.	-
Materi Ajar	1. Kurikulum	Permainan sepakbola merupakan salah satu materi ajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.	+
		Materi operan jarak pendek tidak termuat dalam buku acuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.	-

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Materi Ajar	2. IPTEK	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat saya gunakan untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.	+
		Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam Model permainan sepakbola dengan bermain	-

		untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman tidak dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model permainan sepakbola yang lebih baik.	
	3. Integrasi	Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait, seperti gerak translasi dan gerak rotasi serta hukum mekanika gerak dalam ilmu fisika.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman tidak dapat saya gunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai materi ilmu pengetahuan di luar ilmu keolahragaan, seperti matematika dan fisika.	-
	4. Adaptasi	Peraturan dan cara pemanfaatan Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat saya modifikasi sesuai dengan kebutuhan.	+
		Prinsip Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman bukan merupakan adopsi dari jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.	-

Faktor	Indikator	Deskriptor	Jenis
Materi Ajar	5. Rancangan Kegiatan	Saya dapat memanfaatkan Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana kegiatan.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman tidak dapat memberikan pengalaman belajar dalam bentuk proses yang telah	-

		dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan short pass.	
6. Durasi/Waktu		Melalui Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman dapat saya pahami dengan singkat konsep dari materi keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.	+
		Model permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan short pass yang tertuang dalam buku pedoman yang disertai buku pedoman tidak dapat membantu pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mencapai tujuan pembelajaran tepat pada waktunya.	-

LAMPIRAN 4

DATA HASIL PENGISIAN KUESIONER OLEH VALIDATOR

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PERMAINAN SEPAKBOLA

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS*

Evaluator : ...Yudanto, M.Pd.....

Tanggal : 26 November 2014.....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli permainan sepakbola, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

Ekonomi

5. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya yang dibutuhkan untuk merencanakan, melaksanakan, dan proses evaluasi pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

6. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Keamanan

7. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang dilakukan sesuai dengan buku aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

8. Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku, aman dilakukan oleh peserta didik usia Sekolah Menengah.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Efisiensi

9. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dinilai efisien untuk membantu seseorang dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

10. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku bersifat praktis karena tidak membutuhkan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Pelayanan

11. Konsep metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku sesuai dengan konsep keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

12. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat memenuhi kebutuhan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam permainan sepakbola yang sebenarnya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

20. Prinsip metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku merupakan adaptasi dari jenis-jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Rancangan Kegiatan

21. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PERMAINAN SEPAKBOLA

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS*

Evaluator : Sulka Riyono, M.Pd.

Tanggal : 24 November 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli permainan sepakbola, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

Kata Pedoman pada judul di hilangkan

.....

.....

Kinerja

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat memudahkan guru di Sekolah Menengah dalam mempelajari keterampilan *short pass*.

- Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

2. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat dilaksanakan pada proses pembelajaran dengan efektif, efisien.

- Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Informasi

3. Unsur informasi yang terdapat pada metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku, sesuai dengan kriteria peserta didik usia Sekolah Menengah.

- Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

4. Melalui metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat membantu peserta didik usia Sekolah Menengah dalam menyerap esensi materi *short pass*.

- Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Ekonomi

5. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya yang dibutuhkan untuk merencanakan, melaksanakan, dan proses evaluasi pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

6. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Keamanan

7. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang dilakukan sesuai dengan buku aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

8. Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku, aman dilakukan oleh peserta didik usia Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Efisiensi

9. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dinilai efisien untuk membantu seseorang dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

10. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku bersifat praktis karena tidak membutuhkan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Pelayanan

11. Konsep metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku sesuai dengan konsep keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

12. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat memenuhi kebutuhan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

IPTEK

15. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

Buku ini merupakan buku yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan short pass.

~ ~ ~ ~ ~

16. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan sepakbola yang lebih baik.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Integrasi

17. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam permainan sepakbola yang sebenarnya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

20. Prinsip metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku merupakan adaptasi dari jenis-jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Rancangan Kegiatan

21. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

22. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku telah dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan *short pass* sehingga pendidik mendapatkan tambahan pemahaman dalam proses pembelajaran.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Durasi/Waktu

23. Pelaksanaan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan operan jarak pendek.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

24. Prinsip kerja dan tujuan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku mudah dimengerti sehingga tidak menyita waktu pelaksanaannya.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....

Pendapat/kritik/saran/koreksi secara umum:

.....
.....

Yogyakarta, 24 November 2014
Evaluator,

(.....Sulistiyono, M.Pd.....)

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PERMAINAN SEPAKBOLA

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS*

Evaluator : Kamarudin, M. A

Tanggal : 28 November 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli permainan sepakbola, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

Kinerja

- 1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat memudahkan guru di Sekolah Menengah dalam mempelajari keterampilan *short pass*.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 2. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat dilaksanakan pada proses pembelajaran dengan efektif, efisien.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Informasi

- 3. Unsur informasi yang terdapat pada metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku, sesuai dengan kriteria peserta didik usia Sekolah Menengah.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 4. Melalui metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat membantu peserta didik usia Sekolah Menengah dalam menyerap esensi materi *short pass*.

a. Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

12. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat memenuhi kebutuhan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

IPTEK

15. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku adalah bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

16. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan sepakbola yang lebih baik.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Integrasi

17. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam permainan sepakbola yang sebenarnya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

20. Prinsip metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku merupakan adaptasi dari jenis-jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Rancangan Kegiatan

21. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimanfaatkan pada pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

22. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku telah dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan *short pass* sehingga pendidik mendapatkan tambahan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Durasi/Waktu

23. Pelaksanaan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan operan jarak pendek.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

24. Prinsip kerja dan tujuan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku mudah dimengerti sehingga tidak menyita waktu pelaksanaannya.

Ya b. Tidak


Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....

Pendapat/kritik/saran/koreksi secara umum:

.....
.....

Yogyakarta, 28 November 2014
Evaluator,


(.....Kamarudin, S.P.A.....)

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI/ GURU PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS*

Evaluator : Begia Wijaya, S.Pd., Das
Tanggal : 15 Desember 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

Kinerja

- 1. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 2. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Informasi

- 3. Unsur informasi yang terdapat pada buku metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku, cocok dengan kriteria peserta didik Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 4. Melalui metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat membantu peserta didik usia Sekolah Menengah dalam menyerap esensi materi *short pass*.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

12. Konsep Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kerekeristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik yang digunakan sebagai dasar penyusunan RPP pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

IPTEK

15. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

16. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan sepakbola yang lebih baik.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Integrasi

17. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai materi ilmu pengetahuan di luar ilmu keolahragaan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan akan bentuk pembelajaran permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI/ GURU PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN

PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS*

Evaluator : Simo Alam P. S.Pd. M.Si.....
Tanggal : 20 Desember 2014.....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Kinerja

- 1. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 2. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Informasi

- 3. Unsur informasi yang terdapat pada buku metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku, cocok dengan kriteria peserta didik Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 4. Melalui metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat membantu peserta didik usia Sekolah Menengah dalam menyerap esensi materi *short pass*.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Efisiensi

9. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman dinilai efisien untuk memudahkan seseorang memahami tingkat keterampilan peserta didik dalam materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

10. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman bersifat praktis karena tidak memutuhkan sarana dan prasarana yang lengkap seperti halnya dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Pelayanan

11. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mempermudah pembelajaran operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

12. Konsep Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kerekeristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik yang digunakan sebagai dasar penyusunan RPP pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

IPTEK

15. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

16. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan sepakbola yang lebih baik.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Integrasi

17. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai materi ilmu pengetahuan di luar ilmu keolahragaan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan akan bentuk pembelajaran permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Durasi/Waktu

23. Melalui Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku peserta didik di Sekolah Menengah dapat memahami dengan singkat konsep dari materi keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

24. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman yang disertai buku membantu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mencapai tujuan pembelajaran tepat pada waktunya.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

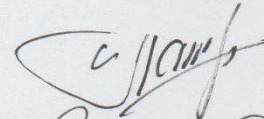
.....

Pendapat/kritik/saran/koreksi secara umum:

.....

.....

Yogyakarta, 20. Desember 2014
Evaluator,


 (.....
 Simo Alam.....)

**LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI/ GURU PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA
DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHORT PASS***

Evaluator : SUMIRAH, S.Pd. 2014
 Tanggal : 22 Desember 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, terhadap pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah”. Metode pembelajaran yang dikembangkan merupakan suatu metode untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola di Sekolah Menengah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola adalah keterampilan dalam memberikan operan-operan jarak pendek dengan menggunakan semua bagian dari kaki sehingga dapat diterima dengan baik oleh rekan satu tim. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

Petunjuk:

Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban pernyataan-pernyataan di bawah ini!

Contoh:

1. Metode pembelajaran permainan sepakbola yang dituangkan ke dalam buku dengan judul “Pedoman Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* Peserta Didik Di Sekolah Menengah” sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Ya

b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

Kinerja

- 1. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 2. Metode pembelajaran melalui bermain yang dikembangkan dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Informasi

- 3. Unsur informasi yang terdapat pada buku metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku, cocok dengan kriteria peserta didik Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

- 4. Melalui metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku dapat membantu peserta didik usia Sekolah Menengah dalam menyerap esensi materi *short pass*.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Ekonomi

5. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya yang dibutuhkan untuk merencanakan, melaksanakan, dan proses evaluasi pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

6. Setelah metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku teruji kelayakannya, biaya untuk merawat sarana dan prasarana terkait metode pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan *short pass* tergolong murah atau terjangkau.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Keamanan

7. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang dilakukan sesuai dengan buku pedoman aman dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

8. Sifat dari bahan-bahan yang digunakan dalam pelaksanaan metode pembelajaran permainan sepakbola yang tertuang dalam buku, aman dilakukan oleh peserta didik usia Sekolah Menengah.

Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

12. Konsep Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kerekeristik dalam keterampilan operan jarak pendek pada materi permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Kurikulum

13. Materi yang termuat dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman sesuai dengan kurikulum di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

14. Karakteristik Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku cocok dengan prinsip pedagogik yang digunakan sebagai dasar penyusunan RPP pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

IPTEK

15. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman adalah bentuk penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

16. Unsur ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung dalam Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan sepakbola yang lebih baik.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Integrasi

17. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman merupakan bentuk integrasi dan aplikasi dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang saling terkait.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

18. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai materi ilmu pengetahuan di luar ilmu keolahragaan.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Adaptasi

19. Peraturan dan cara pemanfaatan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan akan bentuk pembelajaran permainan sepakbola.

- a. Ya
- b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

20. Prinsip Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku merupakan adaptasi dari jenis permainan invasi yang membutuhkan sasaran di luar meteri permainan sepakbola.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Rancangan Kegiatan

21. Guru dapat memanfaatkan metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dalam proses pembelajaran permainan sepakbola yang direncanakan dengan berbasis rencana pelaksanaan pembelajaran.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

22. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku dapat memberikan pengalaman belajar dalam bentuk proses, yang telah dirancang sebagai upaya untuk memahami dan mempraktikkan keterampilan *short pass*.

- Ya b. Tidak

Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....
.....
.....

Durasi/Waktu

23. Melalui Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku peserta didik di Sekolah Menengah dapat memahami dengan singkat konsep dari materi keterampilan operan jarak pendek dalam permainan sepakbola.

- a. Ya
 - b. Tidak
- Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

24. Metode pembelajaran permainan sepakbola dengan bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* yang tertuang dalam buku pedoman yang disertai buku membantu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam mencapai tujuan pembelajaran tepat pada waktunya.

- a. Ya
 - b. Tidak
- Pendapat/Kritik/Saran/Koreksi:

.....

.....

.....

Pendapat/kritik/saran/koreksi secara umum:

.....

.....

Yogyakarta, 23 Desember 2014
Evaluator,



(...SUMIRAH...S.Pd.Jas...)

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN VALIDASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Yudanto, M.Pd.*
Jabatan/ Pekerjaan : *Dosen FIK UNY*
Instansi Asal : *FIK UNY*

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

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

1. *Pertajam peralatan futsal dan lebih sepractical*
2. *Durasi waktu pelatihan dipertimbangkan!*

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

Yogyakarta, ~~22~~ November 2014

Validator

(.....*Yudanto, M.Pd.*.....)

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulistiyono, M.Pd
Jabatan/ Pekerjaan : Doen FIF UMY
Instansi Asal : FIF UMY

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

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

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 24 November 2014

Validator

(...Sulistiyono, M.Pd...)

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kamarudin, M.A
Jabatan/ Pekerjaan : Dosen PIR UNY
Instansi Asal : PIR UNY

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

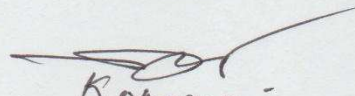
(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 28 November 2014

Validator


(.....)

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Bedja Wijana, S.Pd, Jas*
Jabatan/ Pekerjaan : *Ketika I. / Guru Penjas*
Instansi Asal : *SMPN 2 Panjatan*

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

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

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, ~~22~~ Desember 2014

Validator

(*Bedja Wijana, S.Pd, Jas*)

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Simo Alam P. P. S.
Jabatan/ Pekerjaan : Guru Pengasas
Instansi Asal : SMA N. 2 KRATES

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

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

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 20 Desember 2014

Validator

(Simo Alam P.)

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 513092 psw 255

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumirah, S.Pd, Jas
Jabatan/ Pekerjaan : Guru Pengajar
Instansi Asal : SMP N 2 WATES

menyatakan bahwa instrumen penelitian dari skripsi dengan judul:

Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass*

dari mahasiswa:

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
NIM : 11601244086

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

1.
.....
2.
.....

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

Yogyakarta, 23 Desember 2014

Validator

(...SUMIRAH, S.Pd, Jas...)

*) coret yang tidak perlu

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 684/UN.34.16/PP/2014 27 Oktober 2014
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Jl. Malioboro, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Dwi Arif Stiyapranomo
NIM : 11601244086
Jurusan/Prodi : POR/PJKR
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : November s.d. Desember 2014
Tempat/obyek : Kulon Progo
Judul Skripsi : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola
Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan *Short Pass*.

Demikian surat izin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Ds. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/N/22/11/2014

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Nomor : 684/UN.34.16/PP/2014
Tanggal : 27 OKTOBER 2014 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : DWI ARIF STIYAPRANOMO NIP/NIM : 11601244086
Alamat : FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, POR/PJKR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul : PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA DALAM UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SHORT PASS
Lokasi : DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
Waktu : 4 NOVEMBER 2014 s/d 4 FEBRUARI 2015

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dan Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 4 NOVEMBER 2014

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub,

Hendang Susilowati, SH

NIP. 19566120 198503 2 003



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN
Nomor : 070.2 /00817/XI/2014

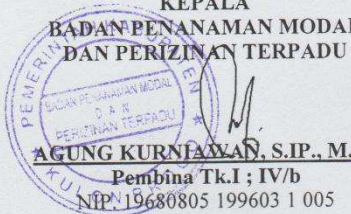
- Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor:070/REG/v/22/11/2014, TANGGAL: 04 NOVEMBER 2014, PERIHAL: IZIN PENELITIAN
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **DWI ARIF STIYAPRANOMO**
NIM / NIP : **11601244086**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SHORT PASS**

Lokasi : **SMP DAN SMA NEGERI DI KABUPATEN KULON PROGO**
Waktu : **04 Nopember 2014 s/d 04 Februari 2015**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **04 Nopember 2014**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si.
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Wates
6. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Panjatan
7. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Pengasih
8. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Panjatan
9. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Panjatan
10. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Wates
11. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Wates
12. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Wates
13. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pengasih
14. Yang bersangkutan
15. Arsip

LAMPIRAN 7

DATA HASIL UJI COBA PRODUK SKALA KECIL

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : K 11 S 1
SEKOLAH : STPA N 1 Pengasih

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 6 Januari 2015

1. Abi Swasana
2. Agustina Merlla Putri
3. Anggi Widiyaningsih
4. ANJASMARA ADITYA PUTRA
5. APRILIA LENY P.
6. BELANIA MARTHA
7. BUDI SUPADMI
8. CANDY GUNAWAN
9. CHESAREVA
10. Een Enavisa
11. Enggal P.
12. Farah Lukhfi Hadianti
13. Fayina Mahanani N.F
14. Gaili Anagraini
15. Ganyar Prunayuland
16. Imania A.W
17. Irfan Suktyo
18. JONIF BAYU WICAKSARA
19. Kristi Handayani
20. Lana Metidia
21. Maisyarah Nurgatimah
22. May Lina Damayanti
23. Meidella KM
24. Merlin Camelia Sari
25. M. Abdul Latief
26. Nisa Ainy Tutilla
27. Naura Q
28. Nourmalysa Ehasrunika
29. Nur H.
30. Rinka W
31. RISA V/S
32. Vera D.L
33.
34.
35.





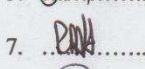
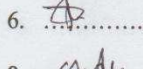
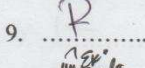
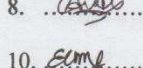


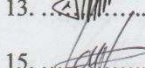
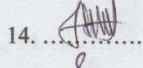
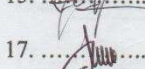
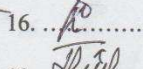
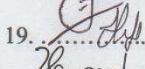
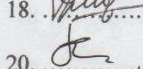
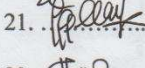

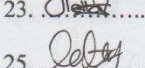
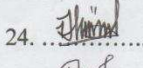
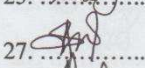
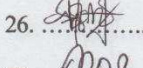
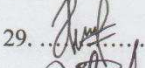
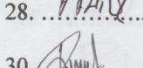
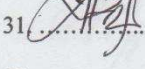

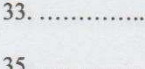
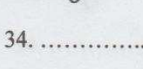
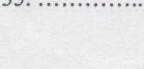

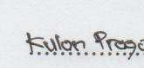
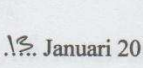
- | | |
|----------|----------|
| 1. | 2. |
| 3. | 4. |
| 5. | 6. |
| 7. | 8. |
| 9. | 10. |
| 11. | 12. |
| 13. | 14. |
| 15. | 16. |
| 17. | 18. |
| 19. | 20. |
| 21. | 22. |
| 23. | 24. |
| 25. | 26. |
| 27. | 28. |
| 29. | 30. |
| 31. | 32. |
| 33. | 34. |
| 35. | 35. |

Klub Proga, ..6. Januari 2015

Guru,

DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/~~BESAR~~ *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

KELAS : X.151 PEMBELAJARAN : 2
 SEKOLAH : SMA N 1 Pengasih HARI/TANGGAL : 13 Januari 2015

1. Adi Swagana	1. 	2. 
2. Agustina Nella Putri	3. 	4. 
3. Anggi Widya Ningrum	5. 	6. 
4. ANDASMARA ADITYA PUTRA	7. 	8. 
5. Arilla Lengsi	9. 	10. 
6. Bellina Martha	11. 	12. 
7. BUDI SUPADMI	13. 	14. 
8. CANDY GUNAWAN	15. 	16. 
9. Chesareva	17. 	18. 
10. Een Enovisa	19. 	20. 
11. Enggal R	21. 	22. 
12. Forah Luthfi Hadiantel	23. 	24. 
13. Fajina Mahanah N.F	25. 	26. 
14. Galih Angraeni	27. 	28. 
15. Gajjar Pribawibudi	29. 	30. 
16. Inanisa	31. 	32. 
17. Irfan Sulisty	33.	34.
18. Jovif Baru Wilansodo	35.	
19. Kristi Honeleyoni		
20. Lana M		
21. Maysyarah W		
22. May Lina Ramayanti		
23. Meidella K. M		
24. Merlin Camelia Sari		
25. M. Abdul Latief		
26. Nada Any Tartila		
27. Naura Q		
28. Nurmalys Khairunnisa		
29. Nur H		
30. Rinika W		
31. RISA YANA S		
32. Vera D.L		
33.		
34.		
35.		

