

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA DUO
GAWANG DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
ANANG RESTU PRADANA
NIM. 19604221037

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA DUO
GAWANG DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Anang Restu Pradana
NIM 19604221037

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan sepak bola duo gawang dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) dengan langkah-langkah: 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian Pustaka, 2) Mengembangkan produk awal yang berupa peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi, 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu 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 evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, 5) Uji lapangan, 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, dan 7) Hasil akhir model modifikasi permainan sepak bola untuk peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kabupaten Sleman yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Hasil penelitian ahli sepak bola dan ahli pembelajaran penjas menunjukkan produk awal modifikasi permainan sepak bola yang telah dibuat dinyatakan telah baik walaupun masih perlu revisi pada bagian-bagian tertentu. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan tanggapan pada produk modifikasi permainan sepak bola sudah baik (71%). Hasil uji coba lapangan menunjukkan tanggapan pada produk modifikasi permainan sepak bola sangat baik (86%). Dengan demikian dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu pengembangan modifikasi permainan sepak bola layak digunakan untuk bahan pembelajaran karena mendapat penerimaan secara baik oleh peserta didik dan dapat meningkatkan gerak dasar dasar peserta didik selama pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, sepak bola, peserta didik kelas V

**DEVELOPMENT OF TWO GOAL POSTS FOOTBALL GAME MODEL IN
THE PHYSICAL EDUCATION LEARNING FOR THE ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

Anang Restu Pradana
19604221037

ABSTRACT

This research aims to generate a product in the form of a two goal posts football game model in Physical Education learning for the fifth grade students of elementary school.

This research was a research-based development study with the following steps: 1) Conducting preliminary research and gathering information including field observations and literature review, 2) Developing an initial product in the form of modified football game rules, 3) Evaluation experts using one physical education expert and one learning expert as well as small group trials using questionnaires and consultations and evaluations which were then analyzed, 4) First product revision, product revision based on the results of expert evaluation and small group testing. This revision was used to improve the initial product made by researchers, 5) Field tests, 6) Final product revisions were carried out based on the results of field tests, and 7) Final results of the football game modification model for the fifth grade students of SD Negeri Mayangan (Mayangan Elementary School), Sleman Regency generated through field test revisions.

The results of research by football experts and Physical Education experts show that the initial product modifications to the football game that have been made are stated to be good, although it still needs revision in certain parts. Based on the results of the small group trial, the response to the football game modification product is good (71%). The results of the field trials show that the response to the modified football game product is very good (86%). Hence, it can be concluded from this research that the development of modifications of the football game is feasible to use as learning material as it gets good acceptance by the students and it can improve the students' basic motions during the learning.

Keywords: *development, football, fifth grade students*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anang Restu Pradana

NIM : 19604221037

Program Studi : PJSD

Judul TAS : Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang
dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Sekolah
Dasar

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

Yogyakarta, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



Anang Restu Pradana
NIM. 19604221037

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DUO
GAWANG DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DUO GAWANG
SISWA SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**ANANG RESTU PRADANA
NIM. 19604221037**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: Juli 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA DUO
GAWANG DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ANANG RESTU PRADANA
NIM 19604221037

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 6 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. Ketua Penguji		29/7-2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris Penguji		29-7-2023
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji Utama		20/7/2023

Yogyakarta, 29 Juli 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

HALAMAN MOTTO

1. “Ibu adalah motivasi terbaik sepanjang masa”.
2. “Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”
– Ali bin Abi Thalib
3. “Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu belajarlah tenang dan sabar.” –
Umar bin Khattab

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini ku persembahkan untuk ...

1. Bapak-ku tercinta (Bapak Slamet Widodo) yang telah mengajarkanku beberapa pengalaman hidup yang sangat berharga buat saya hingga sampai sekarang.
2. Ibuku tercinta (Ibu Samiyem) yang senantiasa memberikan dorongan semangat hidup dengan do'a serta penuh kesabaran dan keikhlasan.
3. Adikku yang tersayang (Dhimas Restu Permadi) yang selalu memberikan tamparan-tamparan motivasi secara tersirat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik Sekolah Dasar” dapat disusun sesuai dengan harapan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing Tugas akhir Skripsi yaitu Bapak Tugas Akhir Skripsi Drs.Hari Yulianto,S.Pd., M.Kes selaku yang sudah memberikan bimbingan, ilmu, tenaga, dan waktunya untuk membantu peneliti menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Keberhasilan ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain berkenaan dengan hal tersebut, disampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas yang terbaik selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak/Ibu penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri Mayangan yang telah memberikan ijin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. SPP CREW yang menemani nikmatnya hiruk pikuk dunia skripsi.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 11 Juni 2023

Penulis



Anang Restu Pradana
NIM. 19604221037

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Asumsi Pengembangan	10
H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Pertanyaan Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Desain Uji Coba Produk	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subjeck Coba	40
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
4. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	43
B. Hasil Uji Coba Produk	47
C. Revisi Produk.....	49
D. Kajian Produk Akhir	67
E. Keterbatasan Penelitian.....	76
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan tentang Produk	78
B. Saran Pemanfaatan Produk	79
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
 DAFTAR PUSTAKA	 81
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	 84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Klasifikasi Presentase	42
Tabel 2. Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil pada Produk Modifikasi Permainan Sepak Bola	54
Tabel 3. Tanggapan Siswa Uji Lapangan pada Produk Modifikasi Permainan Sepak Bola	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Sepak Bola.....	19
Gambar 2. Proses Penyusunan Kerangka Berfikir	30
Gambar 3. Prosedur Modifikasi Sepak Bola Duo Gawang	36
Gambar 4. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang <i>Draft</i> Awal	44
Gambar 5. Posisi Pemain Permainan Sepak Bola Duo Gawang <i>Draft</i> Awal	46
Gambar 6. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap I	50
Gambar 7. Posisi Pemain Permainan Sepak Bola Duo Gawang Tahap I	52
Gambar 8. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap II	59
Gambar 9. Posisi Pemain Permainan Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap II	61
Gambar 10. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang	67
Gambar 11. Posisi Pemain Sepak Bola Duo Gawang	69
Gambar 12. Observasi di SD Negeri Mayangan	106
Gambar 13. Uji Coba Skala Kecil Permainan Sepak Bola Duo Gawang	106
Gambar 14. Uji Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang	107