Kulon Progo, 13 Januari 2015

Guru,



**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII B
SEKOLAH : SMP N. I. Pangajene

PEMBELAJARAN : 4
HARI/TANGGAL : 5 Januari 2015

- | | | |
|----------------------------|---------|----------|
| 1. Titis Sari Putri | 1. Rina | 2. Emy P |
| 2. Septy Dwi Wijavanti | 3. Bu | 4. Gande |
| 3. Ariska Putri Wulandhari | 5. S | 6. Am |
| 4. Muhamad Rafiq Nur Falzi | 7. Am | 8. I |
| 5. Xudo Riantoro | 9. S | 10. B |
| 6. Nosi Iestari | 11. J | 12. Am |
| 7. Arly Noor Ramadhani | 13. G | 14. H |
| 8. Joni HERMAWAN | 15. S | 16. S |
| 9. Dhany Arie Saputra | 17. H | 18. H |
| 10. Bayu Nurrahmad Pamuji | 19. S | 20. S |
| 11. JRI Mulyan f.o | 21. J | 22. S |
| 12. Rohayu Rahmawati | 23. T | 24. S |
| 13. Febrani Setyaningsih | 25. A | 26. S |
| 14. Siti Nur Fathomah | 27. S | 28. |
| 15. Ceptiana Wulan Sari | 29. | 30. |
| 16. IRANI AN PANGESTI | 31. S | 32. S |
| 17. HANDAM RIYAN AEFANPI | 33. S | 34. S |
| 18. Alur Rama Wisesa | 35. | |
| 19. Fidi Ali Saqana | | |
| 20. AFIF MA'RUF | | |
| 21. Ahmad Nur K. Indis | | |
| 22. Tsani Hidayati | | |
| 23. Rifa Tria Pranda | | |
| 24. Ayu Puspitasari | | |
| 25. Annisa Intan Kurnia | | |
| 26. dan Trimayoga | | |
| 27. ICHEAN ARIF KURNIAWAN | | |
| 28. | | |
| 29. | | |
| 30. | | |
| 31. Farrah Adhitya Redha | | |
| 32. Setyaningsih | | |
| 33. Aekla Sabrina Utami | | |
| 34. AFI Atun | | |
| 35. | | |

Kulon Progo, 5 Januari 2015

Guru,

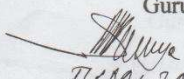
[Signature]
TUMIJA, S.Pd. jas
NIP. 196306051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII B PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMP N 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 12 Januari 2015

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Titis Sari Putri 2. Septy Dwi Wisayanti 3. Aniska Putri Wulandhari 4. Nofi Lestari 5. Nuhammad Rafia Nur Faiz 6. Yudo Biantoro 7. JANI HERMAWAN 8. Dhany Arie Saputra 9. Bayu Nurrahmad Pamuji 10. J.P.I. MULYANTO 11. Rahayu Rahmawati 12. Febrani Setianingsih 13. Arly Noor Ramadhani 14. Siti Nur Pathenah 15. Septiana Wulun Sari 16. IRFAN AJI PANGESTU 17. HANAM RIYAN AFFANDI 18. Afif Maulana 19. 20. Daud H. Sanjaya 21. Ahmad Nur Khalis 22. Teani Hidayati 23. Rifa Triani Ananda 24. Ayu Puspitasari 25. Annisa Intan Kurnia 26. Aan Trimayega 27. ICNSAN ARIF KURNIAWAN 28. 29. Alun Rama Wisesa 30. 31. Farrah Adhisty Redha 32. Setyaningsih 33. Adelia Sabrina Utami 34. Alfi Atun 35. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Rosy 2. Eny D 3. Zul 4. Agus 5. Eni 6. Yudi 7. Huel 8. 9. Bina 10. Fhis 11. Anis 12. Eni Ghieff 13. Anis 14. Anis 15. Huel 16. 17. Eni 18. Eni 19. 20. 21. Zul 22. Zul 23. Zul 24. Zul 25. Anis 26. Zul 27. Zul 28. 29. An 30. 31. Zul 32. Zul 33. Zul 34. Zul 35. |
|--|--|

Pusat Pengajaran, 12. Januari 2015

Guru,

T. M. J. A. S. Pd. Jas
NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)

KELAS : X.11.1 PEMBELAJARAN :
 SEKOLAH : SMA N1 Pengasih HARI/TANGGAL : 6 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adi Swasana	3	2	5	2,5	B
2	Agustina Neilla P.	2	2	4	2	C
3	Anggi Kridyaningrum	3	2	5	2,5	B
4	Anjasmara Aditya P.	3	3	6	3	B
5	Aprilia Leny P.	2	2	4	2	C
6	Bellania Martha	2	2	4	2	C
7	Budi Supadmi	3	3	6	3	B
8	Candy Gurawan	3	2	5	2,5	B
9	Chesareva	2	2	4	2	C
10	Een Enovisa	3	3	6	3	B
11	Enggal R.	1	2	3	1,5	C
12	Farah Lutfi H	3	2	5	2,5	B
13	Fayitna Maharani N.E.	2	2	4	2	C
14	Galih Anggraini	3	2	5	2,5	B
15	Ganzar Primambudi	2	2	4	2	C
16	Imania A.W.	2	3	5	2,5	B
17	Irfan Sulistyra	3	2	5	2,5	B
18	Jamil Bayu W.	3	2	5	2,5	B
19	Kristi Handayani	2	2	4	2	C
20	Lara Mafidia	1	2	3	1,5	C
21	Maisyarah Nurfatimah	2	3	5	2,5	B
22	Maly Lina D.	2	2	4	2	C
23	Maidella K.M.	3	2	5	2,5	B
24	Mertini Camelia S.	3	2	5	2,5	B
25	M. Abdul Hafid.	1	2	3	1,5	C
26	Nada Ainy T.	3	2	5	2,5	B
27	Naura Q.	2	3	5	2,5	B
28	Nourmalysa K.	2	2	4	2	C
29	Nur H.	3	2	5	2,5	B
30	Rinika W.	2	2	4	2	C
31	Bisa Yara S.	2	1	3	1,5	C
32	Vera D.L.	2	2	4	2	C
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/~~BESAR~~ *)

KELAS : X.IIS.1 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : STPA N.I. Pengasih HARI/TANGGAL : 13 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Afi Swasara	3	2	5	2,5	B
2	Agustina Nelli P.	3	2	5	2,5	B
3	Anggi W.	3	2	5	2,5	B
4	Angsara A. P.	3	3	6	3	B
5	Aprilia Leny P.	3	2	5	2,5	B
6	Bellaria M.	3	3	6	3	B
7	Budi Supadmi.	4	3	7	3,5	B
8	Candi Gunawan	3	2	5	2,5	B
9	Chesareva	2	3	5	2,5	B
10	Een Enovilsa	3	3	6	3	B
11	Eggal R.	3	2	5	2,5	B
12	Farah Luthfi H.	3	3	6	3	B
13	Fayri'na Miharani N.E.	3	3	6	3	B
14	Galih Anggraeni	3	2	5	2,5	B
15	Ganjar Firmambudi	3	2	5	2,5	B
16	Harinia A. W.	3	3	6	3	B
17	Irfan Sulistyo	4	2	6	3	B
18	Jarif Bayu W.	3	3	6	3	B
19	Kristi Harbayan	3	3	6	3	B
20	Lara Refidia	3	3	6	3	B
21	Maisyarah N.	3	2	5	2,5	B
22	Melay Lina D.	3	3	6	3	B
23	Melidella F.M.	3	3	6	3	B
24	Melini Amelia S.	3	2	5	2,5	B
25	M. Atiful J.	3	3	6	3	B
26	Nada Amy T.	3	3	6	3	B
27	Naura G.	3	3	6	3	B
28	Nurmalita K.	3	3	6	3	B
29	Nur H.	3	2	5	2,5	B
20	Rinita W.	3	3	6	3	B
31	Risa Yara S.	3	2	5	2,5	B
32	Vera D.L.	3	3	6	3	B
33			3			
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)

KELAS : VIII B PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMP N 1 Pangjatan HARI/TANGGAL : 5 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Titis Sari Putri	2	2	4	2	C
2	Septi Dwi Wibayanti	3	2	5	2,5	B
3	Arista Putri W.	2	2	4	2	C
4	Muhammad Rafiq N.F.	2	2	4	2	C
5	Yudo Biangoro	3	2	5	2,5	B
6	Nafi Hestari	2	3	5	2,5	B
7	Arly Naar R.	2	2	4	2	C
8	Jani Hermawan	2	2	4	2	C
9	Dhani Arie S.	3	3	6	3	B
10	Bayu Nurrahmad P.	2	2	4	2	C
11	Tri Mulyanto	3	2	5	2,5	B
12	Rahayu Rahmawati	2	3	5	2,5	B
13	Febriani Setiawati	2	2	4	2	C
14	Siti Nur Fatmahan	2	2	4	2	C
15	Septiana Rifalansari	3	3	6	3	B
16	Irfan Aj. Pangestu	2	2	4	2	C
17	Handam Rivan A.	3	2	5	2,5	B
18	Alun Rama Yrisesa.	2	3	5	2,5	B
19	David Ali Sangaya	2	2	4	2	C
20	Apip Ma'rif.	2	2	4	2	C
21	Ahmad Nur Khalis	3	3	6	3	B
22	Isari Hilayani	2	2	4	2	C
23	Difa Tria Aranda	2	2	4	2	C
24	Ayu Puspiasari	3	2	5	2,5	B
25	Annisa Irfan Nurris	2	2	4	2	C
26	Aan Tritayoga	3	2	5	2,5	B
27	Ichsan Arif Lurnawati	2	2	4	2	C
28	Farah Adhitya Restha	2	2	4	2	C
29	Setyaningsih	2	2	4	2	C
20	Adelia Sabriana U.	3	2	5	2,5	B
31	Affiatun	2	3	5	2,5	B
32						
33						
34						
35						

Penilai

Tumiya

TUMIYA S.Pd. Jrs
NIP. 196306051991021001


LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/**BESAR** *)

KELAS : VII B PEMBELAJARAN : 2.....
 SEKOLAH : SMP N 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 18 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Titis Sari Putri	3	3	6	3	B
2	Septi Dwi W.	3	3	6	3	B
3	Anista Putri W.	3	4	7	3,5	A
4	M. Rafiq Nur F.	3	3	6	3	B
5	Yuda Biantoro	4	4	8	4	A
6	Nafi Hestari	3	3	6	3	B
7	Arti Noor R.	3	3	6	3	B
8	Joni Herawati	4	3	7	3,5	A
9	Dhani Arie S.	4	3	7	3,5	A
10	Bayu Nurrahmad P.	3	4	7	3,5	A
11	Tri Tuljanto	4	3	7	3,5	A
12	Rahayu Rahawati	3	4	7	3,5	A
13	Febriani Setiawati	3	3	6	3	B
14	Siti Nur F.	3	3	6	3	B
15	Septiana Walulan S.	3	3	6	3	B
16	Intan Aji P.	4	3	7	3,5	A
17	Hartono Rizan A.	3	4	7	3,5	A
18	Mun Rama W.	3	3	6	3	B
19	David Ali S.	4	4	8	4	A
20	Aff tuluf.	3	3	6	3	B
21	Ahmad Nur Fhais	4	3	7	3,5	A
22	Isani Hibiscati	3	4	7	3,5	A
23	Dita Tri Aranda	3	3	6	3	B
24	Ayu Ruspitasari	3	4	7	3,5	A
25	Annisa Intan Nurris	3	4	7	3,5	A
26	Aan Trianggaga	3	3	6	3	B
27	Intan Arif B.	3	3	6	3	B
28	Farran Adhista R.	3	3	6	3	B
29	Setyaningsih	3	3	6	3	B
20	Adelia Sabriana V.	3	3	6	3	B
31	Alfi Atun	3	3	6	3	B
32						
33						
34						
35						

Penilai


 TUMIJA S.pd. jas
 NIP. 196306011991021001

LAMPIRAN 8

DATA HASIL UJI COBA PRODUK SKALA BESAR

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 2
SEKOLAH : S.MAN. 1 PENONGASIH

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 23 Januari 2015

1. AKBAR SYAHIDA
2. Alfi Chasanah
3. Anifatul Muarifah
4. Bagus Dewa Barunata
5. CHAIRUNISA SEKAR PAMUNGKAS
6. CORNELIA DIAN NOVIANTIKA
7. DIGONA RINTA MAKODAJA
8. Dani Khairi R
9. Ermita Dani
10. Fiza Samek
11. FADHLURRAHMAN
12. Faisal Aditja M.
13. FERNANDA HENDRI N.W
14. FEVIANA RISTI PRANANDA
15. FITRI ROHANA
16. Firiana Dewi Anggraeni
17. HERJUNO RIZKI PRIATONGA
18. INDA APRILIA
19. Izzah Isabittel
20. Mawida Putri Utami
21. Nanda A
22. ~~Nur Azzah R~~
23. Rinn Nurkita Wulandari
24. RIZKI RAHMADANI
25. Sari Kumala Ningyus
26. Shina Desria Jari
27. Sunnah Al Azis
28. Syifa Ayu Amilia Hustin
29. VERONICA DIAN WULANSARI
30. Wahyu Suryaningih
31. Wani Moga Periwu
32. JOSEPH THITO SENA BHIDAWA
- 33.
- 34.
- 35.

- | | | | |
|-----|--|-----|--|
| 1. | | 2. | |
| 3. | | 4. | |
| 5. | | 6. | |
| 7. | | 8. | |
| 9. | | 10. | |
| 11. | | 12. | |
| 13. | | 14. | |
| 15. | | 16. | |
| 17. | | 18. | |
| 19. | | 20. | |
| 21. | | 22. | |
| 23. | | 24. | |
| 25. | | 26. | |
| 27. | | 28. | |
| 29. | | 30. | |
| 31. | | 32. | |
| 33. | | 34. | |
| 35. | | | |

Pengasah....., 23 Januari 2015

Guru,

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 2 PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMAN 1 PENONGKORAN HARI/TANGGAL : 20 Januari 2015

1. AKBAR SYAHIDA	1.	2.
2. Alfi Chasandh	3.	4.
3. Aripatul Mu'arifah	5.	6.
4. Bagus Dewa Barunata	7.	8.
5. CHAIRUNISA SEKAR PAMUNGKAS	9.	10.
6. CORNELIA DIAN NOVIANIKA	11.	12.
7. DEBORA RINTA WIAKOJAYA	13.	14.
8. DAN KHORUL R.	15.	16.
9. Ermila Dani	17.	18.
10. Ezra Dene Helvianto	19.	20.
11. FADHUR RAHMANNI	21.	22.
12. FAISAL ADITIA M.	23.	24.
13. FERNANDA HENDRI N.W.	25.	26.
14. FEVIANA RISTI PRANANDA	27.	28.
15. FIKRI Nohara	29.	30.
16. Fitriana Dewi A	31.	32.
17. HERJUNO RAKU PRATONJO	33.	34.
18. INDA APRILIA	35.	
19. Lailah Isbita		
20. Mawida Putri Utami		
21. Nanda A		
22. Nur Diansari Nur Arifah R		
23. Ririn Nurvita Wulandari		
24. RIZKI RAHMADANI		
25. Sari Kumala Mingtyar		
26. Shina Desria sari		
27. Syarifah At. Azis		
28. Syifa Ayu Amilia Hartin		
29. VERONICA DIAN WULANSARI		
30. Wahyu Suryaningrum		
31. Wani Mega Perdiwi		
32. JOSEPH THITO SEVA BHIRAWA		
33.		
34.		
35.		

Perusih....., 20 Januari 2015

Guru,

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECH/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA, PEMBELAJARAN : 1
SEKOLAH : SMA N 1 PENGASIH HARI/TANGGAL : 22 Januari 2015

1. Debar Taruna P. S. W. a. u. s. i	1.	2.
2. Angguni Mawarni	3.	4.
3. Anisa Ratnaningsih	5.	6.
4. Ary	7.	8.
5. Ash. S. Lestari	9.	10.
6. Carine Brian P.	11.	12.
7. Christiana W.	13.	14.
8. Desi Nurjanah	15.	16.
9. Dian Praba R.	17.	18.
10. DINAR ANI SUBYANIMBERUM	19.	20.
11. Dewi Nur Cahya	21.	22.
12. Pujiyanta Ningrum	23.	24.
13. Ryah Amelia M.	25.	26.
14. Emma Estiana	27.	28.
15. Fahriza Amiral Hakim	29.	30.
16. Fauzan Nur Bahman	31.	32.
17. Fita Putri P.	33.	34.
18. Fitria Debby N.	35.	
19. Rnafi Dewi		
20. Johana Paula Charissa Bethany		
21. Khansahana Nurdini Rochima		
22. Khoirul Huda		
23. Ludfi Fitmoko		
24. Luluk Ulmi Chasanah		
25. Maria Widhi Hapsari		
26. Nabela Ratna Dewi		
27. Nur Anwarhaura		
28. Rahmi Dewi Utami		
29. Rizka Nurdyananda		
30. Siti Nurkhafifah		
31. Sulistyo		
32. Winda Dian Saffri		
33.		
34.		
35.		

Pengasih....., 22 Januari 2015

Guru,

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECHL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 1
SEKOLAH : SMA N 1 PENGASIH

PEMBELAJARAN : 2
HARI/TANGGAL : 29 Januari 2015

1. Almar Tarung Liswana
2. Anisa Mawarni
3. Anisa Ranningsih
4. Aey K
5. Asth Sri Lestari
6. Carine Brien P
7. Christiana W
8. Desi Nurjanah
9. Dian Prati P
10. DINAR ANI SURYANINERUKI
11. Desi Nur Salya
12. Dwisumita Wigram
13. Dyah Amelia M
14. Emma Estiana
15. Fatrisa Amiral Hakim
16. Fauzan Nur Rahman
17. Fika P
18. Fitri D N
19. Hafid Dewi
20. Johana Paula Charissa Bethany
21. Khanshosra Nuraini Rachima
22. Khairul Huda
23. Ludfi Firmoko
24. Luluk Um Chasanah
25. Marisa Widi Hapsari
26. Nabela Ratna Dewi
27. Nur Achmad Fadi
28. Rahmi Dewi Utami
29. Rizka Nurdiantoso
30. Siti Nurkhafifah
31. Sulistya
32. Winda man s
33.
34.
35.

- | | |
|----------|----------|
| 1. | 2. |
| 3. | 4. |
| 5. | 6. |
| 7. | 8. |
| 9. | 10. |
| 11. | 12. |
| 13. | 14. |
| 15. | 16. |
| 17. | 18. |
| 19. | 20. |
| 21. | 22. |
| 23. | 24. |
| 25. | 26. |
| 27. | 28. |
| 29. | 30. |
| 31. | 32. |
| 33. | 34. |
| 35. | 35. |

Pengasuh....., 29 Januari 2015

Guru,

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 4
SEKOLAH : SMA N. 1 Pengasih

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 21 Januari 2015

1. Asrizal, Noor Hakim Asri	1. <i>As</i>	<i>Asrizal</i>
2. Alifah Farah Nurguliani	<i>Al</i>	<i>Alifah</i>
3. Amin Wahyudi	<i>Am</i>	<i>Amin</i>
4. Defiana	<i>De</i>	<i>Defiana</i>
5. D. N. E. D. P.	<i>DN</i>	<i>D. N. E. D. P.</i>
6. Donatus Ansal J.	<i>Don</i>	<i>Donatus</i>
7. Edwando Wajyo Saputro	<i>Ed</i>	<i>Edwando</i>
8. Ely Nur Ayuningtyas	<i>Ely</i>	<i>Ely</i>
9. Erny Setyaningsih	<i>Er</i>	<i>Erny</i>
10. Fadina Muntaharoh	<i>Fad</i>	<i>Fadina</i>
11. Fahmi Saqeth	<i>Fah</i>	<i>Fahmi</i>
12. Fathma Duanisa Risdwanhi	<i>Fat</i>	<i>Fathma</i>
13. Feri Dianrah	<i>Fer</i>	<i>Feri</i>
14. Fuad Luthfi Azhar I.	<i>Fu</i>	<i>Fuad</i>
15. HANIF HERMAWATI A. N.	<i>Han</i>	<i>HANIF</i>
16. Indah Puspita Sari	<i>Ind</i>	<i>Indah</i>
17. Isma Keyza A.	<i>Isma</i>	<i>Isma</i>
18. Lulu Giba Anasela	<i>Lulu</i>	<i>Lulu</i>
19. LUTHFI FAHRUROZI	<i>Luth</i>	<i>LUTHFI</i>
20. Mellyana Santika	<i>Mel</i>	<i>Mellyana</i>
21. Meliana Nawang Seber	<i>Mel</i>	<i>Meliana</i>
22. Meilia Nurmagupita Putri wulandari	<i>Me</i>	<i>Meilia</i>
23. M. Alif Alamsyah	<i>M. Alif</i>	<i>M. Alif</i>
24. Nabila Hanida Putri	<i>Nabi</i>	<i>Nabila</i>
25. Nadhij Hakim Alin	<i>Nad</i>	<i>Nadhij</i>
26. Pahmawati Berkah G M	<i>Pah</i>	<i>Pahmawati</i>
27. Reginia Sincira Primadita	<i>Reg</i>	<i>Reginia</i>
28. Pistina Hesti Handayani	<i>Pis</i>	<i>Pistina</i>
29. Siti Nur Khotifah	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>
30. TPI MARYATI	<i>TPI</i>	<i>TPI</i>
31. Yega Petra Aliyani	<i>Yega</i>	<i>Yega</i>
32. Zain thoria F.F.	<i>Zain</i>	<i>Zain</i>
33.	33.	33.
34.	34.	34.
35.	35.	35.

Pengasih, 21 Januari 2015

Guru,

[Signature]

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 4
SEKOLAH : SMA N 1 Pengasih

PEMBELAJARAN : 2
HARI/TANGGAL : 28 Januari 2015

1. Asrizul Nopur Hakim Astori	1.	
2. Alifah Farah N	2.	
3. Amin Wahyudi	3.	
4. Desiana	4.	
5. Devie D.P.	5.	
6. Dermingga A. A. A. J.	6.	
7. Fernando Mulyo Saputo	7.	
8. ELY NUR AYUNINGTYAS	8.	
9. Erny Setyaningsih	9.	
10. Fadina Yumihonal	10.	
11. Fahmi Sugesti	11.	
12. Fathira Dhanisa Risalwani	12.	
13. Feri dhanah	13.	
14. Firda LUTHFI Azzati	14.	
15. HANIF H.E.P.MAWANU	15.	
16. Indah Puspitasari	16.	
17. Ima Rizka Ananda	17.	
18. Irena Sita Anasya	18.	
19. LUTHFI FAHRUROZI	19.	
20. Meilyana Santika	20.	
21. Meliana Nawang S.	21.	
22. Meita Nurmagupita Putri wulandari	22.	
23. M. ALIF Atamsyolo	23.	
24. Nabila Hanida Putri	24.	
25. Nadiyah Hakimman Alim	25.	
26. Rahmawati B.G.M	26.	
27. Regitta Sincira Primorasta	27.	
28. Ristina Hesti Mandayani	28.	
29. Siti Nur Kholifah	29.	
30. TRI MARYATI	30.	
31. Yoga Putra Akroni	31.	
32. Zaino tharid F.F	32.	
33.	33.
34.	34.
35.	35.

Pengasih..., 28 Januari 2015

Guru,

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X IIS-2
SEKOLAH : SMAN 1 PENGASIH

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 19 Januari 2015

1. FANASSIA KULUN	1. ...	
2. Zaki Aswani Faza	2.	
3. Dominica Ingrid Dyan KS.	3.	4.
4. AZPI DIFA SALMA WIARYA	5.	6.
5. Manshur Edian	7.	8.
6. Prima S Praketo S	9.	10.
7. Sjarip Hidayat Kusalam	11.	12.
8. Rizki WAHYU A	13.	14.
9. Oca Farisco W	15.	16.
10. Hamdani S	17.	18.
11. Selvia Amifah S	19.	20.
12. Sukma Pramudya Bagaskara	21.	22.
13. Avik T.S	23.	24.
14. wahyu w	25.	26.
15. wawanyu Paraga W	27.	28.
16. Dhea Deyliana	29.	30.
17. Gigih Prihandoko	31.	32.
18. Galuh N. W	33.	34.
19. Mirza Fauzandaru	35.	
20. RILWANTO		
21. Muhammad Fauzan		
22. Nanda Valentin Hegasari		
23. HFAH MURKESAT		
24. Dina Prasetya		
25. Nanda V. H.		
26. Gigih P.		
27.		
28.		
29.		
30.		
31.		
32.		
33.		
34.		
35.		

Pengasih, 19 Januari 2015

Guru,


**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X IIS-2
SEKOLAH : SMA N 1 PENGASIH

PEMBELAJARAN : 2
HARI/TANGGAL : 26 Januari 2015

- | | | |
|----------------------------------|--------------------|--------------------|
| 1. FAWAZI KULLUS | 1. ... | |
| 2. Zaki Afwan Faza | | 2. ... |
| 3. Dominica Ingrid Dyan KS | 3. ... | 4. ... |
| 4. AZRI DIPA SALMA ULIAYYA | 4. ... | |
| 5. Manshur Falan | 5. ... | 6. ... |
| 6. | | |
| 7. Syarif Hidayatussalam | 7. ... | 8. ... |
| 8. SILVI WAHYU A | 8. ... | |
| 9. Octa forisca V | 9. ... | 10. ... |
| 10. Hamdan S | 10. ... | |
| 11. Silvia Aniffah S | 11. ... | 12. ... |
| 12. sukma Pramudya Bagaskara | 12. ... | |
| 13. Arik Tunggal S | 13. ... | 14. ... |
| 14. Wahyu S.W | 14. ... | |
| 15. M.wahyu P. N. | 15. ... | 16. ... |
| 16. Dhea Deltana | 16. ... | |
| 17. Cahu S.W | 17. ... | 18. ... |
| 18. M. Irza Fauzandar | 18. ... | |
| 19. M. Irza Fauzandar | 19. ... | 20. ... |
| 20. PERWANIO | 20. ... | |
| 21. Muhamma Fauzan | 21. ... | 22. ... |
| 22. ... | 22. ... | |
| 23. Dimas P. | 23. ... | 24. ... |
| 24. Nanda V. H. | 24. ... | |
| 25. Gigih P. | 25. ... | 26. ... |
| 26. Nando | 26. ... | |
| 27. | 27. | |
| 28. | 28. | |
| 29. | 29. | |
| 30. | 30. | |
| 31. | 31. | |
| 32. | 32. | |
| 33. | 33. | |
| 34. | 34. | |
| 35. | 35. | |

Pengasih, 26 Januari 2015

Guru,


**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : X MIA 3
SEKOLAH : SMAN 1 Pengasih

PEMBELAJARAN : 2
HARI/TANGGAL : 29 Januari 2015

1. Adianto Cahyo N
2.
3. Amalia Putri Ramadhani
4. Annisa Nur Sholihah
5.
6. Akfar Setrawan
7. Dandi Dwi Prasetya
8. Diah Ayu Lestari
9. Diana Fajar F
10. Fachrul Rizki
11. Fird Nur Ihsan
12. Kenikah T
13. Isna Syamtari
14. Katon Setiadi
15. Lely Titis Pangestu
16. Lintang Fajri P
17. Magheirah Desi Nur Fitriani
18. Maswihah Ridiati
19. Melaniatyus T.H
20. Mery Angarwati
21. Noah Alber Wihatma
22. Nur Aeni Maripman
23. Nurul Esh Handayani
24. Putri Lestari
25. Rafiq Yusnyah
26. Raka Riji Nugroho
27. Saas Arela
28. Satriyono
29. Suyati
30. Umi Nur Lisa
31. Nuni Ibadarsih
32. Zuhad Fat'hani
33.
34.
35.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. <u>Hakim</u> | 2. |
| 3. <u>Dimawati</u> | 4. <u>Diana</u> |
| 5. | 6. <u>Dian</u> |
| 7. <u>Dia</u> | 8. <u>Dian</u> |
| 9. <u>Elly</u> | 10. <u>Fadhil</u> |
| 11. <u>Fadhil</u> | 12. <u>Fadhil</u> |
| 13. <u>Fadhil</u> | 14. <u>Fadhil</u> |
| 15. <u>Fadhil</u> | 16. <u>SS</u> |
| 17. <u>Fadhil</u> | 18. <u>Fadhil</u> |
| 19. <u>Fadhil</u> | 20. <u>Fadhil</u> |
| 21. <u>alberfur</u> | 22. <u>Ra</u> |
| 23. <u>Elly</u> | 24. <u>Banar</u> |
| 25. <u>Elly</u> | 26. <u>Fadhil</u> |
| 27. <u>Elly</u> | 28. <u>Fadhil</u> |
| 29. <u>Elly</u> | 30. <u>Fadhil</u> |
| 31. <u>Elly</u> | 32. <u>Fadhil</u> |
| 33. | 34. |
| 35. | 35. |

Pengasih, 29 Januari 2015

Guru,

[Signature]

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII D PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMP. N. I. Panjatan HARI/TANGGAL : 14 Januari 2015

1. Siti Maimunah	1.		
2. Fika Romadhoni	2.		aktif
3. Tri Endang Pertiwi	3.		
4. Mella Istianti	4.		
5. Lilis Suryani Eko P.	5.		
6. Fitriana Wulandari	6.		
7. Nur. dwi Cahyani	7.		
8. Anita Fatma Utami	8.		Tuto
9. Hana Abidah I	9.		aku
10. E.E.P.D. Setiawan	10.		
11. Badu Setiati	11.		
12. Sandi Bayu Rusdianto	12.		
13. Sheda ande P.P	13.		
14. B.P.N. S.F.T.AWAN	14.		
15. Wicn Wicn Yanto	15.		
16. Risang Dakah Rizwina	16.		
17. Alf Sapto Mulyono	17.		
18. Difa Lore	18.		
19.	19.		
20. Iqbal Yanuar	20.		
21. DEPY AKBAR P	21.		
22. Nurida Fauziah	22.		
23. Purwa Suhartono	23.		
24. Rian Maulana	24.		
25. Wahyuni	25.		
26. Maratha Dewi	26.		
27. Dewi Karamatun n.j	27.		
28.	28.		
29. Ehofi knaini wahyuningasih	29.		
30.	30.		
31. Rohmawati	31.		
32. Bayu Puri Pamungkas	32.		
33.	33.		
34.	34.		
35.	35.		

Panjatan, 14 Januari 2015

Guru,

T. M. J. A. S. Pd. ges
NIP. 1963 0605 1991 021 001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VIII D PEMBELAJARAN : 1
SEKOLAH : SMP N. 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 7 Januari 2015

1. Siti Maimunah	1.	
2. Fika Romadhoni	2.	
3. Tri Endang Purwati	3.	
4. Mella Istanti	4.	
5. Lili Sunjari Ho P.	5.	
6. Fitriana Wulandari	6.	
7. Nur dwi Cahyani	7.	
8. Anita Patra Utami	8.	
9. Haya Abidah I	9.	
10. Alina Qurrotulaini	10.	
11. F.E.R.O.I. Setiawan	11.	
12. Bayu Setati	12.	
13. Sandi Bayu Rusdianto	13.	
14. Shiva anore PP	14.	
15. ARIW SETYAWAN	15.	
16. Iwan Yulianto	16.	
17. Risang Daliah Rizkuna	17.	
18. Arif Sapta multone	18.	
19. Dipa Gae	19.	
20. Ighwal Januar	20.	
21. DEPY AKBAP D	21.	
22. Nur Ida Fauziah	22.	
23. Nurwa Suhatin	23.	
24. Ran Maulana	24.	
25. Wahyu	25.	
26. Marsha Dewi	26.	
27. Dewi Karenatin N.J.	27.	
28.	28.
29. Shofi Isnaini wanyuningsih	29.	
30.	30.
31. Rahmawati	31.	
32. Bayu Dwi Pamungkas	32.	
33.	33.
34.	34.
35.	35.































































Pangajene, 7 Januari 2015
Guru,

TIMIKA S.Pd. Jas
NIP 1963 0605 1991 021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECHL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII C
SEKOLAH : SMP N 1 PANJATAN

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 20 Januari 2015

1. Aditya Cahyo Kusumono	1. A. Widi	
2. ANNISA CHISA SABRINA	2. 	
3. Ardo Ambar Putra	3. 	
4. Aryo Prastianto	4. 	
5. Ayunda Kartikasari	5. 	
6. Birtana Bima Denny	6. 	BM
7. Chandra Adie Sumarna	7. 	
8. Hafifah Auri Rosidah	8. 	
9. Dini Nur Laili	9. 	
10. Dwi Nur Khasanah	10. 	
11. Dwi Suryanto	11. 	
12. Dyah Ayu Noor P	12. 	
13. Eiza Faradita	13. 	
14. Enggar Larasati	14. 	
15. Fatmi Hatijah	15. 	
16. Fiki Suryani	16. 	
17. Imam Hikmat Raimil Isqob	17. 	
18. Irvan Nurachyo	18. 	
19. Mahrom Masut	19. 	
20. Mutimatul Silfia Nabila	20. 	
21. PERMATA NURUL AUSTIAH	21. 	
22. Puji Lestari	22. 	
23. R. Raffi. Petahda. 2 A	23. 	
24. RETNO PUJI LESTARI	24. 	
25. Rias Nurullo	25. 	
26. Rizki Dwi A	26. 	
27. Samrijani	27. 	
28. Sindi Primawati	28. 	
29. Vernandia Ocy R	29. 	
30. Wahyu Nanda Muslimah	30. 	
31. Yano Yuvanto	31. 	
32. Yudha Peruntun	32. 	
33.	33.
34.	34.
35.	35.

Panjatan, 20 Januari 2015

Guru,



TUMI GA S.Pd-gag
MP. 1963 06051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : 7E
SEKOLAH : SMP N 1 PANJATAN

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 27 Januari 2015

1. Aditya Cahyo Kusumo	1. Ahmad	
2. ANNISA CHIDA SABRINA	2.	
3. Arda Ammar Putra	3.	
4. Arya Prastanty O	4.	
5. Ayunda Kartirasan	5.	
6. BANGSA BINA DANI	6. BM	
7. Chandri Adje Sumarinda	7.	
8. CHOFIAH KURNI ROSIDAH	8.	
9. Dini Nur Laili	9.	
10. Dwi Nur Khasanah	10.	
11. Dwi Suryanto	11.	
12. Dyah Ayu Noor P	12.	
13. Eiza Faradita	13.	
14. Enggar Larasati	14.	
15. Fahmi Hatijah	15.	
16. Fitri Suryani	16.	
17. Iman Akmal Rivali Isak	17.	
18. Irvan Nurcahyo	18.	
19. Mahrom Masih	19.	
20. Mutimatu'ul Ilfiq Nabila	20.	
21. PRAMATA NURUL AKSIAN	21.	
22. Puji Lestari	22.	
23. R. RAFFI RENDAH Z. A	23.	
24. REFINO PUJI (ESTAR)	24.	
25. Rias Nuruliz	25.	
26. Rizqi Duni A	26.	
27. Samriyani	27.	
28. Syindi Primawati	28.	
29. Verandia Dey R	29.	
30. Wahyu Nanda Muslimah	30.	
31. Yana Yanwanto	31.	
32. Yudha Panuntun	32.	
33.	33.	
34.	34.	
35.	35.	

Panjatan, ..., 27 Januari 2015

Guru,

TEMINGA S.Pd. Jai
NIP.196306051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECHL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII F
SEKOLAH : SMP. N. I. Panjatan

PEMBELAJARAN :
HARI/TANGGAL : 10 Januari 2015

1. ADY. TIA FERRYANTO	1. <i>Ferry</i>	
2. AHMAD RIFQY WIJAYANTO		2. <i>Rahm</i>
3. ALFI ZIDANURROHIM	3. <i>Zid</i>	4. <i>Ferry</i>
4. Alvin Edansyah		5. <i>Alvin</i>
5. Annisa Ranti Nur Azizah	5. <i>Annisa</i>	6. <i>Ferry</i>
6. Ari Aulia Wijayanti	6. <i>Ari</i>	7. <i>Ferry</i>
7. ASIH DWI MURYATI	7. <i>Asih</i>	8. <i>Ferry</i>
8. DANIA SALZA BILLA	8. <i>Dania</i>	9. <i>Ferry</i>
9. Dovic Anggota kelas	9. <i>Dovic</i>	10. <i>Ferry</i>
10. DICKY PRISSETA NUBRAHA	10. <i>Dicky</i>	11. <i>Ferry</i>
11. Febri Bani Saputra	11. <i>Febri</i>	12. <i>Ferry</i>
12. FERRY KRIS ETIANWAN	12. <i>Ferry</i>	13. <i>Ferry</i>
13. Gadis Cantik Leantin tres Tanjung	13. <i>Gadis</i>	14. <i>Ferry</i>
14. Gawiya Yudha	14. <i>Gawiya</i>	15. <i>Ferry</i>
15. HANA KUSUMANDARI	15. <i>Hana</i>	16. <i>Ferry</i>
16. IKHA SARI FEBRIANTI	16. <i>Ikha</i>	17. <i>Ferry</i>
17. Imadim nika hasto budi alfiar	17. <i>Imadim</i>	18. <i>Ferry</i>
18. Intan Maliana	18. <i>Intan</i>	19. <i>Ferry</i>
19. Jony Sitirada	19. <i>Jony</i>	20. <i>Ferry</i>
20. Karnasih Wiji Utami	20. <i>Karnasih</i>	21. <i>Ferry</i>
21. Khoirunnisa Elisanda	21. <i>Khoirunnisa</i>	22. <i>Ferry</i>
22. Kimiyata Fauziah	22. <i>Kimiyata</i>	23. <i>Ferry</i>
23. Lathifa Kurnia Pramesty	23. <i>Lathifa</i>	24. <i>Ferry</i>
24. Pangga sabdo Dewo Jati	24. <i>Pangga</i>	25. <i>Ferry</i>
25. Retno Maharani	25. <i>Retno</i>	26. <i>Ferry</i>
26. Rizky ARDIAPSYAH	26. <i>Rizky</i>	27. <i>Ferry</i>
27. Suci Rahmadini	27. <i>Suci</i>	28. <i>Ferry</i>
28. Sita Novianti	28. <i>Sita</i>	29. <i>Ferry</i>
29. Ulya Gusita	29. <i>Ulya</i>	30. <i>Ferry</i>
30. Vicha Nur Halimah	30. <i>Vicha</i>	31. <i>Ferry</i>
31. Vida Reta Priastuti	31. <i>Vida</i>	32. <i>Ferry</i>
32. Wulan	32. <i>Wulan</i>	33. <i>Ferry</i>
33.	33.	34. <i>Ferry</i>
34.	34.	35. <i>Ferry</i>
35.	35.	