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing TAS	84
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS	85
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	86
Lampiran 4. Surat <i>Expert Judgement</i>	87
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Produk	88
Lampiran 6. Hasil Evaluasi dari Ahli	92
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	101
Lampiran 8. Data Tanggapan Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil ...	104
Lampiran 9. Data Tanggapan Peserta Didik Uji Coba Lapangan	105
Lampiran 10. Dokumentasi	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang merupakan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani yang merupakan sebagai integral pendidikan secara keseluruhan yang berisikan serangkaian materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Dengan adanya penjas harus dikembangkan ke arah yang lebih optimal sehingga peserta didik dapat lebih bebas berkreasi dan kreatif sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pendidikan Jasmani mempunyai sasaran pedagogis yang jelas dan terarah karena gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri yang berkembang sesuai dengan kemajuan zaman dan orientasi pendidikan yang berlaku.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani berdampak adanya kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam segala bentuk gerak dasar yang mengarah kepada aktivitas jasmani, sehingga peserta didik banyak yang tertarik untuk mengembangkan diri, mengembangkan bakat dan menyalurkan minat salah satunya dengan dikemas dalam bentuk permainan. Melalui bermain tersebut peserta didik dapat tertarik melakukan gerak dasar tanpa disadari dengan penuh semangat dan menyenangkan, selain itu peserta didik melakukan hal itu tanpa penuh beban dan natural. Pembelajaran Penjasorkes di SD merupakan proses pembelajaran melalui suatu aktivitas jasmani yang dikemas untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif serta sportif, pada dasarnya pendidikan jasmani akan meningkatkan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotor seluruh peserta didik. Adapun maksud dari pendidikan jasmani menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dibentuk untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sportif dan kecerdasan emosi. Hal tersebut dapat ditambahkan dengan pengembangan *hard skill* dan *soft skill* yang wajib di stimulus sehingga respon anak akan maksimal. *Hard skill* yang dimaksud berkaitan dengan gerak dasar dan keterampilan dasar, sedangkan *soft skill* adalah

kemampuan yang berhubungan dengan kecerdasan (kognitif) anak, membuka pola pikir, dan memahami setiap hasil sensorik anak (Sudirjo & Alif, 2019, p. 5).

Pada umumnya usia anak yang masuk ke pendidikan di jenjang SD adalah usia 6 atau 7 tahun, anak pada hakikatnya adalah bermain, segala aktivitas sehari-hari anak pasti tidak lepas dari bermain. Pembelajaran SD yang harus diterapkan untuk peserta didik lebih menggunakan metode penyampaian anak-anak dengan metode bermain, namun dapat dilihat di era sekarang banyak sekali sekolah dasar yang salah menggunakan metode untuk proses pendekatan dengan peserta didik. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan sehingga terhambatnya proses tumbuh seorang anak, kemampuan berfikir, dan kemampuan gerak seorang anak. Dapat diambil contoh sepak bola, sepak bola dalam pembelajaran SD sangat cocok dengan karakteristik peserta didik, sepak bola juga merupakan olahraga yang memasyarakat dan sangat digemari di kalangan masyarakat dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada hal ini terkadang peserta didik tidak menggunakan gerak dasar dasar sepak bola yang baik dan benar seperti yang terjadi pada peserta didik SD, sehingga pembelajaran sepak bola perlu diajarkan mengenai dasar-dasar dalam sepak bola.

Dalam pembelajaran penjasorkes sangat perlu modifikasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat mencerminkan karakteristik program pendidikan

jasmani itu sendiri yaitu *developmentally appropriate practice* (DAP) artinya bahwa bahan yang disampaikan harus mempertimbangkan perubahan kemampuan atau karakteristik anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan hal ini bahan ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan peserta didik yang diajarnya. Kesalahan metode yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik sangat berpengaruh dalam penyerapan ilmu dan manfaat pembelajaran bagi peserta didik.

Kenyataan di lapangan kurangnya pengembangan terhadap model permainan dalam pembelajaran penjasorkes (sepak bola) dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk bermain sepak bola. Pembelajaran sepak bola termasuk materi penjasorkes yang digemari peserta didik dibanding cabang olahraga lainnya. Namun, materi serta model permainan yang disajikan oleh guru terlalu monoton sehingga di nilai kurang inovatif dan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Sering kali dijumpai guru tidak memperhatikan perubahan atau kondisi peserta didik, sehingga menjadi penghambat dalam proses mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran penjasorkes yang terlalu monoton berpengaruh terhadap peserta didik yang akan menjadi masalah selanjutnya, peserta didik terhambat dalam menguasai gerak dasar dalam permainan sepak bola (*dribble, control,*

passing, shooting) yang mana merupakan salah satu tujuan pembelajaran penjasorkes. Dengan model permainan yang tidak variatif sudah pasti peserta didik akan merasa bosan dan tidak bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran penjasorkes, dapat dilihat peserta didik lebih bersemangat dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang dikemas dengan permainan yang menarik dan seru. Apabila guru membuat modifikasi permainan sepak bola akan membantu peserta didik dalam upaya menguasai gerak dasar permainan sepak bola. Faktor yang memengaruhi pembelajaran lainnya adalah sarana dan prasarana yang dikemas oleh guru masih jauh dari karakteristik peserta didik SD diantaranya ukuran lapangan yang masih terlalu luas dan bola terlalu keras akan menyebabkan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Peserta didik akan merasa jenuh apabila ukuran lapangan yang terlalu luas dan akan merasa terbebani apabila menggunakan bola yang berat, dengan hal itu tentu saja akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran penjasorkes (sepak bola).

SD Negeri Mayangan merupakan salah satu SD yang terletak di Desa Trihanggo Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman. Terletak di daerah dimana terdapat bentangan sungai serta pesawahan di sekitarnya dan pemukiman penduduk. Jumlah peserta didik SD Negeri Mayangan berjumlah 159 peserta didik. Di sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, SD Negeri Mayangan memiliki 11 ruangan dan 1 halaman sekolah yang biasanya digunakan untuk kegiatan belajar

mengajar. Dengan kondisi seperti itu dapat digunakan untuk pembelajaran penjas yang efektif dan inovatif terutama pembelajaran materi bola besar (sepak bola).