Panjatan, 10 Januari 2015

Guru,

[Signature]
TUMI ZA. SPd. jcs
NIP. 1963 06 05 1991 021 001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII.F PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMP. N. I. Panjataran HARI/TANGGAL : 17. Januari 2015

1. ADYTIA FERRYANTO	1. <i>[Signature]</i>	2. <i>[Signature]</i>
2. AHMAD RIFQY WIJAYANTO	3. <i>[Signature]</i>	4. <i>[Signature]</i>
3. ALFI ZIDANURROHM 4. ALWIN ROHANSYAH	5. <i>[Signature]</i>	6. <i>[Signature]</i>
5. Annisa Ranti Nur Arizah	7. <i>[Signature]</i>	8. <i>[Signature]</i>
6. Ani Aulia Wijayanti	9. <i>[Signature]</i>	10. <i>[Signature]</i>
7. ASIH DWI MULYATI	11. <i>[Signature]</i>	12. <i>[Signature]</i>
8. DANIA SALSABILA	13. <i>[Signature]</i>	14. <i>[Signature]</i>
9. Davie Anggito Mukti	15. <i>[Signature]</i>	16. <i>[Signature]</i>
10. DICKY PRASETYA IN	17. <i>[Signature]</i>	18. <i>[Signature]</i>
11. Fajar Budi Saputra	19. <i>[Signature]</i>	20. <i>[Signature]</i>
12. FERRY FRISSETIAWAN	21. <i>[Signature]</i>	22. <i>[Signature]</i>
13. Gadis Cantik Leontin Fries T	23. <i>[Signature]</i>	24. <i>[Signature]</i>
14. <i>[Signature]</i>	25. <i>[Signature]</i>	26. <i>[Signature]</i>
15. HANA KUSUMANDARI	27. <i>[Signature]</i>	28. <i>[Signature]</i>
16. Ikha Sari Febrianti	29. <i>[Signature]</i>	30. <i>[Signature]</i>
17. Imadudin Rifa kasta budi alfiar	31. <i>[Signature]</i>	32. <i>[Signature]</i>
18. Itan meliana	33.	34.
19. jany. Siti Dinda	35.	
20. Kamasih Wiji Utami		
21. KHOIRUNNISA ELSANDA		
22. Kimiyah Fauziah		
23. Lathifa Kurnia Pramesty		
24. Rangga Sakdo Dewo Jotir		
25. Retno Maharani		
26. Rizky ARIANSYAH		
27. Suci Rahmadini		
28. Sita Novianti		
29. Niya Rusita		
30. Vicha Nur Halimah		
31. Vida Rata Priastuti		
32. Wulan		
33.		
34.		
35.		

Panjataran, 17. Januari 2015

Guru,
[Signature]
TUMI ZA. S.Pd. Josp
NIP. 1963 0605 1991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII 0
SEKOLAH : STAP Negeri Pangajene

PEMBELAJARAN : 1
HARI/TANGGAL : 8 Januari 2015

1. MIKO RAMANDA PUTRA	1.		2.	
2. Alky anshah	3.		4.	
3. ASYARI GARUTRA	5.		6.	
4. AZIZAH PUSPA MINORUM	7.		8.	
5. Bima Poetra D	9.		10.	
6. Pwi Ari Fauziana	11.		12.	
7. Eri Eka Navitasari	13.		14.	
8. Etsa Maulana	15.		16.	
9. Fajar Yuni Setianingsih	17.		18.	
10. Feblyan Vektorin Adi Adam	19.		20.	
11. Fitri Endangjanto	21.		22.	
12. Gamma Kati Nugroho	23.		24.	
13. Danar Canggih Wicaksono Putro	25.		26.	
14. KRISNAWAN A	27.		28.	
15. LATIFAH	29.		30.	
16.	31.		32.	
17. Muhammad Saifulloh	33.		34.	
18. Muhammad Zarean	35.			
19. R. Rizki Pwi Anggoro				
20. Rha Amelia Tri Wahyuni				
21. Sabrina Amara Nurvitasari				
22. Sahid Pamungkas				
23. sep ryan Pwi c o h yo				
24. SIGIT KURNIAWAN				
25. Sui Widiastuti				
26. Suseng Rujanto				
27. Syaiful Amin				
28. Taufan Iri Harjanto				
29. Tyas Husein Wibisono				
30. YESSYUAN P				
31. Wisang herlambang wicaksono				
32. WULAN ATU SETYA BUDI				
33.				
34.				
35.				

Pangajene, 8 Januari 2015

Guru,

[Signature]

TUMI GA. S. Pd. Jap
NIP. 196306051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII C PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMP N 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 15 Januari 2015

1. NIKO RAMANDA Putra	1. CA	2. Cant
2. Aldy ansyah	3. CA	4. Muzik
3. Asyari Sabutra	5. Kye	6. Alfa
4. Azizah Puspa HINGRUM	7. Akhi	8. Flus
5. Bima Peetra D.	9. Sa	10. Yon
6. Wai An Fauziana	11. SA	12. Hum
7. Eri Eka Mantasari	13. SA	14. SA
8. Etza Maulana	15. CA	16.
9. Fajar Xmi Setianingsih	17. CA	18. CA
10. Xebrilyan Valentin Adi Adam	19. SA	20. SA
11. Fitri Endari Janto	21. SA	22. SA
12. Gamma Bekti Nugroho	23. CA	24. SA
13. Januar Conggih Wicaksono Putra	25. SA	26. SA
14. KRISNAWAN A.	27. SA	28. SA
15. LATIFAH	29. SA	30. SA
16.	31. SA	32. SA
17. Muhammad Saifulloh	33.	34.
18. Muhammad Zafan	35.	
19. R. Piodu Owi Anggoro		
20. Ria Amelia Tri Wahyuni		
21. Sabrina Amalia Nurvitasari		
22. Sahid Pamurikas		
23. SEP TIYAN P W I C H Y O		
24. SIBI KUBRIAWAN		
25. Suci Widastuti		
26. Sugeng Rubmo		
27. SYAIFUL AMIN		
28. Teyan Tri Hayanto		
29. Tyas Huspin Wibisono		
30. YEGA Yuen P.		
31. Wisang herlambang wicaksono		
32. WULAN AYU SETYA BUDI		
33.		
34.		
35.		

Pangajene, 15 Januari 2015

Guru,

[Signature]

TUMI H. S. Pd. jrs
NIP. 196306051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII A PEMBELAJARAN : 1
SEKOLAH : SMP Negeri Pangjatan HARI/TANGGAL : 8 Januari 2015

1. AWIS KHARU NISA	1. Cid	2. BS
2. TRI REFNANIUSIH	3. Cid	4. Juf
3. ANINDYA FITRIANI	5. Jua	6. det
4. NABILA AISYAH NURAHMAN	7. Gd	8. Syarif
5. Nia amalia	9. Juf	10. Lu
6. Nabilla Febriyani	11. Juf	12. Juf
7. RINDIANI RIZKIANA D.	13. Juf	14. Dm
8. Ayunah Widya Arcindy	15. Juf	16. Juf
9. Pevita Certyawati	17. Juf	18. Juf
10. Pangestika Khairunnisa	19. Juf	20. Juf
11. Dewi Surya Febriyana	21. Juf	22. Cid
12. Laila Novita Sari	23. Juf	24. Cid
13. Fitri Handayani	25. Juf	26. Juf
14. Reza Zahrotul	27. Juf	28. Juf
15. Lala Tri Pratiwi	29. Juf	30. Juf
16. Brendan Setiawan	31. Juf	32.
17. Lea Kurniawan Saputra	33.	34.
18. Alis Purwanti	35.	
19. Fitri Agustina		
20. Dedi Sukarman		
21. Wisnu Setiawan		
22. WAZH Iqbal Fadhlan		
23. AWIS Angga Nur Rahman		
24. Putra Rizka M.M		
25. Fhadwa Nur Izzah		
26. Abdul Malik Ikhshan		
27. Alvin Mardiatama		
28. Niko setiawan		
29. Nayfal Fadhil Anggito		
30. Galang Sandi Putra		
31. ANE mauji		
32.		
33.		
34.		
35.		

Pangjatan, 8 Januari 2015

Guru,

[Signature]
TUMIJA S.pd. jrs
NIP. 196306051991021001

**DAFTAR HADIR PESERTA UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)
MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

KELAS : VII A PEMBELAJARAN : 2
SEKOLAH : SMP Negeri 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 15 Januari 2015

1. ANIS KHOIRU NISA	1. <i>Cus</i>	
2. TRI RETNANINGSIH		2. <i>Red</i>
3. ANINDYA FITRIANI	3. <i>Ovi</i>	4. <i>Effa</i>
4. NABILA AISYAH NURAHMAH	5. <i>Inis</i>	6. <i>Ida</i>
5. Nia amalia	7. <i>Ge</i>	8. <i>Jeens</i>
6. Nabilla Febriwati	9. <i>Zulf</i>	10. <i>Lu</i>
7. RINDIANI RIZKIANA D.	11. <i>Alia</i>	12. <i>Ida</i>
8. Ayund Widy Arabindy	13. <i>Alia</i>	14. <i>Tam</i>
9. REVITA CERLYAWATI	15. <i>Alia</i>	16. <i>Shifa</i>
10. Pangestika Khairunnisa	17. <i>Ida</i>	18. <i>Ida</i>
11. Devi Syifa Febriyana	19. <i>Ida</i>	20. <i>Ida</i>
12. Laila Novita Sari	21. <i>Ida</i>	22. <i>Ida</i>
13. Fitri Handayani	23. <i>Ida</i>	24. <i>Ida</i>
14. Rery zahrotul k	25. <i>Ida</i>	26. <i>Ida</i>
15. Lala Tri Pratiwi	27. <i>Ida</i>	28. <i>Ida</i>
16. Brendan Setiawan	29. <i>Ida</i>	30. <i>Ida</i>
17. Lisa Kurniaman Saputra	31. <i>Ida</i>	
18. Lili Puruzanti		
19. Fitri Agustina		
20. Dedi Sukarman		
21. Wisnu Setiawan		
22. HARIH Iqbal Fadhil A H		
23. Ayis ANGGA Nur Rahman		
24. Putra Rizki Nur Hidayat		
25. Fhadwa Nur Izzah		
26. Abdul Malik Khson		
27. ALVIAN ARPHIATAMA		
28. Niko Setiawan		
29. Naufal Fadhil Anggito		
30. Galang Sardi Pu-tia		
31. ARIF mausi		
32.		
33.		
34.		
35.		

Pangajene, 15 Januari 2015

Guru,

Ilmyo

TRIMIJA S.Pd. jsp

NIP. 1963 06 05 1991 02 1 001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X MIA 2 PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMA NU Pengasin HARI/TANGGAL : 23 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Akbar Syahida	2	3	5	2,5	B
2	Affi Chasanah	3	3	6	3	B
3	Arifatul Mu'arifah	2	2	4	2	C
4	Bagus Dewa B.	2	3	5	2,5	B
5	Chairisa Setar P.	3	3	6	3	B
6	Carnelia Dian N.	2	2	4	2	C
7	Digana Rinta M.	2	3	5	2,5	B
8	Dani Khairul R.	3	2	5	2,5	B
9	Ermita Dani	2	3	5	2,5	B
10	Ezra Dane K.	2	2	4	2	C
11	Fadhilurrahman	3	3	6	3	B
12	Faisal Aditia M.	2	2	4	2	C
13	Fernanda Hendri N. W.	3	3	6	3	B
14	Feviana Risti P.	3	2	5	2,5	B
15	Fitri Rohana	2	2	4	2	C
16	Fitriana Dewi A.	2	3	5	2,5	B
17	Herjuno Rizki P.	3	2	5	2,5	B
18	Inda Aprilia	2	2	4	2	C
19	Katifah Teabita	3	3	6	3	B
20	Mawinda Putri U.	3	2	5	2,5	B
21	Nanda A.	2	2	4	2	C
22	Nur Azizah R.	2	3	5	2,5	B
23	Ririn Nurvita W.	3	2	5	2,5	B
24	Rizki Rahmadani	2	2	4	2	C
25	Sari Kumala N.	3	3	6	3	B
26	Shima Desria S.	3	2	5	2,5	B
27	Syarifah Al-Azis	2	3	5	2,5	B
28	Syifa Ayu A. H.	2	3	5	2,5	B
29	Veronica Dian W.	3	2	5	2,5	B
20	Wahyu Suryaningsih	3	2	5	2,5	B
31	Warih Mega P.	2	2	4	2	C
32	Yoseph Thito S. B.	3	3	6	3	B
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X MIA 2 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : SMA Negeri Pengasih HARI/TANGGAL : 30 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Abbar Syahida	4	3	7	3,5	A
2	Alpi Chasandra	3	4	7	3,5	A
3	Arifatul Muli'arifah	3	3	6	3	B
4	Bagus Dewa B.	4	3	7	3,5	A
5	Chairurisa Sekar P.	3	3	6	3	B
6	Carnelia Dian N.	3	3	6	3	B
7	Digara Rinta M.	3	3	6	3	B
8	Dani Khairul R.	4	3	7	3,5	A
9	Ermila Dani	3	4	7	3,5	A
10	Ezra Dane K.	3	4	7	3,5	A
11	Fadhurrahman	4	3	7	3,5	A
12	Faisal Aditia M.	4	3	7	3,5	A
13	Ferranda Hendri N.W.	3	3	6	3	B
14	Feviana Risti P.	3	3	6	3	B
15	Fitri Rotara	3	3	6	3	B
16	Fitriana Dewi A.	3	3	6	3	B
17	Herguno Rizki P.	4	4	8	4	A
18	Inda Apriliana	3	3	6	3	B
19	Jatifah Tsabita	3	3	6	3	B
20	Mawirda Putri U.	3	3	6	3	B
21	Nanda A.	3	3	6	3	B
22	Nur Azizah R.	3	3	6	3	B
23	Ririn Nurvita W.	3	3	6	3	B
24	Rizki Rahmadani	3	4	7	3,5	A
25	Sari Kumala N.	3	3	6	3	B
26	Shina Desria S.	3	3	6	3	B
27	Syarifah Al-Azis	3	3	6	3	B
28	Syifa Ayu A.H.	3	3	6	3	B
29	Veronica Dian W.	3	3	6	3	B
30	Wahyu Suryaningih	4	4	8	4	A
31	Wahyu Mega P.	3	3	6	3	B
32	Joseph Thito S.B.	3	4	7	3,5	A
33						
34						
35						

Penilai

NV

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)

KELAS : X.101A1 PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMA N1 Pengasih HARI/TANGGAL : 02 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Abbar Taruna R.	3	2	5	2,5	B
2	Anggun Mawarni	2	3	5	2,5	B
3	Anisa Ratnatingsih	2	2	4	2	C
4	Ary K.	2	3	5	2,5	B
5	Asih Sri J.	3	3	6	3	B
6	Tarine Brian P.	2	2	4	2	C
7	Christina W.	2	2	4	2	C
8	Desi Nurganah	2	3	5	2,5	B
9	Dian Praba R.	3	2	5	2,5	B
10	Dinar Ani S.	2	3	5	2,5	B
11	Dwi Nur C.	3	2	5	2,5	B
12	Dwiyunita Ningrum	2	3	5	2,5	B
13	Dyah Amelia M.	2	2	4	2	C
14	Erma Estiana	3	3	6	3	B
15	Fahriza Amirul H.	2	2	4	2	C
16	Fauzan Nur R.	3	3	6	3	B
17	Fika Putri P.	2	2	4	2	C
18	Fitriana Debby N.	2	2	4	2	C
19	Israfi Dewi	3	2	5	2,5	B
20	Johana Paula C. B.	2	3	5	2,5	B
21	Khansahasna N. R.	2	2	4	2	C
22	Khairul Huda	2	2	4	2	C
23	Lutfi Fitmoko	3	2	5	2,5	B
24	Luluk Umi C.	2	3	5	2,5	B
25	Maria Widhi H.	3	2	5	2,5	B
26	Nabela Ratna D.	2	2	4	2	C
27	Nur Achmadtausi	3	2	5	2,5	B
28	Rahmi Dewi U.	2	3	5	2,5	B
29	Rizka Nurdiyantoro	2	2	4	2	C
20	Siti Nurhafifah	3	2	5	2,5	B
31	Sulistyo	2	2	4	2	C
32	Klinda Dian S.	3	3	6	3	B
33						
34						
35						

Penilai

A

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X MIA 1 PEMBELAJARAN : 2
 SEKOLAH : STPA N1 Pengasih HARI/TANGGAL : 29 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Abbar Taruna R.	4	4	8	4	A
2	Anggun Mawarni	3	3	6	3	B
3	Anisa Retraningsih	3	3	6	3	B
4	Ary K.	3	3	6	3	B
5	Asih Sri L.	3	3	6	3	B
6	Carine Brian P.	3	3	6	3	B
7	Christiana W.	3	3	6	3	B
8	Desi Nurjanah	3	3	6	3	B
9	Dian Prata R.	3	4	7	3,5	A
10	Dinar Ani S.	3	3	6	3	B
11	Dwi Nurcahyo	4	3	7	3,5	A
12	Dwi Yunita N.	3	3	6	3	B
13	Dyah Artelia M.	3	3	6	3	B
14	Erma Estiana	3	3	6	3	B
15	Fahriza Amirul H.	3	4	7	3,5	A
16	Fauzan Nur R.	3	4	7	3,5	A
17	Fifa Putri P.	3	3	6	3	B
18	Fitria Debby N.	3	3	6	3	B
19	Isnafi Dewi	3	3	6	3	B
20	Johana Paula C.B.	4	3	7	3,5	A
21	Khansahasna N.R.	3	3	6	3	B
22	Khairul Huda	3	3	6	3	B
23	Kutifi Fitriono	3	3	6	3	B
24	Kuluk Umi C.	3	3	6	3	B
25	Maria Widhi H.	3	3	6	3	B
26	Nabela Ratna D.	3	3	6	3	B
27	Nur Achmadtausi	3	3	6	3	B
28	Rahmi Dewi U.	3	3	6	3	B
29	Rizka Nurdiyantoro	3	3	6	3	B
20	Siti Nurhafifah	3	3	6	3	B
31	Salistyo	4	3	7	3,5	A
32	Winda Dian S.	3	3	6	3	B
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X. MIA 3 PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMA Negeri Pengasih HARI/TANGGAL : 22 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adianto Cahyo N.	3	3	6	3	B
2	Amalia Putri R.	2	2	4	2	C
3	Annisa Nur S.	3	3	6	3	B
4	Arpan Setyawan	2	2	4	2	C
5	Dandi Dwi P.	3	3	6	3	B
6	Diah Ayu I.	2	2	4	2	C
7	Eliana Fajar K.	3	3	6	3	B
8	Fachrul Rozy	3	2	5	2,5	B
9	Fuad Nur I.	2	3	5	2,5	B
10	Hemifah T.	3	2	5	2,5	B
11	Iena S.	2	3	5	2,5	B
12	Katon Satiadi	2	2	4	2	C
13	Keli Titis P.	3	3	6	3	B
14	Lintang Fajri P.	2	2	4	2	C
15	Muhammad Sasi N. F.	3	3	6	3	B
16	Masyitah R.	3	2	5	2,5	B
17	Melaniyax T. H.	2	2	4	2	C
18	Mery A.	3	3	6	3	B
19	Noah Alber W.	2	3	5	2,5	B
20	Nur Aini M.	3	2	5	2,5	B
21	Nurul Esti H.	2	2	4	2	C
22	Ruteri Lestari	2	3	5	2,5	B
23	Rafika Y.	3	3	6	3	B
24	Raka Fuzi N.	2	2	4	2	C
25	Sas Asela	2	2	4	2	C
26	Setriyono	3	3	6	3	B
27	Sayati	2	2	4	2	C
28	Umi Nur I.	2	2	4	2	C
29	Yuni Fadarsih	3	2	5	2,5	B
20	Zuhad F.	2	3	5	2,5	B
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X MIA 3 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : STPA N.1 Pengasih HARI/TANGGAL : 29 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adrianfaro T. N.	4	3	7	3,5	A
2	Amalia P. R.	3	3	6	3	B
3	Annisa Nur S.	3	3	6	3	B
4	Arfan S.	4	3	7	3,5	A
5	Dandi Dwi P.	4	4	8	4	A
6	Diah Ayu L.	3	3	6	3	B
7	Eliana F. K.	3	3	6	3	B
8	Fachrul R.	3	3	6	3	B
9	Fudol Nur I.	3	3	6	3	B
10	Ismijah T.	3	3	6	3	B
11	Irena S.	3	3	6	3	B
12	Katon S.	4	3	7	3,5	A
13	Kely Titis P.	3	3	6	3	B
14	Lintang F. P.	3	4	7	3,5	A
15	Melagiprot Desi N. F.	3	4	7	3,5	A
16	Masyithan Ridwati	3	3	6	3	B
17	Melaningtyas T. H.	3	3	6	3	B
18	Mery A.	3	3	6	3	B
19	Noah Alber W.	4	4	8	4	A
20	Nur Aini M.	3	3	6	3	B
21	Nurul Esti H.	3	3	6	3	B
22	Riteri L.	3	4	7	3,5	A
23	Rafika Y.	3	3	6	3	B
24	Rafia Puji N.	3	3	6	3	B
25	Rais Asela	3	3	6	3	B
26	Satriyono	4	3	7	3,5	A
27	Suyati	3	3	6	3	B
28	Umi Nur L.	3	3	6	3	B
29	Yuni K.	3	3	6	3	B
20	Zuhad F.	3	4	7	3,5	A
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X IIS 2 PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMA N 1 Pangasih HARI/TANGGAL : 19 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Favasin K.	3	2	5	2,5	B
2	Zaki A. F.	2	3	5	2,5	B
3	Dominica Ingrid.	3	3	6	3	B
4	Azri Dita S. U.	3	2	5	2,5	B
5	Marshur F.	2	3	5	2,5	B
6	Syarif H.	2	3	5	2,5	B
7	Silvi Wahyu A.	3	2	5	2,5	B
8	Octa Farisca V.	2	3	5	2,5	B
9	Hamdani S.	3	3	6	3	B
10	Selvia Aniffah S.	3	2	5	2,5	B
11	Sukma P. B.	2	2	4	2	C
12	Avi E Tunggal S.	2	3	5	2,5	B
13	Wahyu W.	3	2	5	2,5	B
14	M. Wahyu F. U.	2	2	4	2	C
15	Dhea D.	2	3	5	2,5	B
16	Galuh R. W.	3	2	5	2,5	B
17	M. Irza F.	2	2	4	2	C
18	Purwanto	2	3	5	2,5	B
19	M. Fauzan	3	2	5	2,5	B
20	Affaf I.	2	2	4	2	C
21	Primas Prasetyo	3	3	6	3	B
22	Nanda Valentire H.	2	3	5	2,5	B
23	Gigit P.	3	2	5	2,5	B
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X IIS 2 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : SMA N.1 Pengasih HARI/TANGGAL : 26 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Favosir K	4	4	8	4	A
2	Zaki Apwan F.	3	3	6	3	B
3	Dominica Ingrid D.KS	3	3	6	3	B
4	Azri Difa S.U.	3	3	6	3	B
5	Manshur Faizin	4	3	7	3,5	A
6	Syarif H.	3	3	6	3	B
7	Silvi Wahyu A.	3	3	6	3	B
8	Oefa F.	3	3	6	3	B
9	Harolani S.S.	3	4	7	3,5	A
10	Selvia Ariffah S.	3	3	6	3	B
11	Subma P. B.	3	3	6	3	B
12	Avik Tunggul S.	3	4	7	3,5	A
13	Wahyu W.	4	3	7	3,5	A
14	M. Wahyu F.N.	3	3	6	3	B
15	Dhea D.	3	3	6	3	B
16	Galuh N.W.	3	3	6	3	B
17	M. Irza Fauzandaru	3	3	6	3	B
18	Rurubanto	4	3	7	3,5	A
19	M. Fauzan	3	4	7	3,5	A
20	Appaf I.	3	3	6	3	B
21	Dhimas Prasetyo	4	3	7	3,5	A
22	Nanda Valentine H	3	3	6	3	B
23	Gigih P.	3	4	7	3,5	A
24						
25						
26						
27						
28						
29						
20						
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)

KELAS : X MIA 4 PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMAN 1 Pengasih HARI/TANGGAL : 21 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Aprizul Noor H.	2	3	5	2,5	B
2	Alifah Farah N.	3	2	5	2,5	B
3	Amin H.	2	3	5	2,5	B
4	Defiana	2	3	5	2,5	B
5	Devie D.P.	2	2	4	2	C
6	Dominggus A.	3	2	5	2,5	B
7	Eduardo Mulyo S.	2	3	5	2,5	B
8	Elly Nur A.	3	2	5	2,5	B
9	Erny S.	2	2	4	2	C
10	Fadlina I.	3	3	6	3	B
11	Fahmi S.	2	2	4	2	C
12	Fathina Djwanisa R.	3	3	6	3	B
13	Feridiansah	2	2	4	2	C
14	Fuad Luthfi A.	3	3	6	3	B
15	Harif H.	2	2	4	2	C
16	Indah P.	3	2	5	2,5	B
17	Iema R.	2	3	5	2,5	B
18	Iulu Gita A.	3	3	6	3	B
19	Luthfi F.	2	2	4	2	C
20	Meliana S.	2	2	4	2	C
21	Meliana Utwang S.	3	2	5	2,5	B
22	Melia Nurmaggipita	2	3	5	2,5	B
23	M. Alif Alamsyah	2	2	4	2	C
24	Nabila Harida P.	3	2	5	2,5	B
25	Nadhij Hakim A.	2	2	4	2	C
26	Rahmawati B.	3	3	6	3	B
27	Regitta Sincira P.	2	2	4	2	C
28	Ristianq Hesti H.	3	2	5	2,5	B
29	Siti Nur K.	2	3	5	2,5	B
20	Tri Maryati	2	2	4	2	C
31	Yoga Rifra A.	3	2	5	2,5	B
32	Zain Thorig F.	2	3	5	2,5	B
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : X MIA 4 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : SMA Negeri Pengasih HARI/TANGGAL : 22 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Afrizul Noor H.	3	3	6	3	B
2	Alifah Farah N.	3	3	6	3	B
3	Amin Y.	3	4	7	3,5	A
4	Defiana	3	3	6	3	B
5	Domingus A.	4	3	7	3,5	A
6	Devic D.P.	3	3	6	3	B
7	Eduardo M.S.	4	3	7	3,5	A
8	Elly Nur A.	3	3	6	3	B
9	Erny S.	3	3	6	3	B
10	Fadlina M.	3	3	6	3	B
11	Fahmi S.	3	4	7	3,5	A
12	Fathina D.P.	3	3	6	3	B
13	Feridiansah	3	3	6	3	B
14	Fuad Luthfi A.	4	3	7	3,5	A
15	Harif H.	3	4	7	3,5	A
16	Indah P.	3	3	6	3	B
17	Isma Regsa S.	3	4	7	3,5	A
18	Lulu Bita A.	3	3	6	3	B
19	Lutfi F.	3	3	6	3	B
20	Meilzana S.	3	3	6	3	B
21	Meibona N.	3	3	6	3	B
22	Meilia Nurmanggupita	3	3	6	3	B
23	M. Alif A.	3	3	6	3	B
24	Nabila Harida P.	3	4	7	3,5	A
25	Nadhij Hakim A.	3	3	6	3	B
26	Rahmawati B.	3	3	6	3	B
27	Regitha Sincira P.	3	3	6	3	B
28	Ristita Hesti H.	3	3	6	3	B
29	Siti Nur H.	3	3	6	3	B
20	Tri Maryati	3	3	6	3	B
31	Yoga Putra A.	4	3	7	3,5	A
32	Zain Thorig F.F	4	3	7	3,5	A
33						
34						
35						

Penilai



LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII F PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMK N. PANJARAN HARI/TANGGAL : 10 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adytia Ferryanto	3	3	6	3	B
2	Ahmad Rizki W.	2	2	4	2	C
3	Alfi Zidanurrahim	3	3	6	3	B
4	Alvin Rolansyah	2	2	4	2	C
5	Annisa Ranti N.A.	3	3	6	3	B
6	Ari Aulia W.	3	2	5	2,5	B
7	Asih Dwi R.	2	2	4	2	C
8	Dania Salsia B.	3	3	6	3	B
9	Davit Anggato R.	2	2	4	2	C
10	Dicky Prasetya N.	3	2	5	2,5	B
11	Fajar Budi S.	2	3	5	2,5	B
12	Ferry Prasetyawan	2	2	4	2	C
13	Gadis Cantik L.F.T.	3	2	5	2,5	B
14	Gauya Yudha	2	3	5	2,5	B
15	Hadi Kusumandari	3	2	5	2,5	B
16	Itha Sari F.	2	2	4	2	C
17	Imadudin rifka H.B.A.	3	2	5	2,5	B
18	Intan Meliana	2	3	5	2,5	B
19	Jony Setiawan	3	2	5	2,5	B
20	Karnasih Wiji U.	2	2	4	2	C
21	Khairunnisa Elsandra	3	3	6	3	B
22	Firviatul Fauziah	2	2	4	2	C
23	Katifa Furma P.	3	2	5	2,5	B
24	Rangga Sabdo D.2.	2	3	5	2,5	B
25	Retno Maharani	2	2	4	2	C
26	Rizky Ardiansyah	2	2	4	2	C
27	Suci Rahmadini	2	3	5	2,5	B
28	Sita Navisati	2	2	4	2	C
29	Ulva Rusita	2	2	4	2	C
20	Victa Nur Halimah	2	3	5	2,5	B
31	Vida Refa P.	2	2	4	2	C
32	Wulan	2	3	5	2,5	B
33						
34						
35						

Penilai



TUMI J.A. S.Pd. Jsp
NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN


UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII F PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : SMP N 1 PANJARAN HARI/TANGGAL : 17 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adytia Perryanto	4	3	7	3,5	A
2	Ahmad Rizqi W.	4	4	8	4	A
3	Alfi Zidanurrahim	3	3	6	3	B
4	Alvin Rolansyan	4	3	7	3,5	A
5	Annisa Ramli N.A.	3	3	6	3	B
6	Ari Aulia W.	3	3	6	3	B
7	Asih Dwi M.	3	3	6	3	B
8	Dania Selsa B.	3	3	6	3	B
9	Davit Anggato M.	4	4	8	4	A
10	Dicky Pasetya R.	4	3	7	3,5	A
11	Pajar Budi S.	4	3	7	3,5	A
12	Ferry Kriessetiawan	4	4	8	4	A
13	Gadis Cantika L.F.T.	3	3	6	3	B
14	Gawira Yudha	3	3	6	3	B
15	Hadi Kusumandari	3	4	7	3,5	A
16	Ibha Sari Febrianti	3	3	6	3	B
17	Imadudin Rifka H. B.A.	3	4	7	3,5	A
18	Intan Meliana	3	3	6	3	B
19	Jony Setiawan	4	4	8	4	A
20	Kamasih Aji U.	3	3	6	3	B
21	Khairunnisa Elsandra	3	3	6	3	B
22	Kimviatul Fauziah	3	3	6	3	B
23	Lathifa Nuria P.	3	3	6	3	B
24	Rangga Seto D.2.	3	4	7	3,5	A
25	Retno Maharani	3	3	6	3	B
26	Rizky Ardhiansyah	3	4	7	3,5	A
27	Suci Rahmadini	3	3	6	3	B
28	Sita Novia	3	3	6	3	B
29	Ulya Ruseta	3	3	6	3	B
20	Vicha Nur H.	3	3	6	3	B
31	Vida Refa P.	3	3	6	3	B
32	Wulan	3	3	6	3	B
33						
34						
35						

Penilai


 TUMIGA, S.Pd. Jas
 NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII E PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMP N 1 Remigan HARI/TANGGAL : 20 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Adriya Cahyo K.	3	2	5	2,5	B
2	Anissa Chiga S.	2	3	5	2,5	B
3	Ardo Aminar P.	3	2	5	2,5	B
4	Arza Prasetyanto	2	3	5	2,5	B
5	Ayunda Kartikasari	2	2	4	2	C
6	Bintang Birita D.	3	3	6	3	B
7	Chandra Adji S.	2	2	4	2	C
8	Chafiqah Nuri R.	3	3	6	3	B
9	Dini Nur Kadili	2	2	4	2	C
10	Dwi Nur Shazanah	2	3	5	2,5	B
11	Dwi Suryanto	2	2	4	2	C
12	Dyah Ayu Noor P.	3	2	5	2,5	B
13	Eiza Faradita	2	2	4	2	C
14	Enggar Larasati.	3	3	6	3	B
15	Fahmi Hafidjab	2	2	4	2	C
16	Fitri Surxani.	3	3	6	3	B
17	Imam Hikmah G. I.	2	2	4	2	C
18	Irxan Nurcahyo.	2	3	5	2,5	B
19	Mahrom Masud.	3	2	5	2,5	B
20	Muhammadul Silha N.	2	2	4	2	C
21	Perreata Nurul A.	3	2	5	2,5	B
22	Puji Lestari	2	3	5	2,5	B
23	R. Pappi Renahda 2.A.	3	2	5	2,5	B
24	Retho Puji Lestari	2	3	5	2,5	B
25	Rias Nurulia	2	2	4	2	C
26	Risqi Dwi A.	3	3	6	3	B
27	Satriyani	2	2	4	2	C
28	Sandi Prihatwati.	2	2	4	2	C
29	Nemandia Gony R.	3	3	6	3	B
30	Wahyu Nanda ta.	2	2	4	2	C
31	Yana Yawanta.	3	2	5	2,5	B
32	Yudha Ramantun	2	3	5	2,5	B
33						
34						
35						

Penilai

[Signature]
 T.M. J.A. S.pd. jas
 NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECIL/BESAR *)

KELAS : VII E PEMBELAJARAN : 2.....
 SEKOLAH : SMP N 1 Paingatan HARI/TANGGAL : 27 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Aditya Cahya F.	4	3	7	3,5	A
2	Annisa Chiga S.	3	3	6	3	B
3	Ardo Ammar P.	3	3	6	3	B
4	Arza Prastanto.	4	3	7	3,5	A
5	Arunda Eartikasari	3	3	6	3	B
6	Bintang Bima Danu.	4	3	7	3,5	A
7	Dandra Adji S.	4	4	8	4	A
8	Dhafifah Nur R.	3	3	6	3	B
9	Dini Nur Laili	3	3	6	3	B
10	Dwi Nur F.	3	3	6	3	B
11	Dwi Suryanto.	3	4	7	3,5	A
12	Dyah Ayu Naor P.	3	3	6	3	B
13	Eiza Faradita	3	4	7	3,5	A
14	Enggar Saraswati.	3	3	6	3	B
15	Fahmi Hafizah	3	3	6	3	B
16	Fitri Suryani	3	3	6	3	B
17	Iman Hibmat G. Is	4	3	7	3,5	A
18	Ivan Nurcahyo.	4	3	7	3,5	A
19	Jalahran Totasud.	3	4	7	3,5	A
20	Mafinatu Silfia N.	3	3	6	3	B
21	Pentala Nurul A.	3	3	6	3	B
22	Puji Lestari	3	3	6	3	B
23	R. Rofi Renaldi 2.A.	3	3	6	3	B
24	Retro Puji Lestari	3	4	7	3,5	A
25	Rias Nurulia	3	3	6	3	B
26	Risqi Dwi A.	3	3	6	3	B
27	Samsizani	3	4	7	3,5	A
28	Spindi Fitriawati.	3	3	6	3	B
29	Verrandia Oooy R.	3	3	6	3	B
20	Wahyu Nanda M.	3	3	6	3	B
31	Xana Yacenta	3	4	7	3,5	A
32	Yudha Renandun	4	3	7	3,5	A
33						
34						
35						

Penilai

[Signature]
 TUMI D. S. Pd. Jg
 NIP 1963.06051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII D PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMP N.1 Pangat HARI/TANGGAL : 7 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Siti Maimunah	3	2	5	2,5	B
2	Fita Ramadhani	2	3	5	2,5	B
3	Tri Enjang Pertiwi	3	2	5	2,5	B
4	Febelia Istanti	2	3	5	2,5	B
5	Lilis Suryani Eto P.	2	2	4	2	C
6	Fitriana Isulandari	2	3	5	2,5	B
7	Nur Dwi Cahyani	2	3	5	2,5	B
8	Anita Ratna Utami	2	2	4	2	C
9	Haya Abidah I.	3	3	6	3	B
10	Ferdi Setiawan	3	2	5	2,5	B
11	Bayu Sejati	3	3	6	3	B
12	Sandi Bayu Rusdianto	3	2	5	2,5	B
13	Sheva Andre P.P.	2	2	4	2	C
14	Afin Setyawan	3	3	6	3	B
15	Iwan Filianto	3	3	6	3	B
16	Risang Dekah R.	3	2	5	2,5	B
17	Arip Supto M.	3	3	6	3	B
18	Dipa Fare	2	2	4	2	C
19	Ighwal Yanuar	2	3	5	2,5	B
20	Depi Abbar P.	2	2	4	2	C
21	Nur Ida F.	2	3	5	2,5	B
22	Purwa Subattino	3	2	5	2,5	B
23	Rian Maulana	3	3	6	3	B
24	Mahyuni	2	2	4	2	C
25	Maretha Dewi	2	2	4	2	C
26	Dewi Karamatun N.D.	3	3	6	3	B
27	Shofi Lendani W.	2	2	4	2	C
28	Rahmawati	2	2	4	2	C
29	Bayu Dwi P.	3	3	6	3	B
30						
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai



TUMIHA. S. Pd. jrs
NIP 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII D PEMBELAJARAN : 2
 SEKOLAH : SMP N 1 Pangajene HARI/TANGGAL : 14 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Eti Maimunah	3	3	6	3	B
2	Fika Ramadhani	3	3	6	3	B
3	Tri Engang P.	3	4	7	3,5	A
4	Melia Istanti	3	3	6	3	B
5	Lilis Suryani E.P.	3	3	6	3	B
6	Fitriana Wulandari	3	3	6	3	B
7	Nur Dwi Cahyani	3	3	6	3	B
8	Anita Ratna U.	3	3	6	3	B
9	Haya Abdillah I.	4	4	8	4	A
10	Ferdi Setiawati	3	3	6	3	B
11	Bayu Sejati	4	3	7	3,5	A
12	Sandi Bayu R.	3	4	7	3,5	A
13	Sheva Andre P.P.	3	3	6	3	B
14	Apin Setrawan	4	3	7	3,5	A
15	Wan Yulianto	4	3	7	3,5	A
16	Rizang Dafah R.	3	3	6	3	B
17	Arip Septo M.	3	4	7	3,5	A
18	Dipa Lore	3	3	6	3	B
19	Ighwal Yanuar	3	4	7	3,5	A
20	Dapi Akbar P.	3	3	6	3	B
21	Nur Ida F.	3	3	6	3	B
22	Purwa Subatiro	4	3	7	3,5	A
23	Rian Maulana	4	3	7	3,5	A
24	Mahyuni	3	3	6	3	B
25	Maretha Dewi	3	3	6	3	B
26	Dewi Karmadun W.	3	3	6	3	B
27	Shapi Iendani W.	3	3	6	3	B
28	Rahmawati	3	3	6	3	B
29	Bayu Dwi P.	3	4	7	3,5	A
30						
31						
32						
33						
34						
35						

Penilai

 TUM. 24. S.Pd. 2008
 NIP 1963 06 05 1991 02 1001

LEMBAR PENILAIAN


UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VII A PEMBELAJARAN : 1

SEKOLAH : SMP N 1 Pamotan HARI/TANGGAL : 8 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Anis Khairunisa	3	2	5	2,5	B
2	Tri Refraningsih	2	3	5	2,5	B
3	Anindra Fitriani	2	3	5	2,5	B
4	Nabila Aisyah N.	3	3	6	3	B
5	Nia Amalia	2	2	4	2	C
6	Nabila Febiwati	2	2	4	2	C
7	Rindiani Rispiana D.	3	3	6	3	B
8	Arunda Widya A.	2	3	5	2,5	B
9	Revita Tanjauwetti	2	3	5	2,5	B
10	Pangestika Hairunnisa	3	2	5	2,5	B
11	Davi Syifa F.	2	3	5	2,5	B
12	Laila Navita S.	2	3	5	2,5	B
13	Fitri Handayani	3	2	5	2,5	B
14	Rey Lahrappul K	3	3	6	3	B
15	Lala Tri P.	2	2	4	2	C
16	Brendan Setiawan	3	3	6	3	B
17	Lea Kurniawan S.	3	3	6	3	B
18	Lilis Purwanti	2	2	4	2	C
19	Pitri Agustina	3	3	6	3	B
20	Dedi Sukarnan	2	2	4	2	C
21	Alisnu Setiawan	3	2	5	2,5	B
22	Hafidh Iqbal F.	2	3	5	2,5	B
23	Ayis Angra N. R.	3	2	5	2,5	B
24	Putra Risqi M. U.	3	2	5	2,5	B
25	Pradwa Nur Isdhad	2	3	5	2,5	B
26	Abdul Rofik I.	3	2	5	2,5	B
27	Alvian Ardhiatama	2	2	4	2	C
28	Nito Setiawan	3	3	6	3	B
29	Nawfal Fadhil A.	2	2	4	2	C
20	Galang Sandi P.	3	2	5	2,5	B
31	Arif Mawji	3	3	6	3	B
32						
33						
34						
35						