Dari observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman, observasi tersebut terdiri dari pengamatan terhadap pembelajaran penjasorkes dan wawancara terhadap guru penjasorkes. Berdasarkan wawancara guru penjasorkes pembelajaran penjasorkes dilakukan 4 jam pembelajaran yang perjamnya yaitu 35 menit, pembelajaran penjas dilakukan 1 jam teori dan 3 jam untuk praktik lapangan. SD Negeri Mayangan dalam pembelajaran penjasorkes pernah mengajarkan materi permainan bola besar yaitu materi sepak bola dan bola voli, akan tetapi ditemui beberapa kendala terutama kurangnya modifikasi dalam model permainan sepak bola dalam pembelajaran penjasorkes, kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran penjasorkes (mudah bosan) dan perlengkapan mengajar dan efektifitas luas lapangan. Hal ini metode permainan sepak bola harus segera dikemas agar tercipta pembelajaran yang baik dan efektif dalam pembelajaran penjasorkes SD.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mempunyai gagasan untuk menciptakan produk permainan berupa sebuah pengembangan permainan sepak bola yang akan dimodifikasi sesuai dengan karakteristik peserta didik SD dengan

tujuan memberikan variasi baru dalam pembelajaran sepak bola yang diharapkan dapat menjadi solusi dan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain permainan sepak bola bersama dalam satu permainan, modifikasi permainan sepak bola yang diciptakan adalah permainan “ Sepak Bola Duo Gawang”, dalam hal ini diharapkan peserta didik dapat bermain sepak bola bersama dikarenakan peraturan permainan ini dibuat agar peserta didik senang, tidak merasa bosan dan tidak ada rasa takut serta kelelahan untuk bermain. Selain itu, dibuatnya modifikasi permainan ini harapannya peserta didik dapat menguasai gerak dasar dasar sepak bola SD Negeri Mayangan pada pembelajaran sepak bola dan tidak ada rasa takut untuk bermain sepak bola dan mampu bermain sepak bola dengan baik.

Modifikasi permainan “Sepak Bola Duo Gawang” tidak memerlukan lapangan yang luas sehingga dapat praktikkan di SD yang tidak memiliki lapangan sepak bola yang cukup luas, bola yang digunakan dalam permainan ini menggunakan bola plastik yang mana masih dilapisi busa tipis yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk menendang bola, dan aman jika mengenai badan peserta didik. Selain itu peserta didik lebih termotivasi dengan adanya model permainan sepak bola yang lebih baru dengan peraturan dan modifikasi yang berbeda disbanding dengan pembelajaran penjasorkes sebelumnya. Dengan adanya modifikasi ini dapat menguntungkan 2 pihak yaitu peserta didik dan guru sehingga

mempermudah untuk tercapainya tujuan pembelajaran penjasorkes khususnya SD Negeri Mayangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sehingga dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu:

1. Kurangnya modifikasi pembelajaran sepak bola sehingga peserta didik kurang tertarik, merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran penjasorkes.
2. Kurangnya menguasai gerak dasar dasar sepak bola dalam pembelajaran sepak bola pada peserta didik.
3. Kurangnya guru mengemas pembelajaran sepak bola, berdasarkan permainan aslinya.
4. Kurangnya modifikasi pembelajaran sepak bola yang lebih menarik.
5. Kurangnya sarana prasarana yang mendukung dalam pembelajaran sepak bola.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan sepak bola duo gawang dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik SD Negeri Mayangan.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan model permainan sepak bola duo gawang dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman tahun ajaran 2023/2024 ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian untuk menghasilkan model permainan sepak bola dua gawang yang sesuai peserta didik kelas V di SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman dalam pembelajaran penjasorkes.

F. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran dua gawang dalam permainan sepak bola di SD Negeri Mayangan.
- b. Penelitian dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti yang sejenis untuk mengetahui model pembelajaran dua gawang dalam permainan sepak bola di SD Negeri Mayangan.
- c. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar UNY dalam bidang permainan sepak bola, dalam hal perancangan model pembelajaran yang meliputi sarana prasarana hingga gerak dasar yang digunakan.

2. Secara Praktik

a. Bagi Guru Penjas

Guru penjas dapat menjadikan model permainan ini sebagai bahan ajar dan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes.

b. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang materi penjasorkes khususnya sepak bola.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai pengalaman dalam menyusun tugas akhir skripsi dan dapat dijadikan sebagai acuan dan rujukan untuk peneliti selanjutnya.

d. Bagi Pembaca

Sebagai referensi bacaan dan juga menambah referensi contoh skripsi

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini dilandasi bahwa model permainan sepak bola duo gawang dapat menambah model pembelajaran. Permainan sepak bola duo gawang mampu memberikan pemahaman guru tentang model pembelajaran yang mampu meningkatkan gerak dasar dasar dalam sepak bola peserta didik SD kelas V. Permainan sepak bola duo gawang ini dikemas secara mudah dan menarik, sehingga permainan ini dapat meningkatkan minat dan semangat dalam pembelajaran penjasorkes.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang sedang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk model pembelajaran sepak bola untuk terciptanya sebuah model pembelajaran penjasorkes khususnya cabang olahraga sepak bola peserta didik SD kelas V. Pada pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar dasar sepak bola peserta didik SD.

Langkah-langkah pembelajaran sepak bola ini diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan di dunia pendidikan. Manfaat produk ini antara lain: (1) mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran Penjasorkes, (2) mengatasi semua

keterbatasan sarana dan prasarana sepak bola, (3) meningkatkan kemampuan gerak dasar dasar sepak bola peserta didik SD.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru yang bertujuan untuk menyampaikan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, dengan cara menata dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara maksimal. Istilah yang digunakan “pembelajaran” namun bukan berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar. Dalam hal pembelajaran, sama sekali tidak menjadi patokan sebagai peranan peserta didik di satu pihak dan memperkecil peranan guru di pihak lain (Kirom, 2017, p. 70).

Pembelajaran merupakan suatu usaha manusia yang sangat penting dan sifatnya kompleks. Mengapa demikian, dikarenakan banyaknya nilai-nilai dan faktor-faktor manusia yang terlibat di dalamnya. Mengapa dikatakan sangat penting, karena pembelajaran adalah usaha memanusiakan manusia yang baik. Kegagalan pembelajaran dapat merusak satu generasi masyarakat. Ada yang memahami bahwa pembelajaran tidak dapat disamakan dengan pendidikan. Pembelajaran lebih sering dipahami dalam pengertian suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor semata-mata, yaitu supaya anak memperluas pengetahuannya, lebih berpikir kritis, sistematis, dan obyektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu, misalnya menulis, berenang, memperbaiki alat elektronik dan sebagainya (Zein, 2016, p. 276).

Pembelajaran menyangkut dua interaksi antara guru dengan peserta didik, guru yang berperan sebagai tenaga pendidik yang akan menyampaikan sebuah materi dan ilmu sedangkan peserta didik yang akan menerima materi dan ilmu tersebut. Hal ini sangatlah penting bagi kehidupan dikarenakan merupakan proses memanusiakan manusia banyak nilai-nilai yang terkandung pembelajaran yang dilakukan. Sehingga pembelajaran akan di katakan berhasil salah satunya adanya dua interaksi antara guru dengan peserta didik, tak hanya peserta didik saja dan guru saja.

2. Standart Kelulusan, Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menerangkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan dan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi (SI), standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. SKL terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Sedangkan KI merupakan terjemahan atau operasional SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif,

kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skills dan soft skills. KI berfungsi sebagai unsur pengorganisasi KD. Sebagai unsur pengorganisasi, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal KD. Organisasi vertikal KD adalah keterkaitan antara konten KD satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari siswa. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten KD satu mata pelajaran dengan konten KD dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu temuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat (Kemendikbud, 2013).

KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3), dan penerapan pengetahuan (KI 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari KD dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (indirect teaching) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (KI 3) dan penerapan pengetahuan (KI 4). KD merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari KI. KD adalah konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

3. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah media untuk memicu perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayataan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan social), selain itu juga pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan Jasmani memiliki peran yang sangat erat dalam membuat penyelenggaraan pendidikan sebagai proses belajar manusia yang berlangsung seumur hidup (Iswanto & Widayati, 2021, pp. 13-17).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan, dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan pendidikan yang dikemas menggunakan aktivitas jasmani yang melibatkan seluruh organ tubuh yaitu otot-otot besar yang akan mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dijadikan sebagai media untuk tercapainya perkembangan individu secara menyeluruh (Herminata, 2015, p. 43).

Oleh karena itu, pendidikan jasmani sangatlah membantu bagi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar berbagai macam aktivitas jasmani dan olahraga lainnya. Peserta didik mampu mengikuti aktivitas jasmani yang secara tidak langsung dapat meningkatkan dari beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

4. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang gunanya berguna pada perkembangan individual melalui

kegiatan atau aktivitas jasmani di setiap manusia. Tujuan yang akan dicapai bersifat menyeluruh dan memerlukan waktu untuk tercapai tujuan tersebut. Tujuan tersebut dirumuskan ke dalam tujuan pengajaran pendidikan jasmani (Bangun, 2016, p. 158).

Tujuan Pendidikan Jasmani antara lain :

- a. Mengembangkan keterampilan fisik, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam berbagai kegiatan jasmani.
- b. Mengembangkan kebugaran fisik dan berfungsi normalnya sistem tubuh untuk hidup aktif sebagai peserta didik dalam lingkungannya.
- c. Mengembangkan Pengetahuan dan pemahaman keterampilan fisik dan social, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmiah gerak, dan hubungan latihan jasmani dengan kesejahteraan personal setiap orang.
- d. Mengembangkan keterampilan social yang mempromosikan standart penerimaan perilaku dan hubungan positif dengan orang lain.
- e. Mengembangkan sikap dan apresiasi yang menggugah partisipasi dan kenikmatan beraktivitas jasmani, kebugaran, kualitas penampilan, self konsep positif dan respek terhadap orang lain.

Dalam memfasilitasi proses belajar anak yang menuju kearah *progresif* dan positif serta *kondusif*, guru harus mengupayakan melalui kreativitas dengan memodifikasi strategi dalam pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang baik yang gunanya untuk merangsang peserta didik agar tertarik dan berkeinginan terlibat dalam pembelajaran dan menuju pembelajaran yang efektif ke depannya seperti yang dikemukakan Yusuf (2017, p. 2) menjelaskan bahwa terdapat enam ciri-ciri pembelajaran yang efektif, yaitu :

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran, aktivitas-aktivitas yang dilakukan seluruhnya didasari pada pengkajian.
- c. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada Peserta didik dalam menganalisis informasi.

- d. Kegiatan pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir, serta.
- e. Guru menggunakan gerak dasar mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Pendidikan Jasmani mempunyai tujuan yang positif bagi peserta didik yang berkaitan dengan fisik, kognitif, dan afektif. Oleh karena itu dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran jasmani guru harus mengupayakan melalui aktivitas jasmani dengan memodifikasi strategi dalam pembelajaran. Guru sangat perlu memilih model pembelajaran yang baik untuk perkembangan peserta didik, selain itu menciptakan pembelajaran yang efektif bagi guna untuk terciptanya tujuan pendidikan jasmani di SD.

5. Fungsi Pendidikan Jasmani

Pelaksanaan pendidikan jasmani berfungsi sebagai wahana atau pengalaman belajar dan melalui pengalaman itulah peserta didik tumbuh dan berkembang untuk tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani dapat diakui sebagai media yang mempunyai nilai yang lebih dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Dapat diamati makna pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat fisik namun lebih luas lagi terkait tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh (Lengkana & Siti, 2017, p. 8).

6. Pengertian Pembelajaran Jasmani

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pada dasarnya pembelajaran jasmani mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan mentalitas, sikap, dan lingkungan yang dikelola melalui aktifitas secara sistematis menuju pertumbuhan fisik anak

yang baik, perkembangan mental, emosi dan social yang serasi, selaras dan seimbang (Sinulingga & Nugraha, 2017, p. 75).

Pembelajaran jasmani dapat diartikan sebagai proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motoric, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pengalaman Jasmani yang diajarkan akan membantu peserta didik untuk lebih mengerti bahwa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukannya gerakan yang aman, efisien, dan efektif. Konsep pembelajaran pendidikan jasmani lebih mengutamakan pada proses sosialisasi atau pembudayaan via aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga (Iswanto & Widayati, 2021, pp. 13-17).

Dalam hal ini pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses bagi peserta didik guna untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Di sekolah pembelajaran jasmani menjadi satu-satunya alat untuk meningkatkan kebugaran jasmani bagi peserta didik bahkan warga sekolah. Pengaruh penting terhadap perkembangan peserta didik dalam suatu pembelajaran jasmani, pembelajaran jasmani sangat membantu dalam perkembangan yang dialami oleh peserta didik.

7. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang fungsinya untuk pedoman dalam perencanaan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya seperti buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dibidangnya, model

pembelajaran tersebut berbeda-beda namun pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran langsung tepat diterapkan pada pembelajaran jasmani sesuai dengan karakteristik materi yang isinya terdiri dari pengetahuan konseptual dan prosedural. Namun apabila hanya menggunakan model pembelajaran langsung terus menerus akan terjadi kejenuhan dari peserta didik. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus kreatif melakukan variasi dan modifikasi dalam menggunakan model atau metode pembelajaran (Utamayasa, 2021, pp. 10-12).

8. Pembelajaran Sepak bola Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar

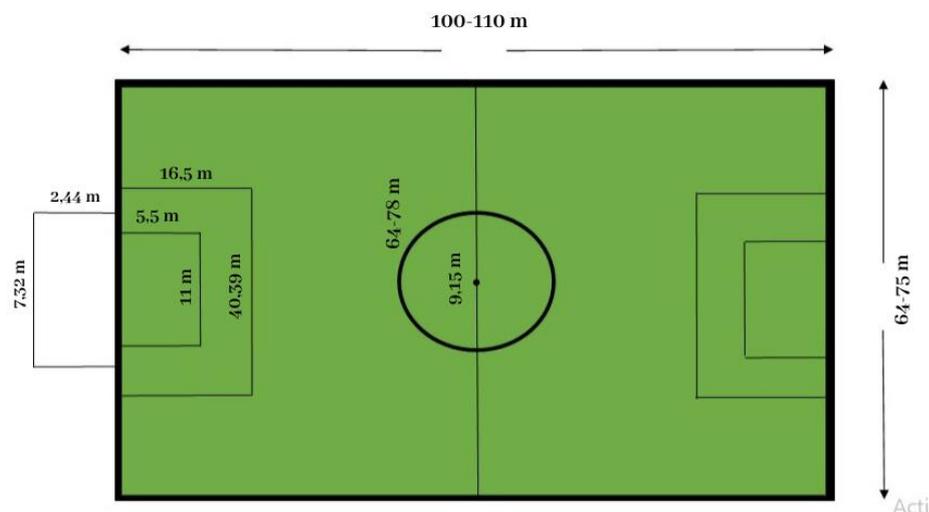
Sepak Bola adalah olahraga yang sangat digemari pada zaman ini, terbukti hampir di seluruh dunia memainkan olahraga ini. Tak hanya di dunia, namun di Indonesia sepak bola telah merebut hati para penggemar olahraga. Sepak bola yang dominan menggunakan kaki ini sering dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Permainan sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang diajarkan melalui mata pembelajaran pendidikan jasmani. Sepak bola dimainkan di lapangan rumput oleh dua tim yang saling berhadapan dengan masing-masing tim terdiri dari sebelas pemain. Tujuan dari permainan ini adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha agar tidak kebobolan gol dari serangan tim musuh. Permainan sepak bola mempunyai ciri khas yaitu memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan (Taufik, 2018, p. 28). Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya bidang sepak bola ini terdapat kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik dapat melakukan gerak dasar

dalam permainan sepak bola (menendang, menggiring, mengoper dan mengetahui tentang peraturan sepak bola).

a. Peraturan Dasar Sepak bola

Berikut adalah informasi mengenai ukuran lapangan sepakbola dan peraturan resmi permainan berdasarkan peraturan FIFA. Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang, untuk ukuran internasional ukuran lapangan sepakbola yaitu panjang 100 – 110 meter, lebar 64 – 75 meter. Lebar garis lapangan adalah 0,12 meter, tinggi bendera setiap sudut lapangan adalah 1,50 meter, selain itu bendera juga harus dipasang di sudut lapangan, dan ditengah lapangan terdapat lingkaran yang memiliki radius atau jari-jari 9,15 meter. Pada goal area memiliki panjang 18,32 meter dan lebar 5,50 meter. Pada penalty areamemiliki panjang 40,31 meter dan lebar 16,50 meter. Kemudian titik penalti berdiameter 0,22 meter yang berjarak 11 meter dari garis gawang dan jarak titik aman ketika melakukan tendangan penalti adalah 9,15 meter. Pada corner area terdapat seperempat lingkaran berukuran 1 meter. Sedangkan gawang tinggi 2,44 meter x lebar 7,32 meter (Nosa, 2013, p. 2).



Gambar 1. Lapangan Sepak bola
Sumber : Anang Restu Pradana

b. Mengoper Bola

Mengoper bola adalah sebuah keterampilan memindahkan bola pada pemain ke pemain se tim lainnya yang dipraktikkan melalui reaksi dan ketepatan yang tinggi (Wiriawan & Irawan, 2019, pp. 438-451). Mengoper bola akan terjadi proses serangan dalam sepak bola dan menciptakan sebuah gol, selain itu dipergunakan untuk menghidupkan bola dikarenakan kesalahan serta untuk pembersihan dengan menyapu bola-bola berbahaya dalam daerah atau ketika usaha memecahan serangan lawan dan berada di daerah pertahanan sendiri (Yudi, 2019, pp. 1-8).

Mengoper bola dapat dipraktikkan dengan berbagai cara dengan bola berhenti, melayang, dan dalam keadaan bergerak. Mengoper merupakan beberapa dari gerak dasar dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola. Dalam sebuah sepak bola apabila atlet melakukan operan bola dengan baik sesuai dengan sasaran yang dituju akan dapat melakukan gol pada gawang lawan (Syukur & Soniawan, 2015, p. 73). Pada salah satu gerak dasar sepak bola (mengoper) ini merupakan hal yang pokok dalam permainan sepak bola untuk menghidupkan sebuah pertandingan sepak bola.

c. Menggiring Bola

Menggiring bola yaitu ketika pemain berlari membawa bola dan mencoba untuk mengalahkan beberapa pemain bertahan dengan cara melewatinya, hal ini disebut menggiring, dan mencoba menjaga bola selalu berada dekat dengan kaki dan selalu terkontrol. Ketika melakukan pergerakan dorong bola kedepan menggunakan kaki bagian luar pada kaki kanan maupun kiri, lalu apabila akan

menaklukkan lawan bola selalu dilindungi dan praktikkan dengan gerakan berkelok serta gerakan menipu lawan (Akmal & Lesmana, 2019, pp. 1197-1210).