Penilai


 TUMI 87. S-Pel. 2015
 NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VIA PEMBELAJARAN : 2
 SEKOLAH : STAP Negeri Pangat HARI/TANGGAL : 15 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Ariz Hainurisa	3	3	6	3	B
2	Tri Retnaningsih	3	3	6	3	B
3	Arindra Fitriana	3	3	6	3	B
4	Nabila Aisyah N.	3	3	6	3	B
5	Nia Amalia	3	3	6	3	B
6	Nabila Febiwati	3	3	6	3	B
7	Rindiani Ristiana D.	3	3	6	3	B
8	Ayuda Winda A.	3	3	6	3	B
9	Rivita Deryawati	3	3	6	3	B
10	Pangestika Hainurisa	3	3	6	3	B
11	Devi Shifa F.	3	3	6	3	B
12	Laila Novita S.	3	3	6	3	B
13	Fitri Handayani	3	3	6	3	B
14	Ropy Zahratul K.	3	3	6	3	B
15	Lala Tri P.	3	3	6	3	B
16	Brandan Setiawan	4	3	7	3,5	A
17	Hea Furnawan S.	3	3	6	3	B
18	Lilis Purwanti	3	3	6	3	B
19	Dedi Sukarnan	4	3	7	3,5	A
20	Wisnu Setiawan	4	3	7	3,5	A
21	Hafizh Iqbal F.	3	3	6	3	B
22	Ariz Araga N. R.	3	3	6	3	B
23	Rutra Riggi N. H.	4	3	7	3,5	A
24	Fitri Agustina	3	3	6	3	B
25	Phadwa Nur I.	3	3	6	3	B
26	Abdul Rofiq I.	3	3	6	3	B
27	Avian Ardhiatama	3	4	7	3,5	A
28	Nito Setiawan	3	4	7	3,5	A
29	Naypal Fadhi A.	3	3	6	3	B
20	Galang Sandi P.	3	4	7	3,5	A
31	Arif Fauzi	3	4	7	3,5	A
32						
33						
34						
35						

Penilai



TUMI J. S. Pd. Juf
 NIP 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA KECH/BESAR *)

KELAS : VI C PEMBELAJARAN : 1
 SEKOLAH : STMP N1 Pandan HARI/TANGGAL : 8 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Mita Rahmada P.	2	3	5	2,5	B
2	Aldyanesah	3	3	6	3	B
3	Asyari Saputro	2	3	5	2,5	B
4	Azizah Ruspahingrum	2	2	4	2	C
5	Bima Poetra D.	3	2	5	2,5	B
6	Dwi Ari F.	2	3	5	2,5	B
7	Eri Eka N.	2	2	4	2	C
8	Elsa Maulana	3	3	6	3	B
9	Fajar Yuni S.	2	2	4	2	C
10	Febrian Valentin A.A.	2	3	5	2,5	B
11	Fitri Endarixanto	2	2	4	2	C
12	Gamma Bekti N.	3	2	5	2,5	B
13	Damar Tanggih W.P.	2	3	5	2,5	B
14	Krisnawan A.	2	2	4	2	C
15	Katitah	3	3	6	3	B
16	M. Saifullah	3	3	6	3	B
17	M. Zaf'ar	2	2	4	2	C
18	R. Pandu Dwi A.	3	2	5	2,5	B
19	Ria Amelia N.	3	3	6	3	B
20	Subrina Amalia N.	2	2	4	2	C
21	Sahid Remungkas	3	2	5	2,5	B
22	Septian Dwi U.	2	3	5	2,5	B
23	Sigit Kurniawan	3	2	5	2,5	B
24	Suci Widiasfuti	2	3	5	2,5	B
25	Sugeng Rizanto	3	2	5	2,5	B
26	Syaiful Amir	3	3	6	3	B
27	Taufan Tri H.	2	3	5	2,5	B
28	Iyas Husein W.	3	2	5	2,5	B
29	Nega Nur P.	3	2	5	2,5	B
20	Wizang Merlambang W.	2	3	5	2,5	B
31	Mulan Ayu S.B.	3	2	5	2,5	B
32						
33						
34						
35						

Penilai

[Signature]

TUMIHA, S.Pd. jkr
 NIP. 196306051991021001

LEMBAR PENILAIAN

UJI COBA SKALA ~~KECIL~~/BESAR *)

KELAS : VI 5 PEMBELAJARAN : 2

SEKOLAH : SDP N 1 Panjatan HARI/TANGGAL : 15 Januari 2015

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1	Miko Ramanda P.	4	3	7	3,5	A
2	Aldxansyah	4	3	7	3,5	A
3	Asyari Saputro	4	3	7	3,5	A
4	Azizah Ruspaningrum	3	3	6	3	B
5	Bima Roetra D.	4	3	7	3,5	A
6	Dwi Ari P.	3	3	6	3	B
7	Eri Eka N.	3	3	6	3	B
8	Elsa Maulana	3	3	6	3	B
9	Fajar Yuni S.	3	3	6	3	B
10	Febrian Valentio A.A.	3	3	6	3	B
11	Fitri Endarizento	3	3	6	3	B
12	Gamma Bekti N.	3	3	6	3	B
13	Januar Cangin W.P.	4	3	7	3,5	A
14	Erisawan A.	3	3	6	3	B
15	Latihan	3	3	6	3	B
16	M. Saifullah	3	3	6	3	B
17	M. Sahlan	3	3	6	3	B
18	R. Pandu Dwi A.	3	3	6	3	B
19	Ria Amelia J. W.	3	3	6	3	B
20	Sabrina Amelia N.	3	3	6	3	B
21	Sahid Ramangtas	3	4	7	3,5	A
22	Septyan Dwi C.	3	3	6	3	B
23	Sigit Furniawan	3	4	7	3,5	A
24	Suoi Widiastuti	3	3	6	3	B
25	Sugeng Rizanto	3	4	7	3,5	A
26	Syaiful Amir	3	4	7	3,5	A
27	Taufan Tri H.	3	3	6	3	B
28	Tyas Husein W.	3	3	6	3	B
29	Nega Vuan P.	3	3	6	3	B
20	Wizang Herambang W.	3	4	7	3,5	A
31	Wulan Ayu S. B.	3	3	6	3	B
32						
33						
34						
35						

Penilai



TUMIJA, S.Pd. J. 2015
NIP 196306011991021001

LAMPIRAN 9

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN DARI SEKOLAH



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 PENGASIH
Jalan KRT Kertodiningrat 41, Margosari Pengasih Kulon Progo Yogyakarta
E-mail : sma1pengasih@yahoo.com Website : smapta.wordpress.com ☎ (0274) 773123

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 063

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Drs.AMBAR GUNAWAN
NIP : 19611016 198501 1 001
Pangkat/gol ruang : Pembina,IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMA Negeri 1 Pengasih

menerangkan bahwa:

Nama : **DWI ARIF STYAPRANOMO**
NIM : 11601244086
PRODI : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Peguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Pengasih pada:

Waktu : 04 November 2014 s/d 04 Februari 2015
Judul : Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepak Bola
Dalam Upaya Meningkatkan Ketrampilan Short Pass

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. AMBAR GUNAWAN
Pembina; IV/a
NIP 19611016 198501 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PANJATAN
SMP NEGERI 1 PANJATAN

Alamat : Gotakan Panjatan Kulon Progo , Telp773990 Kode Pos 55655

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/063

Menindaklanjuti surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor : 070/REG/v/22/11/2014
Tanggal: 04 November 2014 tentang ijin Penelitian.dengan ini Kepala SMP Negeri 1 Panjatan
Menerangkan bahwa :

Nama : DWI ARIF STIYAPRANOMO
NIM/NIP : 11601244086
PT/Instansi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Keperluan : IZIN PENELITIAN
Judul /tema : PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAIAN
SEPAKBOLA DALAM UPAYA MENINGKATAN KETERA
MPILAN SHORT PASS

Lokasi : SMP DAN SMA NEGERI DI KABUPATEN KULON PROGO
Waktu : 04 Nopember 2014 s/d 04 Februari 2015

Demikian surat keterangan kami berikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Panjatan, 7 Februari 2015
Kepala Sekolah

SUTAPTONO, S.Pd.
NIP. 19610704 198403 1 008

F/4.2.3/KTU/14/01
04 April 2011
SMA NEGERI 2 WATES



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 2 WATES

Jalan. KH. Wahid Hasyim, Bendungan, Wates, Kulon Progo 55651 Telepon/Faximile. (0274) 773055
e-mail : smadawates@yahoo.co.id website : www.smadawates.sch.id

23 Januari 2015

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/045

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo menerangkan bahwa :

N a m a : DWI ARIF STIYAPRANOMO
N I M : 11601244086
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo pada tanggal 18 – 22 November 2014 dengan judul :

"Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Untuk Meningkatkan Keterampilan Operan Pendek (Short Pas)."

Demikian surat keterangan ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah

Drs. H. MUDJIJONO, M.M.
NIP. 19550710 197803 1 007





PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DIKDAS KECAMATAN WATES
SMP NEGERI 2 WATES

Alamat : Bendungan, Wates, Kulon Progo, Telp. (0274)773538

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/ 026 / 2015

Yang bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Dra. SUMARWASTUTI RAHAYU, M.Pd

NIP : 196212141985022001

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat Sekolah : Jln. Wachid Hasyim, Bendungan, Wates, Kulon Progo, DIY

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : DWI ARIF STIYAPRANOMO

NIM : 11601244086

Program Studi : POR/JKR

Asal PT : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 2 Wates, Kabupaten Kulon Progo, pada bulan November 2014 s/d Desember 2014 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepakbola Dalam Upaya Peningkatan Short Pass.."di SMP Negeri 2 Wates Kulon Progo.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan Sebagaimana mestinya.



Wates, 9 Februari 2015

Kepala Sekolah

Dra SUMARWASTUTI RAHAYU, M.Pd

NIP. 19621214198502 2001



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PANJATAN
SMP NEGERI 2 PANJATAN

Alamat : Pleret, Panjatan, Kulon Progo, Kode Pos. 55655 Telp. 0274 7104133

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 071 025/ 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUPARNO, S.Pd
NIP : 19590115 198203 1 018
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah / Guru Madya

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DWI ARIF STYAPRANOMO
NIM : 11601244086
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sepak Bola dalam upaya Meningkatkan Ketrampilan Short Pass di SMP Negeri 2 Panjatan , Kulon Progo pada : 04 November 2014 s.d 04 Februari 2015

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pleret, 12 Februari 2015
Kepala Sekolah

SMP NEGERI 2
PANJATAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS
KECAMATAN PANJATAN
DINAS PENDIDIKAN
SUPARNO, S.Pd
Pembina ; IV/a
NIP. 19590115 198203 1 018

LAMPIRAN 10

BUKU MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

2/4/2015

**MODEL
PERMAINAN
DALAM
PEMBELAJARAN
PERMAINAN
SEPAKBOLA
UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN OPERAN PENDEK**



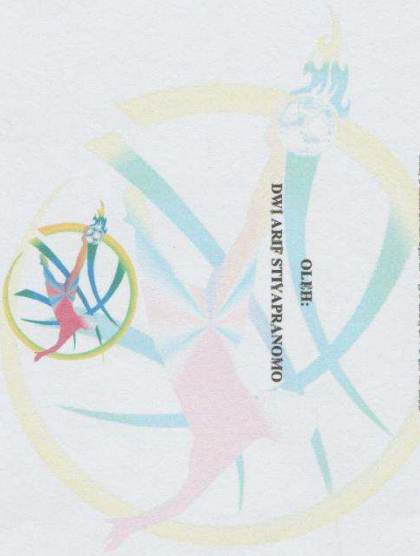
DWI ARIF STIVARANDMO
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY



**MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN OPERAN PENDEK**

OLEH:

DWI ARIF STIYAPRANOMO



PENDIDIKAN OLIMPIADA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia yang telah ditimpakannya. Buku Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* ini dapat diselesaikan. Buku Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan *Short Pass* ini ditulis sebagai pendamping bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran permainan sepakbola, yaitu cara melaksanakan pembelajaran permainan sepakbola dengan menggunakan model permainan secara terintegrasi sehingga baik guru maupun peserta didik akan mendapatkan kemudahan dalam menjalani proses pembelajaran permainan sepakbola.

Metode peningkatan keterampilan operan jarak pendek (*short pass*) dengan menggunakan model permainan adalah bentuk pengembangan metode pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek. Penggunaan metode bermain bertujuan agar peserta didik sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas dapat memahami dan menguasai operan jarak pendek dengan perasaan yang lebih efektif dan menyenangkan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Kepala Jurusan Pendidikan Olahraga, Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan dan semua pihak yang telah membantu memberikan masukan untuk perbaikan terhadap buku ini. Buku model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* ini merupakan produk akhir setelah melewati serangkaian perbaikan dari ahli permainan sepakbola dan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, namun kami tetap menyadari bahwa buku ini belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari bapak/ibu/saudara/ pembaca sangat kami harapkan demi penyempurnaan buku mendatang ini.

Semoga buku model permainan dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui bermain untuk meningkatkan keterampilan *short pass* ini dapat bermanfaat, khususnya bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta peserta didik sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas dalam mempelajari keterampilan *short pass* dalam permainan sepakbola.

Yogyakarta, 4 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
PENDAHULUAN	1
Apa itu model permainan sepakbola?	1
Kemampuan permainan	2
Penggunaan bola	2
Aturan keselamatan	3
1) Bermain operan 2 lawan 2	4
2) Bermain operan meyyang	6
3) Bermain operan dua sisi	8
4) Bermain operan dua target	10
5) Permainan operan meyyang dan btrahan	12
6) Permainan operan 4 gawang	14
7) Permainan 1 kuring dalam kurungan	16
8) Permainan 2 kuring dalam 2 kurungan	19
9) Permainan operan target dalam kurungan	21
10) Permainan kuring-kucingan	23
Penilaian	25
Rubrik penilaian	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1 kategori keterampilan peserta didik	25
Tabel 2 Pedoman penilaian pergerakan dengan bola	26
Tabel 3 Pedoman penilaian pergerakan tanpa bola dalam mendukung operan	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 pembatas kelingsan bola operan jarak pendek	4
Gambar 2 lapangan untuk bermain operan 2 lawan 2	5
Gambar 3 Skema bermain short pass 2 lawan 2	6
Gambar 4 gawang bermain operan menyering	7
Gambar 5 lapangan bermain operan menyering	7
Gambar 6 skema bermain operan menyering	8
Gambar 7 lapangan bermain operan dua sisi	9
Gambar 8 pola bermain operan dua sisi	10
Gambar 9 lapangan bermain operan dua target	11
Gambar 10 bermain operan dua target	12
Gambar 11 modifikasi gawang kecil	13
Gambar 12 lapangan permainan operan menyering dan bertahan	13
Gambar 13 permainan operan menyering dan bertahan	14
Gambar 14 modifikasi gawang kecil	15
Gambar 15 Permainan operan 4 gawang	16
Gambar 16 Permainan operan 4 gawang	16
Gambar 17 Permainan 1 kucing dalam kurungan	18
Gambar 18 Permainan 1 kucing dalam kurungan	19
Gambar 19 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan	20
Gambar 20 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan	21
Gambar 21 Permainan operan target dalam kurungan	22
Gambar 22 Permainan operan target dalam kurungan	23
Gambar 23 permainan kucing-kucingan	24
Gambar 24 permainan kucing-kucingan	25

PENDAHULUAN

DEFINISI PERMAINAN SEPAKBOLA

Ribuan tahun yang lalu, permainan sepakbola telah diperkenalkan kepada masyarakat dunia termasuk Indonesia. Permainan yang pada awalnya digunakan untuk melatih keterampilan, meningkatkan kemampuan fisik prajurit perang, serta mengisi waktu senggang. Perubahan bentuk permainan kelompok dengan cara melakukan tendangan terhadap tengkuk kepala manusia, hingga benda dalam bentuk yang relatif bulat dari lembung binatang, yang akhirnya benda yang terbuat dari usus atau kulit binatang dengan bahan sisasis yang lebih ringan.

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh kecuali dengan kedua tangan (tangan). Jadi sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan oleh lawan. Secara umum setiap pertandingan dilaksanakan dalam waktu 2 X 45 menit dengan panjang lapangan 110 X 70 meter.

APA ITU MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA?

Model permainan sepakbola merupakan suatu kerangka permainan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam permainan sepakbola sesuai dengan kebutuhan. Model permainan dalam buku ini merupakan pengembangan beberapa bentuk permainan antara lain: (1) bermain operan 2 lawan 2, (2) bermain operan menyering, (3) bermain operan dua sisi, (4) permainan operan dua target, (5) permainan operan menyering dan bertahan, (6) permainan operan 4 gawang, (7) permainan 1 kucing dalam kurungan, (8) permainan 2 kucing dalam kurungan, (9) permainan operan target dalam kurungan, (10) permainan kucing-kucingan. Secara teknis, aktivitas yang terdapat dalam model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek merupakan aktivitas terprogram yang dapat dilaksanakan secara terisah. Model permainan sepakbola yang termuat di dalam buku ini berjumlah 10 model atau bentuk permainan yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam semua permainan tersebut dapat dimodifikasi dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Permainan ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan bentuk latihan yang bersifat menyenangkan namun tetap mengeni sasaran yaitu pengembangan keterampilan operan jarak pendek.

Dengan dikembangkannya bentuk-bentuk permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek, diharapkan dapat mempertkanya variasi permainan-permainan dalam pembelajaran guna meningkatkan kinestetik pada usia sekolah menengah. Pada dasarnya, model permainan sepakbola yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan operan jarak pendek merupakan model permainan jenis baru untuk variasi pembelajaran permainan sepakbola. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi dalam

pembelajaran terutama pada cabang olahraga sepakbola maka dirasa perlu untuk mengembangkan suatu bentuk-permainan yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan. Untuk itu, model permainan yang dikembangkan dapat menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek bagi peserta didik usia sekolah menengah.

Model permainan yang dikembangkan memiliki fokus pada keterampilan operan jark pendek sehingga lebih banyak memfasilitasi bentuk-bentuk operan jark pendek dalam setiap bentuk permainan. Disamping dapat meningkatkan keterampilan operan jark pendek melalui penggunaan teknik, model permainan yang dikembangkan juga meningkatkan keterampilan operan jark pendek melalui penggunaan pengalaman dalam situasi permainan. Untuk itu, permainan ini mencakup kompetensi dalam menentukan waktu melakukan operan, mencari posisi/ruang yang baik untuk menerima dan memberi operan, teknik yang digunakan dalam melakukan operan, dan bobot dalam setiap operan yang dilakukan.

KEMANFAATAN PERMAINAN

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar. Semua model permainan yang tersaji di dalam buku ini merupakan permainan yang lebih mengkedepankan faktor peningkatan keterampilan dalam bermain sepakbola terutama keterampilan untuk melakukan operan. Keterampilan seseorang dalam melakukan operan dapat dibedakan ketika seseorang tersebut berada dalam situasi pertandingan dan permainan satuanggubnya. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan keterampilan operan akan lebih efektif jika model latihan keterampilan tersebut dapat memberikan pengalaman suatu pertandingan atau permainan sebenarnya. Pengalaman atau permainan sebenarnya dapat diberikan melalui upaya memodifikasi bagian-bagian dalam suatu pertandingan atau permainan sebenarnya ke dalam bentuk permainan sederhana. Dan tentu permainan sederhana tersebut dimodifikasi sesuai dengan tingkat keterampilan peserta didik sehingga dapat diketahui kebutuhan peserta didik terhadap suatu keterampilan.