Menggiring bola merupakan salah satu gerak dasar yang penting dalam sebuah permainan sepak bola, ketika pemain melakukan giringan bola akan dapat mempermudah dalam mengatur tempo, mengumpan, menerima bola, mengganggu pertahanan lawan dan melakukan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan (Saputra & Yenes, 2019, 71-78). Keterampilan yang dimiliki disetiap peserta didik perlu dikembangkan yaitu menggiring bol. Hal ini sangat berpengaruh dalam sepak bola karena dengan menggiring bola dengan baik dapat membantu gerak dasar sepak bola yang lainnya yaitu mengumpan, menerima bola, bertahan, dan menyerang untuk mencetak gol.

d. Menendang Bola

Menendang bola ada beberapa bagian yaitu menendang bola dengan punggung kaki digunakan untuk menembak bola ke arah gawang (*shooting at the goal*). Pemain mempunyai akurasi tendangan yang bagus akan lebih mudah mencetak sebuah gol terlebih tendangan pinalti (Mustafa & Adnan, 2019, pp. 1064-1074). Dalam sepak bola tujuan utama yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya, untuk mencetak gol ke gawang musuh maka dituntut untuk melakukan sebuah *shooting* dengan keadaan di bawah tekanan dalam sebuah pertandingan, dengan waktu terbatas, fisik yang terkuras sebuah gol dan mendapatkan sebuah kemenangan. Seluruh pemain sepak bola harus bisa mempraktikkan *shooting* ke gawang lawan, gol akan terjadi ketika setiap tendangan yang dilakukan ke arah gawang lawan (Cahyani & Cahyaningrum, 2018, pp. 1-6). Menendang menjadi

salah satu aspek yang penting dalam proses mencetak gol, penendang yang kuat dan bagus akan lebih mudan untuk *shooting* dan tercipta sebuah gol. Hal ini sangat perlu dikembangkan bagi peserta didik untuk memperoleh kemenangan dalam sebuah pertandingan karena tujuan dalam sepak bola yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya.

e. Menyundul Bola

Menyundul bola merupakan gerak dasar dasar yang penting dalam sebuah permainan sepak bola, sundul bola fungsinya tidak hanya untuk mengoper bola kearah teman, akan tetapi juga dapat sebagai cara mencetak gol ke gawang musuh, oleh sebab itu kecepatan pergerakan tubuh mengakibatkan bola yang akan disundul semakin tajam kearah gawang lawan yang akan sulit tepis oleh kiper lawan. Menurut Arifan (2020, pp. 73-79) ada beberapa konsep dalam melakukan sundulan bola,

1. Pada saat melihat datangnya bola dari kanan, kiri, atas, langsung menuju ke arah bola dengan menghadang dan menghalau datangnya bola,
2. Perhatikan arah datangnya bola dan perhatikan bola tersebut agar mengenai kening,
3. Tidak diperbolehkan menutup mata ketika menyunduk bola agar mengerti posisi bola dan juga tidak mengakibatkan kesakitan,
4. Menyundul bola dengan bagian atas kening, tidak pada bagian pelipis maupun kepala atas,
5. Lakukan gerakan ke belakang dan lakukan sundulan bola dengan kuat, kepala tidak diam dan menimpa kepala sendiri.

f. Bermain Bola dengan Sportif

Materi bermain dalam sepak bola dengan sportif yang diajarkan peserta didik SD Kelas V dititikberatkan pada gerak dasar dasar sepak bola yaitu menendang, menggiring, dan mengoper bola kepada teman sendiri. Agar permainan sepak bola berlangsung tertib, lancar, dan adil, maka setiap pemain harus menaati dan

mematuhi peraturan, berjiwa besar, serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dalam melakukan permainan sepak bola dengan menghormati lawan tanding. Selain itu, pemain juga harus menghormati wasit sebagai pemimpin jalannya pertandingan sepak bola.

9. Model Permainan Sepak Bola Menggunakan Modifikasi Duo Gawang

a. Pengertian Modifikasi

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan sesuai karakteristik yang ada. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari apa yang dimodifikasi.

Ketika guru telah mengetahui karakteristik materi dalam pendidikan jasmani, maka proses modifikasi dapat berjalan secara efektif. Guru yang memodifikasi suatu pembelajaran tentunya mempunyai tujuan yang akan dicapai. Secara umumnya tujuan yang akan dicapai oleh guru dengan menciptakan modifikasi pembelajaran, khususnya pembelajaran olahraga permainan yaitu untuk mengatur efektifitas waktu pembelajaran, untuk mengulangi minimal perlengkapan dan peralatan pembelajaran serta mempermudah peserta didik untuk memahami proses belajar gerak yang diajarkan oleh guru (Agustan et al., 2020; Budi, 2015).

b. Konsep Modifikasi

Pembelajaran penjasorkes sangat memerlukan modifikasi berdasarkan karakteristik peserta didik SD, konsep modifikasi yang diperlukan seperti yang disampaikan oleh Rohman (2016, pp. 111-118) karena :

- a. Peserta didik secara fisik dan mental tidak sama dengan orang dewasa, sehingga sangat tidak tepat mengharapkan peserta didik untuk melakukan kegiatan olahraga dengan menggunakan peralatan atau peraturan seperti orang dewasa
- b. Kegiatan olahraga yang dilakukan dengan peralatan atau peraturan yang dimodifikasi dalam pengajaran penjasorkes dapat mengurangi terjadinya cedera olahraga dan memudahkan peserta didik untuk mempelajari keterampilan gerak yang diperlukan untuk melakukan olahraga yang sesungguhnya.
- c. Model pengajaran penjasorkes dengan memodifikasi olahraga mendorong anak untuk melakukan tugas gerak dengan tingkat keberhasilan yang lebih baik dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dengan senang bergerak.

c. Manfaat Modifikasi

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penjas, guru harus mengatur berbagai kegiatan dan tindakan dengan menggunakan modifikasi olahraga dalam pembelajaran penjas. Dalam hal ini modifikasi permainan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan oleh peserta didik, yang manfaatnya 1) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, 2) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, 3) dapat meningkatkan motivasi dan kesenangan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani (April, Edwardyah, & Neldi, 2023, pp. 77-79).

d. Model Permainan Sepak bola Menggunakan Modifikasi Duo Gawang

Modifikasi permainan sepak bola menggunakan duo gawang memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimodifikasi seperti bola dari plastic, ukuran lapangan yang dimodifikasi, dan gawang yang terbuat dari sebuah peralon. Modifikasi permainan sepak bola memodifikasi bola yang digunakan menggunakan bola yang

terbuat dari plastik sehingga pada saat anak bermain sepak bola tidak merasa kesulitan (Hadiana&Sartono, 2017, pp. 93-103).

Modifikasi permainan sepak bola mengganti bola menjadi bola plastik dilakukan dengan pertimbangan antara lain : 1) Memodifikasi alat permainan agar mengurangi risiko cedera pada permainan sepak bola, 2) Mengembangkan keterampilan dengan memberikan sebuah modifikasi permainan sepak bola, 3) Memodifikasi latihan menciptakan kegembiraan dan kesenangan dalam suasana kompetitif permainan sepak bola. Permainan sepak bola yang dilakukan di lapangan besar dengan ukuran lapangan 100m x 65m, yang dimainkan dengan 2 tim, dan setiap tim yang bermain berjumlah 11 pemain dan 7 pemain cadangan (Nurrochmah, 2017, pp. 129-133).

Memodifikasi permainan sepak bola dapat dilakukan pada peraturan permainan dan sarana prasarana yang digunakan. Salah satu bentuk modifikasi permainan sepak bola yang dapat digunakan untuk pembelajaran sepak bola peserta didik SD adalah sebagai berikut: 1) Tiap tim menggunakan 3 pemain penyerang pada bidang lapangan lawan dan 2 pemain bertahan pada bidang lapangan sendiri, sehingga tercipta situasi 3 lawan 2 di kedua daerah lawan dan daerah sendiri, 2) Setiap tim berusaha mempertahankan agar tidak kebobolan dan melakukan serangan agar terjadi sebuah gol, 3) Pemain bertahan hanya boleh berada di zona bertahan saja dan pemain penyerang hanya boleh berada di zona penyerang saja, 4) Apabila pemain bertahan dapat merebut bola dari musuh segera diberikan pada temannya yang berada di bidang lain (penyerang), 5) Tim dianggap menang apabila

mencetak gol paling banyak dalam satu pertandingan sepak bola, dan 6) Waktu permainan 2 x 15 menit dengan istirahat 5 menit.

Modifikasi permainan sepak bola peserta didik SD dengan sarana prasarana yang dapat dimodifikasi diantaranya adalah dari segi ukuran lapangan, ukuran gawang, dan jenis bola yang digunakan. Dalam pembelajaran sepak bola yang dimainkan di sekolah dengan sarana prasarana yang terbatas dapat dilakukan membuat ukuran lapangan sesuai dengan luas halaman atau lahan kosong sekolah yaitu berukuran 15 x 30 meter, ukuran gawang yang dibuat 3 meter dan jenis bola yang digunakan menggunakan bola yang terbuat dari plastik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tujuan dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan supaya penelitian yang dilakukan menjadi lebih jelas. Penelitian yang relevan antara lain:

1. Teguh Raharjo (2013) yang berjudul: Upaya Peningkatan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V SDN Gaji 1 Kecamatan Guntur Kabupaten Demak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SDN Gaji 1 kecamatan Guntur Kabupaten Demak. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Untuk PTK berbentuk proses pengkajian berdaur, yang menggunakan dua siklus dan terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan reflektif. Instrument penelitian ini menggunakan check list untuk mencatat sikap dan kejadian yang terjadi dalam pembelajaran yang dipandang penting dan telah di tetapkan akan diselidiki.

2. Alfian Risqi Rachmadiantoro (2015) yang berjudul: Pengembangan Model Permainan Sepak bola Multi Gawang dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Surokidul 02 Kapanewon Pagerbarang Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan pembelajaran melalui permainan sepak bola multi gawang dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas V SD Negeri Surokidul 02 Kapanewon Pagerbarang Kabupaten Tegal tahun ajaran 2014/2015. Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini antara lain 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2) Mengembangkan bentuk produk awal, 3) Evaluasi produk awal oleh para ahli dengan menggunakan satu ahli pendidikan jasmani dan satu orang guru pendidikan jasmani, 4) Revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, 5) Melakukan uji coba skala besar, 6) Revisi produk akhir sesuai dengan hasil evaluasi, 7) Hasil akhir berupa model pembelajaran permainan sepak bola multi gawang dalam pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba skala besar.
3. Dwi Arif Stiyapranomo (2015) yang berjudul: Pengembangan Model Permainan Sepakbola Untuk Meningkatkan Keterampilan Short Pass Dalam Permasalahan Taktik Mencetak Angka. Peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan operan pendek sangat tinggi, terutama di kalangan guru dan pelatih. 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) ui

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.

C. Kerangka Berfikir

Bermain merupakan suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan. Pada hakekatnya anak usia 6-7 tahun adalah bermain, bermain dapat mendorong naluri, fitrah manusia dan pada anak merupakan keadaan sosiologis dan biologis. Hal lain yang sangat mendasar yaitu kegiatan ini dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu yang kosong. Siswa sekolah dasar dengan usia 6-12 tahun merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak yang penting, pada masa perkembangan fisik sering terjadi kecenderungan yang berbeda dibandingkan pada masa sebelumnya dan masa sesudahnya. Perbedaan kecenderungan ini terjadi dalam hal kepesatan dan pada pola pertumbuhan yang berkaitan dengan proporsi ukuran bagian-bagian tubuh 26 setiap anak. Terlebih pada saat pandemi seperti ini pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PJOK