Pada akhirnya, kebutuhan peserta didik terhadap satu keterampilan sejalan dengan konsep model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek. Dan pengalaman akan situasi permainan yang diterima oleh peserta didik dari model permainan yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam suatu pertandingan atau permainan yang sebenarnya. Tidak dapat kita pungkiri bahwa dalam setiap aktivitas membutuhkan suatu koordinasi antara kemampuan berfikir dengan anggota gerak tubuh. Saraf sensorik yang dapat mempengaruhi kemampuan berfikir seseorang dalam menentukan keputusan sedangkan saraf motorik memberikan pengaruh terhadap kualitas pergerakan seseorang.

PENGUNDAAN BUKU

Buku model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek terdiri dari 10 permainan, yaitu: (1) bermain operan 2 lawan 2, (2) bermain operan

menyering (3) bermain operan dua sisi, (4) permainan operan dua target, (5) permainan operan menyiang dan bertahan, (6) permainan operan 4 gawang, (7) permainan 1 kasing dalam kurungan, (8) permainan 2 kuring dalam 2 kurungan, (9) permainan operan target dalam kurungan, (10) permainan kuring-kurungan. Sebagai seorang pendidik bila menggunakan buku ini diharapkan melaksanakan semua pedoman keselamatan dalam melaksanakan setiap kegiatan, yaitu harus berpedoman pada langkah-langkah kegiatan sebagai berikut.

Sebelum memulai pembelajaran, pendidik hendaknya telah mengetahui tujuan dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, isi pembelajaran, metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan model permainan yang termuat di dalam buku ini adalah untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek peserta didik usia sekolah menengah. Nilai keterampilan merupakan domain utama dalam kegiatan pembelajaran yang ditransfer dari aktivitas aktivitas. Dalam buku ini juga dituntut aturan keselamatan bagi peserta didik, mengingat aktivitas pembelajaran berada di luar ruangan.

Proses pembelajaran dalam buku ini meliputi (1) pendahuluan yang bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada anak terkait dengan aktivitas yang akan dilaksanakan termasuk menyiapkan kondisi peserta didik agar siap untuk mengikuti pembelajaran melalui kegiatan pemanasan, (2) kegiatan inti yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dengan melakukan model permainan yang dikembangkan, (3) penutup yang bertujuan untuk mengembalikan kondisi peserta didik ke dalam kondisi semula melalui kegiatan pendinginan dan melakukan evaluasi dalam serangkaian kegiatan pembelajaran.

Buku ini dilengkapi dengan *Digital Versatile Disc* (DVD). Pengoperasian DVD dapat menggunakan media elektronik berupa komputer/laptop yang menyediakan *disk optic room internal/external*. Pada umumnya, untuk spesifikasi semua jenis *disk optic internal/external* sudah mendukung pengoperasian DVD karena penggunaannya yang cukup populer di semua kalangan masyarakat khususnya masyarakat pendidik. Tujuan diberikannya DVD adalah sebagai pendamping buku sehingga dapat memudahkan pembaca pendidik dalam memahami setiap item model permainan yang dikembangkan dan bentuk nyata dari setiap media/peralatan yang digunakan. Media/peralatan yang digunakan dalam model permainan ini merupakan modifikasi dari peralatan yang ada.

ATURAN KESELAMATAN

Aturan keselamatan untuk model permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Meluangkan waktu khusus untuk memberikan narasi model permainan untuk meningkatkan keterampilan operan jark pendek.
- 2) Rasio antara pendidik dan peserta didik berkisar 1:20 (1 guru dengan 20 siswa).
- 3) Menggunakan pakaian olahraga dan sepatu.
- 4) Menggunakan lapangan rumput yang cukup luas.
- 5) Memberikan peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi diri termasuk membolehkan kesempatan bermain untuk semua siswa.

- 6) Memberikan peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan permainan sehingga peserta didik dapat melaksanakan kegiatan dengan sukarela.
- Semu model permainan dapat dimainkan secara terpisah sehingga setiap kegiatan dapat dilaksanakan dengan maksimal. Semua permainan yang dikembangkan dapat dilaksanakan secara acak sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini merupakan bentuk-bentuk kegiatan pada model permainan yang dikembangkan.

1) BERMAIN OPERAN 2 LAWAN 2

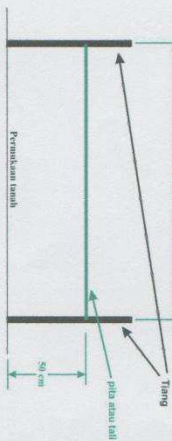
1. Nama Permainan : Bermain operan 2 lawan 2

2. Deskripsi dan Tujuan : Dalam bermain operan 2 lawan 2 ini, peserta didik dilatihkan kesempatan untuk melakukan operan jarak pendek secara penuh. Skema bermain merupakan modifikasi dari bentuk latihan drill dengan memberikan sedikit perubahan terhadap peraturan pelaksanaannya, yaitu dengan memberikan gawang pengukur ketinggian bola di tengah lapangan bermain. Gerakan dalam skema ini lebih difokuskan kepada keterampilan *short zone* dan menerima bola operan sehingga bentuk keterampilan lainnya diminimalkan.

3. Alat dan Bahan :
- a. Bola sepak : 1 buah
 - b. Tiang : 2 buah @ 1 m
 - c. Pita atau tali : 1 buah @ 4 m
 - d. Pembatas lapangan (serbuk kapur) : 1 kanung kecil
 - e. Lapangan bola : 6 X 6 m²

4. Tata Cara Pelaksanaan :

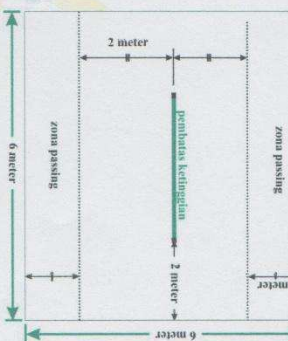
- a. Menyiapkan alat dan bahan
 - 1) Menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan
 - 2) Menyiapkan alat pembatas ketinggian bola operan
- ❖ Menyiapkan tiang pancang dan tali kemudian menangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan panjang 42 meter dengan ketinggian pita 430 centimeter seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1 pembatas ketinggian bola operan jarak pendek

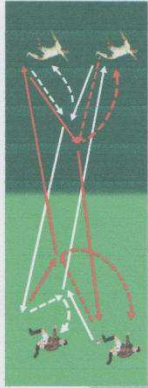
3) Menyiapkan lapangan.

❖ Menyiapkan pembatas atau serbuk kapur beserta pemasangan alat pembatas ketinggian bola operan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2 lapangan untuk bermain operan 2 lawan 2

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Peserta didik dibenarkan ke dalam bentuk kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
 - 2) Setiap kelompok diberikan kembali menjadi 2 tim, yaitu tim A dan tim B.
 - 3) Setiap tim menempatkan diri pada setiap lapangan dengan sisi yang berbeda dan setiap tim berada di zona *passing*.
 - 4) Permainan diawali dengan salah satu peserta didik melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian. Dalam hal ini, dikatakan masuk ke dalam batas ketinggian berarti bola melewati daerah yang berada di bawah pita atau tali dan di dalam tiang pembatas ketinggian bola operan.
 - 5) Salah satu pemain lawan berusaha mengontrol/menempusi bola hasil tendangan dari tim lawan kemudian memberikan tendangan kepada rekan tim yang lain dan dilanjutkan dengan melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian.
 - 6) Hal ini dilakukan secara berulang-ulang.
 - 7) Selanjutnya, tim dikatakan mendapatkan skor/point/angka jika tim tidak mampu mengontrol/menguasai atau tidak dapat melakukan tendangan menyusur tanah mengarah ke area lawan dengan bola melewati/masuk ke dalam pembatas ketinggian. (1 kesalahan tindakan = 1 skor/point/angka untuk tim lawan).
 - 8) Permainan ini dilakukan selama ±10 menit.
 - 9) Tim dikatakan menang, jika mendapatkan angka paling banyak.
- c. Gambar pola permainan



Gambar 3 Skema bermain short pass 2 lawan 2

Keterangan:

- 1) dan siktus pertama pergerakan tanpa bola
- 2) siktus pertama arah bola passing
- 3) dan siktus kedua pergerakan tanpa bola
- 4) siktus kedua arah bola passing

2) BERMAIN OPERAN MENYERANG

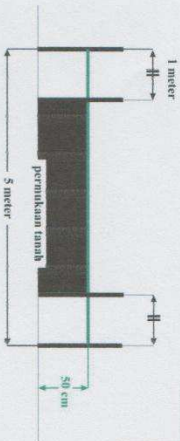
1. Nama Permainan
2. Deskripsi dan Tujuan Permainan

Bermain operan menyerang ini, peserta didik dalam bermain operan menyerang ini, peserta didik dituntut untuk menampilkan bentuk-bentuk keterampilan yang ditujukan untuk menciptakan pola permainan ke daerah lawan. Dengan demikian, tujuan akhir dalam permainan ini adalah untuk memberikan operan kepada pemain yang berada pada daerah bebas dengan bentuk operan satu dua, bentuk umpung satu dua dimungkinkan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi untuk menciptakan peluang mencetak angka karena kecepatan pergerakan serana ini sulit untuk dibaca oleh pemain bertahan.

3. Alat dan Bahan
 - Bola sepak 10 buah
 - Tiang pancang 2 buah
 - Tali/pita 7 meter
 - Conemarker 3 buah
 - Lapangan sepakbola 15 X 7 meter

4. Tahap Cara Pelaksanaan

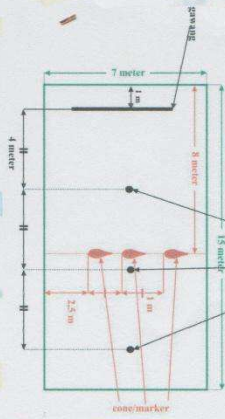
- a. Menyiapkan alat dan bahan
- 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan
- 2) Menyiapkan gawang modifikasi
 - ❖ Menyiapkan gawang kecil dengan panjang 45 meter dengan ketinggian 1,50 centimeter, namun yang dirungsikan sebagai gawang atau target tembakan adalah daerah 1 X 0,5 meter di bawah tali pada masing-masing tepi gawang seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4 gawang bermain operan menyerang

3) Menyiapkan lapangan

- ❖ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 15 meter dan lebar 7 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta penyusunan gawang dan conemarker di lapangan tampak seperti pada gambar di bawah ini.



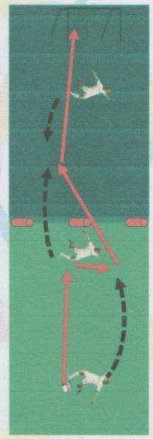
Gambar 5 lapangan bermain operan menyerang

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Pemain terdiri dari 3 peserta didik, yaitu sebagai pengumpulan, pencetak angka, dan pemain bertahan.
 - 2) Peserta didik dibagikan menjadi 3 banjar. Dan setiap banjar adalah satu tim, dengan demikian permainan ini adalah permainan perantara pemain dan pengumpulan terobosan kepada orang ke dua. Banjar kedua sebagai orang kedua, yaitu sebagai penerima bola dari orang pertama dan sebagai pencetak angka. Sedangkan banjar ketiga sebagai orang ketiga yang bertugas menjadi pemain bertahan yang menghalangi orang kedua dalam melakukan serangan untuk mencetak angka.
 - 4) Semua anggota tim melaksanakan tugasnya secara bergantian. Dan jika semua anggota tim telah melaksanakan tugasnya maka dilanjutkan dengan permainan peran pada setiap timnya. Pergantian peran dilakukan sedemikian rupa sehingga semua tim dapat merasakan dan melaksanakan semua peran

dalam permainan, yaitu sebagai orang pertama, orang kedua, maupun orang ketiga.

- 5) Dalam permainan ini memiliki 3 indikator keberhasilan dari setiap pemain, yaitu pemain pertama dikatakan berhasil jika mampu memberikan umpan terobosan melewati cone/marker sehingga dapat diterima oleh orang ke dua dengan baik. Orang kedua dikatakan berhasil jika mampu menendak angka ke dalam target yang telah ditempatkan. Target adalah daerah 1 X 0,5 meter di bawah tali pada masing-masing tepi gawang. Sedangkan orang ketiga dikatakan berhasil jika mampu menahan serangan sehingga bola dapat dihentikan kearah lapangan atau bola dapat dikuasai.
- 6) Pemain mendapatkan angka/poin, jika indikator dari setiap peran pemain dapat terpenuhi. Dengan demikian, tim yang mampu mengumpulkan angka/poin terbanyak adalah tim pemenangnya.

c. Gambar pola permainan



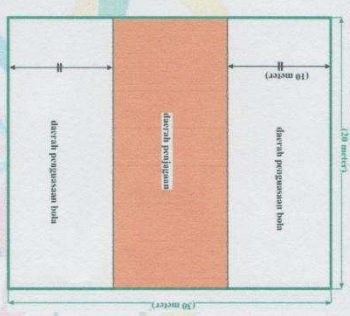
- Keterangan:
- 1) arah passing
 - 2) saling passing sekali sentuhan
 - 3) arah pergerakan tanpa bola

3) BERMAIN OPERAN DUA SISI

1. Nama Permainan : Bermain operan dua sisi
2. Deskripsi dan Tujuan : Dalam bermain operan dua sisi ini, peserta didik dikelompokkan menjadi tiga kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Tiga kelompok kecil ditempatkan ke dalam 3 bagian dari lapangan, yaitu bagian kiri, tengah, dan kanan. Pada setiap bagian memiliki tugas yang berbeda, yaitu bagian kiri dan kanan sebagai pemain yang menguasai bola sedangkan bagian tengah menahan bola atau menghentikannya. Tujuan permainan adalah untuk melatih keterampilan operan bola.
3. Alat dan Bahan : Bola sepak 1 buah
Cone/marker 10 buah
Lapangan sepakbola 30 X 20 meter
4. Tahap Pelaksanaan
 - a. Menyajikan alat dan bahan

- 1) Menyajikan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Menyajikan lapangan

Menyajikan pembatas atau kerbuk kapur beserta pentungan 2 daerah penggunaan bola dan 1 daerah perijagaan dengan ukuran masing-masing 20 X 10 meter, lampuk seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 7 lapangan bermain operan dua sisi

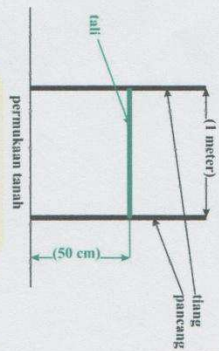
- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok dengan anggota setiap kelompok berjumlah 4 orang. Kelompok pertama dan kelompok ketiga adalah tim yang menempati daerah penggunaan bola, sedangkan kelompok kedua adalah tim yang menempati daerah perijagaan.
 - 2) Pemain perijagaan hanya diperbolehkan memantulkan daerah penggunaan bola untuk menghentikan laju operan maksimal 2 anak dan daerah perijagaan harus diisi oleh pemain perijagaan minimal 2 anak.
 - 3) Pemain yang menguasai bola dilarang untuk keluar daerah penggunaan bola dan operan melambung ke daerah penggunaan bola yang lain dapat dilakukan setelah 4 kali operan kepada rekan pada daerah penggunaan bola yang sama.
 - 4) Setelah operan lambung kepada daerah penggunaan bola yang lain dapat dilaksanakan dengan baik sebanyak 2 kali, maka diperbolehkan untuk pertukaran tempat untuk masing-masing kelompok.
- c. Gambar pola permainan

Gambar 10 bermain operan das target

5) PERMAINAN OPERAN MEYERANG DAN BERTAHAN.

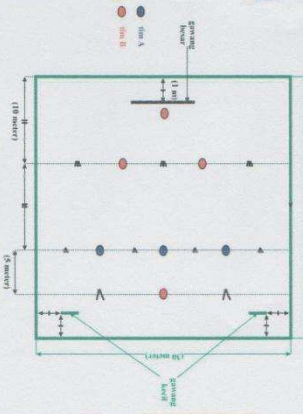
1. Nama Permainan : Permainan operan meyerang dan bertahan
2. Deskripsi dan Tujuan Permainan : Permainan operan meyerang dan bertahan ini memiliki tujuan untuk melatih keterampilan meyerang dan bertahan yang disajikan dalam satu bentuk permainan. Dengan permainan ini, peserta didik akan memperoleh pengalaman terhadap kondisi permainan sepakbola pada daerah pertahanan dan daerah penyerangan. Permainan ini dapat dikatakan sebagai permainan yang memfasilitasi keterampilan meyerang dan bertahan kepada masing-masing tim dalam waktu yang sama. Hal ini dikarenakan permainan tersebut berlangsung di daerah pertahanan yang selang-seling sebagai daerah penyerangan bagi tim lainnya. Target untuk mencetak angka berbeda bagi pemain penyerang dan pemain bertahan. Bagi pemain penyerang angka dapat diperoleh jika mampu memasukkan bola ke dalam gawang, sedangkan bagi pemain bertahan, angka dapat diperoleh jika mampu menempatkan bola pada daerah-daerah yang dapat digunakan untuk melakukan upaya yang meyerang balik yaitu diambatkan pada das gawang kecil di bagian samping lapangan.
3. Alat dan Bahan :

Bola sepak	1 buah
Cone/market	10 buah
Lapangan sepakbola	30 X 30 meter
Tiang pancang	4 buah
Tali	2 buah @1 meter
Gawang besar	1 buah
4. Tata Cara Pelaksanaan
 - a. Menyiapkan alat dan bahan
 - 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan
 - 2) Menyiapkan modifikasi gawang kecil
 - ✦ Menyiapkan 4 tiang pancang dan 2 tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan masing-masing panjang 41 meter dan ketinggian pita 550 centimeter, tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar 11 modifikasi gawang kecil

- 3) Menyiapkan lapangan
 - ✦ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 30 meter dan lebar 30 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur seperti gambar di bawah ini.



Gambar 12 lapangan permainan operan meyerang dan bertahan

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim penyerang dan tim bertahan dengan anggota 3 anak pada setiap timnya, namun ditambah 1 anak yang berperan sebagai penjaga gawang.
 - 2) Tim penyerang bertugas meyerang daerah pertahanan lawan dengan gawang besar sebagai target untuk mendapatkan angka/point dengan cara memasukkan bola ke dalam gawang. Sedangkan tim bertahan bertugas mempertahankan gawang dari serangan dan segera mungkin untuk dapat menghalau bola sehingga dapat menjauh dari daerah pertahanan dengan dua buah gawang kecil di sisi lapangan sebagai target angka/point (memasukkan bola ke salah satu gawang kecil).

- 3) Setelah salah satu tim mampu mengoyakkan angka 10 maka dilakukan pergantian peran oleh masing-masing pemain.
- 4) Tim pemenang adalah tim yang mampu mengoyakkan angka paling banyak.

c. Gambar pola permainan



Gambar 13 permainan operan meyerang dan bertahan

Permainan di atas dilaksanakan dengan menempatkan satu buah gawang besar yang ditempatkan di daerah pertahanan salah satu tim dan dua buah gawang kecil yang ditempatkan pada kedua sisi samping lapangan tengah. Target untuk tim bertahan adalah kedua gawang kecil yang berada di samping lapangan sedangkan target untuk tim penyerang adalah gawang besar. Tim terdiri dari tim bertahan dengan 3 pemain dan 1 penjaga gawang serta tim penyerang dengan 3 pemain. Hanya saja, untuk pemain bertahan tidak ada satu pemain yang berada jauh dari daerah pertahanan, pemain ini dilaksanakan sebagai pemain bertahan yang telah meninggalkan daerah pertahanan untuk membantu penyerangan.

Permainan ini dimulai dari kepemilikan bola oleh pemain penyerang yang melakukan penyerangan. Dalam usaha untuk menyerang dan bertahan dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik yang terdapat di dalam sepakbola. Sehingga dalam permainan ini tidak dibatasi dengan beberapa teknik yang diperbolehkan untuk dilakukan. Dalam waktu beberapa menit atau jika jumlah skor sudah dirasa cukup, jangka selanjutnya adalah memusatkan permainan sehingga semua pemain mendapatkan pengalaman yang sama.

6) PERMAINAN OPERAN 4 GAWANG.

1. Nama Permainan : Permainan operan 4 gawang
2. Deskripsi dan Tujuan Permainan : Permainan operan 4 gawang memiliki gambaran permainan yang terjadi di lapangan tengah pada permainan sepakbola. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk membentuk peluang penyerangan dengan memanfaatkan lebar lapangan. Dengan demikian, permainan ini dimaksudkan untuk mengalirkan bola ke lapangan tepi sehingga untuk mendapatkan angka adalah dengan memasukkan bola ke target yang telah ditempatkan di sisi-sisi lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan jumlah sama setiap timnya. Perencanaan jumlah pemain dalam setiap tim dapat

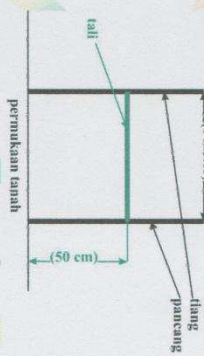
- ditemukan dengan melihat keterampilan yang telah dimiliki oleh pemain. Semakin tinggi keterampilan pemainnya maka jumlah pemain dalam setiap timnya semakin sedikit jumlah pemainnya. Untuk siswa tingkat sekolah menengah dapat ditempatkan sebagai awal permainan adalah dengan 6 pemain dalam setiap timnya.

3. Alat dan Bahan

- Bola sepak : 1 buah
- Conemarker : 10 buah
- Lapangan sepakbola : 20 X 30 meter
- Tiang pancang : 8 buah
- Tali : 4 buah @ 1 meter

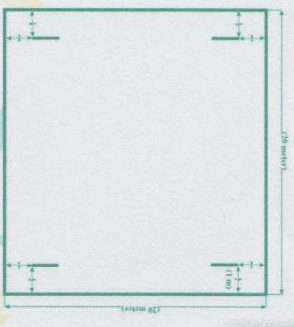
4. Tah Cara Pelaksanaan

- a. Menyiapkan alat dan bahan
- 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Menyiapkan modifikasi gawang kecil
 - ✦ Menyiapkan 8 tiang pancang dan 4 tali kemudian merangkainya sehingga membentuk seperti gawang kecil dengan masing-masing panjang ±1 meter dan ketinggian pita ±50 sentimeter, tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar 14 modifikasi gawang kecil

- 3) Menyiapkan lapangan
 - ✦ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur beserta gawang besar maupun gawang kecil, tampak seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 15 Permainan operan 4 gawang

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A dan tim B dengan anggota 4 anak pada setiap timnya.
 - 2) Semua anggota tim tersebut secara acak di dalam lapangan.
 - 3) Permainan dilaksanakan seperti halnya permainan dalam sepakbola. Semua teknik operan yang diperbolehkan untuk dilakukan, hal ini ditujukan agar peserta didik memahami mengenai waktu penggunaan teknik operan jarak pendek pada situasi permainan yang sebenarnya. Oleh karena itu, teknik operan lambung juga diperlihatkan pada situasi-situasi tertentu.
 - 4) Target untuk mendapatkan point atau angka adalah dua buah gawang yang berada di area pertahanan lawan.
 - 5) Tim pemenang adalah tim yang mampu mengumpulkan angka paling banyak.
- c. Gambar pola permainan



Gambar 16 Permainan operan 4 gawang

7) PERMAINAN 1 KUCING DALAM KURUNGAN.

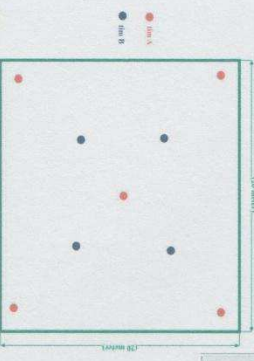
- 1. Nama Permainan : Permainan 1 kucing dalam kurungan

2. Deskripsi dan Tujuan Permainan

Permainan 1 kucing dalam kurungan merupakan bentuk lain dari permainan kucing-kurungan yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan operan peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik yang berada di dalam kurungan akan mendapatkan pengalaman untuk dapat mencari ruang atau tempat yang memiliki peluang besar untuk dapat menerima operan. Sedangkan pemain lain yang menjadi rekan pemain di dalam kurungan berlatih untuk membaca situasi dan waktu yang tepat untuk dapat memberikan operan kepada pemain di dalam kurungan. Situasi dan waktu yang tepat didasarkan kepada celah yang dibentuk dari pemain pelindung kurungan atau pemain yang berada di dalam kurungan itu sendiri. Pemain yang berada di luar kurungan seandainya harus memahami bahwa kesempatan untuk memberikan operan kepada rekan di dalam kurungan dengan tepat sesuai dengan celah yang ada. Karena besar kemungkinan celah tersebut hanya berlangsung sangat cepat atau hanya sesepit detik saja. Oleh karena itu, semua pemain harus memanfaatkan waktu yang sedikit tersebut. Keuntungan dari operan yang tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna dapat disebabkan oleh kesalahan pemilihan waktu yang sepepet detik tersebut untuk melakukan operan. Jadi permainan ini ditujukan kepada peserta didik untuk dapat melihat dengan teliti celah dan peluang keberhasilan dalam melakukan operan jarak pendek.

- 3. Alat dan Bahan
 - Bola sepak : 1 buah
 - Conemarker : 10 buah
 - Lapangan sepakbola : 20 X 20 meter
- 4. Tata Cara Pelaksanaan
 - a. Menyiapkan alat dan bahan
 - 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan
 - 2) Menyiapkan lapangan
 - ❖ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.

18



Gambar 17 Permainan 1 kucing dalam kurungan

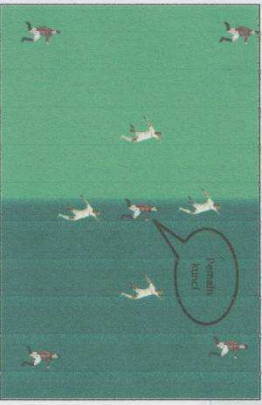
b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan

- 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 4 anak pada setiap timnya, namun ada satu pemain tambahan untuk tim penyerang yang bertugas sebagai pemain target angka.
- 2) Pemain target angka adalah pemain yang bertugas sebagai target untuk mendapatkan angka bagi pemain penyerang. Dengan demikian, angka bagi pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain target sehingga dapat dikuasai oleh pemain target.
- 3) Jika operan dapat dipotong atau dibentakan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu pemain bertahan menjadi pemain penyerang begitu juga sebaliknya pemain penyerang menjadi pemain bertahan. Khusus untuk pemain target diperbolehkan berganti posisi dengan pemain yang belum pernah menjadi pemain target.
- 4) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berdurung-ulang, hingga pemain merasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.

c. Gambar pola permainan

19

19



Gambar 18 Permainan 1 kucing dalam kurungan

8) PERMAINAN 2 KUCING DALAM 2 KURUNGAN

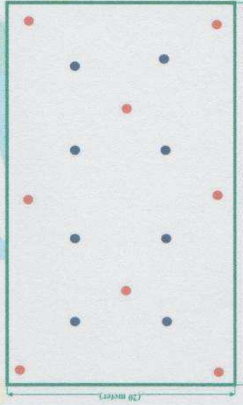
1. Nama Permainan : Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan
2. Deskripsi dan Tujuan : Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan merupakan pengembangan dari bentuk permainan kucing-kucingan dengan menggunakan lingkup kesulitan penjaga terhadap target yang bergerak. Dalam permainan ini, peserta didik lebih mendapatkan pengalaman bermain dari pada permainan kucing-kucingan pada umumnya. Dalam pelaksanaannya, permainan 2 kucing 2 kurungan hampir sama dengan permainan 1 kucing 1 kurungan namun dalam permainan 2 kucing 2 kurungan lebih tinggi tingkat pemasalahannya, dibandingkan dengan permainan 1 kucing 1 kurungan. Dikatakan lebih kompleks karena setiap peserta didik akan menbagi perhatian kepada dua target atau sasaran angka, dimana kedua sasaran tersebut harus melubakkan fokus kemungkinan kedua sasaran memberikan peluang atau celah untuk melakukan operan dengan baik. Jika tidak, kedua sasaran akan memberikan celah untuk dapat diberikan operan dalam selang waktu yang relatif sangat singkat sehingga konsentrasi pada permainan ini lebih tinggi dibandingkan dengan permainan 1 kucing dalam kurungan.

3. Alat dan Bahan :

Bola sepak	1 buah
Conermarker	10 buah
Lapangan sepakbola	20 X 40 meter
4. Tata Cara Pelaksanaan

20

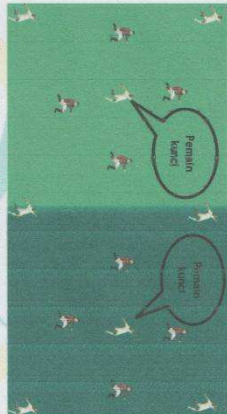
- a. Menyiapkan alat dan bahan
- 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
 - 2) Menyiapkan lapangan
- ☛ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 40 meter menggunakan pembatas dan serbuk kapur.



Gambar 19 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
- 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 2 tim, yaitu tim A (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 8 anak pada setiap timnya, untuk tim penyerang dipilih 2 pemain untuk menjadi pemain target angka yang berada diengah pemain bertahan.
 - 2) Pemain target angka adalah pemain yang berfungsi sebagai target untuk mendapatkan angka hai; pemain penyerang. Dengan demikian, angka hai; pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain tersebut sehingga dapat dipotong atau dibenturkan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu pemain bertahan menjadi pemain penyerang begitu juga sebaliknya pemain penyerang menjadi pemain bertahan. Khusus untuk pemain target diperbolehkan berganti posisi dengan pemain yang belum pernah menjadi pemain target.
 - 4) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang, hingga pemain dirasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.

- c. Gambar pola permainan



Gambar 20 Permainan 2 kucing dalam 2 kurungan

- 9) PERMAINAN OPERAN TARGET DALAM KURUNGAN
1. Nama Permainan : Permainan operan target dalam kurungan
 2. Deskripsi dan Tujuan Permainan : Modifikasi permainan ini berasal dari kombinasi keterampilan *long pass* dengan keterampilan *short pass* yang dikemas ke dalam bentuk permainan kucing-kucingan. Sehingga, fokus utama untuk mendapatkan angka adalah keterampilan *short pass* sedangkan keterampilan *long pass* merupakan keterampilan tambahan yang disesuaikan dengan kondisi permainan sebenarnya di lapangan pertandingan. Permainan ini semakin menyerupai permainan sebenarnya, maka kompleksitas permainan akan semakin tinggi. Pemain yang berada di luar kurungan memiliki tugas untuk memberikan tipuan atau mengacaukan perhatian pemain penjaga. Pemain penjaga yang bertugas mengawal pemain kunci agar tidak mendapatkan bola akan mudah dipengaruhi dengan menhiasi perhatian pemain penjaga dengan operan-peran lambung dan operan cepat di sekeliling pemain penjaga. Dengan permainan ini diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan fasilitas untuk dapat berfikir dimanakah posisi terbaik untuk berada ditinjau dari posisi bola dan susunan rekan satu tim. Dengan demikian, permainan ini jauh lebih menantang konsentrasi dan keterampilan dasar yang lebih dibandingkan dengan permainan-permainan sebelumnya.

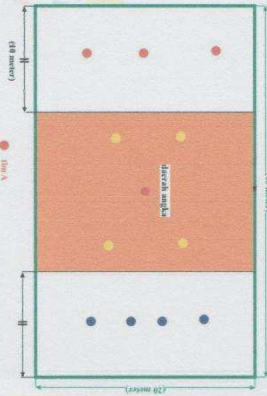
3. Alat dan Bahan
- Bola sepak : 1 buah
 - Cone/market : 10 buah
 - Lapangan sepakbola : 20 X 40 meter

4. Tata Cara Pelaksanaan

a. Menyiapkan alat dan bahan

- 1) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Menyiapkan lapangan

❖ Menyiapkan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 40 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.



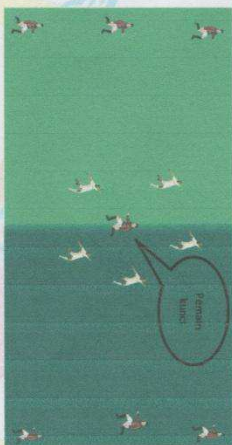
Gambar 21 Permainan operan target dalam kurungan

b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan

- 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 tim, yaitu tim A dan tim C (penyerang) dan tim B (bertahan) dengan anggota 4 anak pada setiap timnya, untuk tim penyerang dipilih 1 pemain dari salah satu tim penyerang untuk menjadi pemain target angka yang berada ditengah pemain bertahan.
- 2) Pemain target angka adalah pemain yang bertanggung sebagai target untuk mendapatkan angka bagi pemain penyerang. Dengan demikian, angka bagi pemain penyerang jika mampu memberikan bola kepada pemain tersebut sehingga dapat dikuasai oleh pemain target.
- 3) Pemain target adalah salah satu anggota pemain penyerang yang menguasai bola.
- 4) Pemain bertahan diperbolehkan keluar dari daerah angka untuk menghentikan laju operan bola dengan tetap menjaga pemain target. Sedangkan pemain penyerang tidak diperbolehkan untuk memasuki daerah angka kecuali pemain target angka.
- 5) Pemain target angka diperbolehkan keluar dari daerah angka namun jika menerima operan di luar daerah angka tidak dihitung sebagai poin. Pemain target tidak diperbolehkan ganti selama satu periode permainan.
- 6) Teknik operan yang digunakan untuk mendapatkan angka adalah teknik short pass.

c. Gambar pola permainan

- 7) Namun untuk memberikan bola kepada tim penyerang yang berada di sisi lapangan lain dapat dilakukan dengan operan memantul.
- 8) Jika operan dapat dipotong atau dibenturkan oleh pemain bertahan maka dilakukan pertukaran peran pemain, yaitu tim A mengisi rang tim B, tim B mengisi rang tim C, dan tim C mengisi rang tim A, dan secara otomatis setiap tim menjadi peran sama seperti tim yang ditempati.
- 9) Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berulang-ulang, hingga pemain dirasa mampu melaksanakan bentuk-bentuk operan.



Gambar 22 Permainan operan target dalam kurungan

10) PERMAINAN KUCING-KUCINGAN

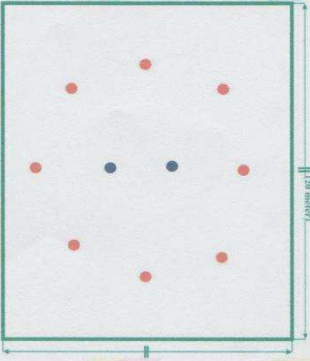
1. Nama Permainan

2. Deskripsi dan Tujuan Permainan

Permainan kucing-kucingan merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi peserta didik. Permainan ini juga merupakan permainan mendasar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan operan peserta didik. Permainan ini dilaksanakan dengan format melingkar dan terdapat satu atau dua pemain yang berada di tengah lapangan untuk menjadi kucingnya. Kucing bertindak untuk merebut dan mengembalikan laju operan bola oleh pemain yang tersusun melingkar. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan beberapa aturan, seperti mengena hukuman, jumlah pemain yang menjadi kucing, dan bahkan peraturan mengenai jumlah sentuhan yang diperbolehkan untuk para pemain yang tersusun melingkar. Semakin sedikit jumlah sentuhan maka akan semakin tinggi tingkat kesulitannya. Permainan ini hanya memfokuskan kepada keterampilan *short pass* saja dan belum dapat memfasilitasi secara utuh terdapat kemampuan peserta didik untuk dapat menempatkan diri pada posisi yang tepat sebagai pemain pada situasi

- permainan yang sebenarnya. Permainan juga dapat diubah untuk meningkatkan motivasi peserta didik yaitu seperti penalti atau kucing terdorong bola melalui dinding kaca kakinya maka penalti atau yang bertindak sebagai kucing melakukan lompat paget 10 kali. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan kesungguhan peserta didik dalam menjalankan latihan.
3. Alat dan Bahan :
 - a. Bola sepak : 1 buah
 - b. Cone/marker : 10 buah
 - c. Lapangan sepakbola : 20 X 30 meter

4. Tata Cara Pelaksanaan
 - a. Menyajikan alat dan bahan
 - 1) Menyajikan semua peralatan dan bahan yang dibutuhkan
 - 2) Menyajikan lapangan
 - ☛ Menyajikan lapangan dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 20 meter menggunakan pembatas atau serbuk kapur.



Gambar 23 permainan kucing-kucingan

- b. Pelaksanaan kegiatan dan peraturan permainan
 - 1) Peserta didik dikumpulkan menjadi kelompok-kelompok kecil ±10 anak tiap kelompok.
 - 2) Tiap kelompok terdiri dari 8 anak yang membentuk lingkaran dan 2 orang yang berada di dalam lingkaran tersebut.
 - 3) 2 anak yang berada di dalam lingkaran adalah sebagai kucing yang bertugas merobut bola dari pemain yang membentuk lingkaran.
 - 4) Sedangkan 8 anak yang membentuk lingkaran bertugas memancing bola dengan menggunakan teknik *short pass*.

- 5) Jika pemain yang bertugas sebagai kucing dapat merobut bola maka pemain yang terakhir menguasai bola dari 8 anak yang membentuk lingkaran bertukar peran dengan anak yang mampu merobut bola.
- 6) Untuk menentukan 2 anak yang menjadi kucing dilakukan dengan mengundi.
- 7) Permainan tersebut dilakukan selama kurang lebih 15 menit.

c. Gambar pola permainan



Gambar 24 permainan kucing-kucingan

PENILAIAN

Penilaian dilakukan dengan teknik unjuk kerja dan observasi yang dilakukan oleh pendidik atau praktisi. Penilaian adalah penilaian psikomotorik atau keterampilan. Peserta didik diminta melaksanakan permainan yang dikembangkan yang terdapat dalam buku ini dan selanjutnya dinilai oleh guru atau praktisi yang bersangkutan. Guru bertugas memandu, mengamati, mengobservasi dan menilai unjuk kerja yang dilakukan siswa. Penilaian guru atau praktisi sesuai dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 1 kategori penguasaan keterampilan peserta didik

No.	Skor	Kategori
1	3,1 - 4,0	Sangat Baik (A)
2	2,1 - 3,0	Baik (B)
3	1,1 - 2,0	Cukup (C)
4	0,1 - 1,0	Kurang (K)

Tabel 2 Pedoman penilaian penendang bola

No	Skor	Keterangan
1	4	Melakukan kaki tumpu di samping bola, meneluk lurus kaki tumpu, perkenaan kaki pada bola berada di tengah-tengah bola, mengayunkan kaki ke depan sesuai dengan arah bola.
2	3	Melakukan kaki tumpu di samping bola, mengayunkan kaki ke depan sesuai dengan arah bola.
3	2	Melakukan kaki tumpu di samping bola, mengayunkan kaki ke depan sesuai dengan arah bola.
4	1	Melakukan kaki tumpu di samping bola.

Tabel 3 Pedoman penilaian penerima bola

No	Skor	Keterangan
1	4	Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lurus sedikit ditebuk, kaki penghenti ditebuk sedikit, kaki penghenti mengikuti arah bola, kaki penghenti bersama dengan bola berhenti di bawah bola.
2	3	Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lurus sedikit ditebuk, kaki penghenti ditebuk sedikit, kaki penghenti bersama dengan bola berhenti di bawah bola.
3	2	Kaki penghenti ditebuk sedikit, kaki penghenti bersama dengan bola berhenti di bawah bola.
4	1	Kaki penghenti ditebuk sedikit.

RUBRIK PENILAIAN

No	Nama	Indikator Penilaian		Jumlah	Rata-rata	Kategori
		Menendang bola	Menerima bola			
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

LAMPIRAN 11

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

FOTO UJICoba PRODUK SKALA KECIL KELAS VII B SMP N 1 PANJATAN



FOTO UJICoba PRODUK SKALA KECIL KELAS X IIS 1 SMA N 1 PENGASIH



FOTO UJICoba PRODUK SKALA BESAR KELAS VII A, VII C, VII D, VII E, DAN VII F SMP N 1 PANJATAN





FOTO UJICoba PRODUK SKALA BESAR KELAS X MIA 1, X MIA 2, X MIA 3, X MIA 4 DAN X IIS2 SMA N 1 PENGASIH