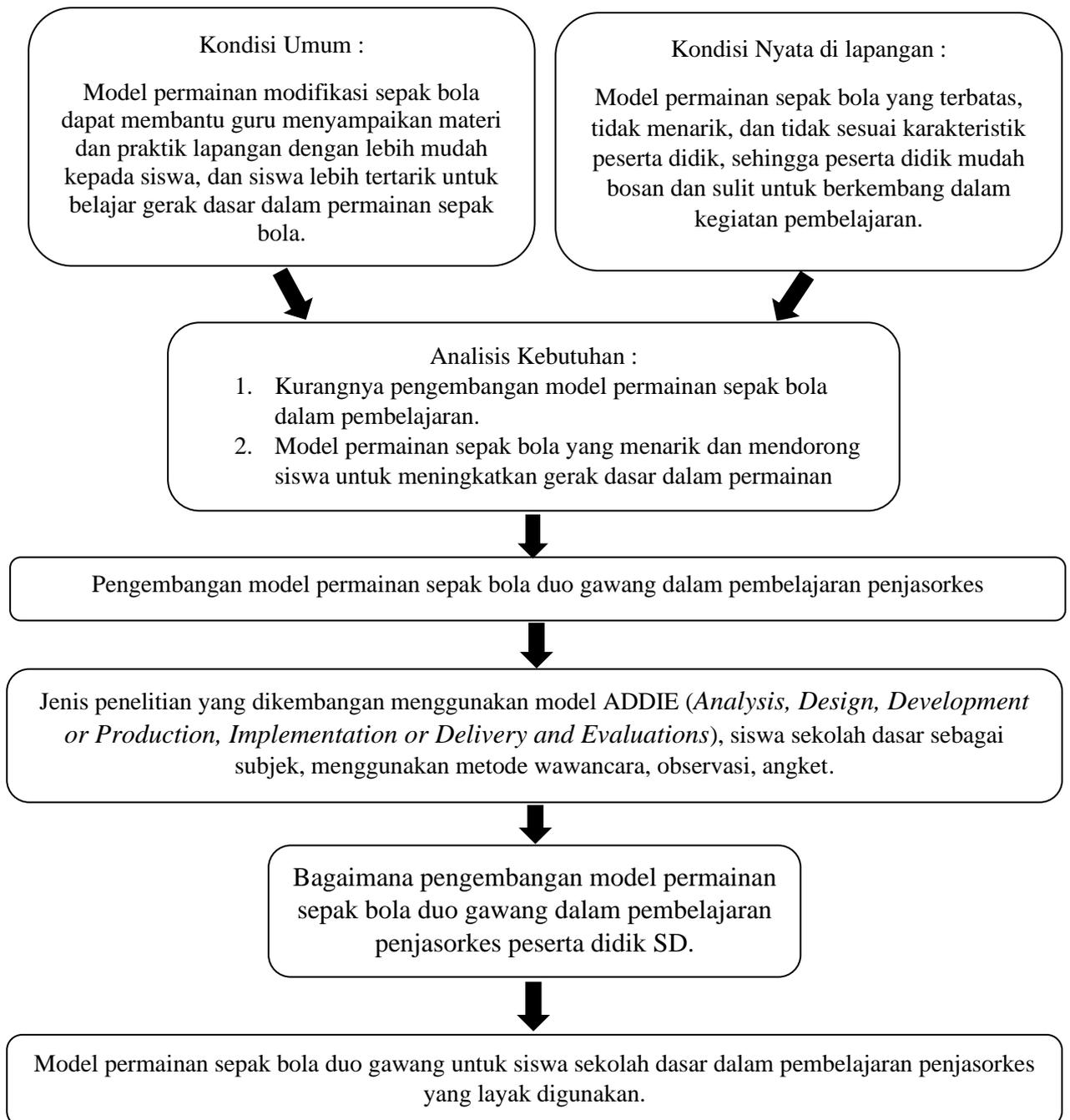
sangat terbatas, tingkat kebugaran jasmani anak sangat berbeda terlebih anak menjadi sulit bergerak dan motorik anak menurun.

Hal ini sangat penting untuk memberikan kepada proses pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak. Dari proses pembelajaran tersebut, membutuhkan model pembelajaran untuk menunjang hasil kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu konsep panduan atau pedoman yang digunakan dalam merancang pembelajaran, bahan pembelajaran, membimbing proses pembelajaran dan mengorganisasikan pengalaman pembelajaran yang ada. Fakta yang ada di lapangan, kurangnya guru dalam memberikan inovasi aktivitas permainan gerak dasar, dan minimnya keterampilan anak dalam bergerak. Kesiapan guru untuk mengembangkan model pembelajaran agar dapat diberikan kepada anak agar dapat diberikan kepada anak agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini perlunya model pengembangan pembelajaran untuk memajukan pembelajaran yang ada.

Pembelajaran sepak bola yang dimodifikasi dengan bentuk bermain, modifikasi pembelajaran sepak bola yang kreatif disusun serta direncanakan oleh guru agar pembelajaran tersebut tetap dilaksanakan dengan baik walaupun dengan sarana prasarana terbatas serta peserta didik yang tidak memenuhi untuk dijadikan dua tim secara penuh dan keterbatasan waktu pembelajaran. Dalam hal ini yang dimodifikasi dalam permainan sepak bola berkaitan dengan jumlah peserta didik ditiap tim dari 11 peserta didik menjadi 5 peserta didik, ukuran lapangan yang dimainkan dibuat lebih kecil dari ukuran lapangan sepak bola pada umumnya, dan ukuran gawang yang diperkecil dari ukuran normal dan jenis bola yang digunakan

lebih ringan yang terbuat dari plastik, selain itu waktu permainan yang lebih cepat dan peraturan permainan yang lebih sederhana yang dapat memudahkan peserta didik dalam permainan sepak bola.

Dengan terciptanya model permainan modifikasi permainan sepak bola ini harapannya kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik keaktifan peserta didik dan motivasi peserta didik agar semangat dalam belajar. Selain itu, keterampilan gerak dasar dasar sepak bola juga dapat dipahami dan dikuasai oleh peserta didik. Melalui bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sedemikian rupa kesempatan peserta didik untuk memainkan bola menjadi lebih luas, mempunyai kesempatan yang lebih besar dan dari aspek kelelahan peserta didik lebih kecil dalam pembelajaran sehingga dapat mempelajari gerak dasar sepak bola dengan baik.



Gambar 2. Proses Penyusunan Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang diajukan sebagai berikut:

1. Apakah model permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V?
2. Apakah model permainan yang dikembangkan menarik dan mudah dilaksanakan?
3. Apakah model permainan yang dikembangkan efektif untuk mengembangkan gerak dasar dasar sepak bola peserta didik kelas V?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE. Dalam hal prosedur penelitian pengembangan ADDIE mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut : 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, dan 5. *Evaluation*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap (Endang Mulyatiningsih, 2014, p. 194-195).. Penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran sepak bola melalui modifikasi permainan duo gawang bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD) yang biasanya disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecah masalah praktis dalam dunia penelitian, khususnya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Model ini lebih rasional, inti penelitian pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat bermanfaat untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Menurut Cahyadi (2019, pp. 36-37) tahapan dari model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut :

a. Analysis

Dalam tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan yaitu 1) analisis kinerja, 2) analisis siswa, 3) analisis fakta, dan 4) analisis tujuan pembelajaran.

b. Design

Tahap desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa, 2) merancang scenario pembelajaran, 3) pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran, 5) merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Development

Pengembangan dalam model ADDIE berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Tahap ini bersifat konseptual yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan, tujuan yang perlu dicapai adalah: 1) memproduksi atau merevisi bahan

ajar yang telah dirumuskan, 2) memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Implementation

Pada tahap ini implementasi rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dilaksanakan di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e. Evaluation

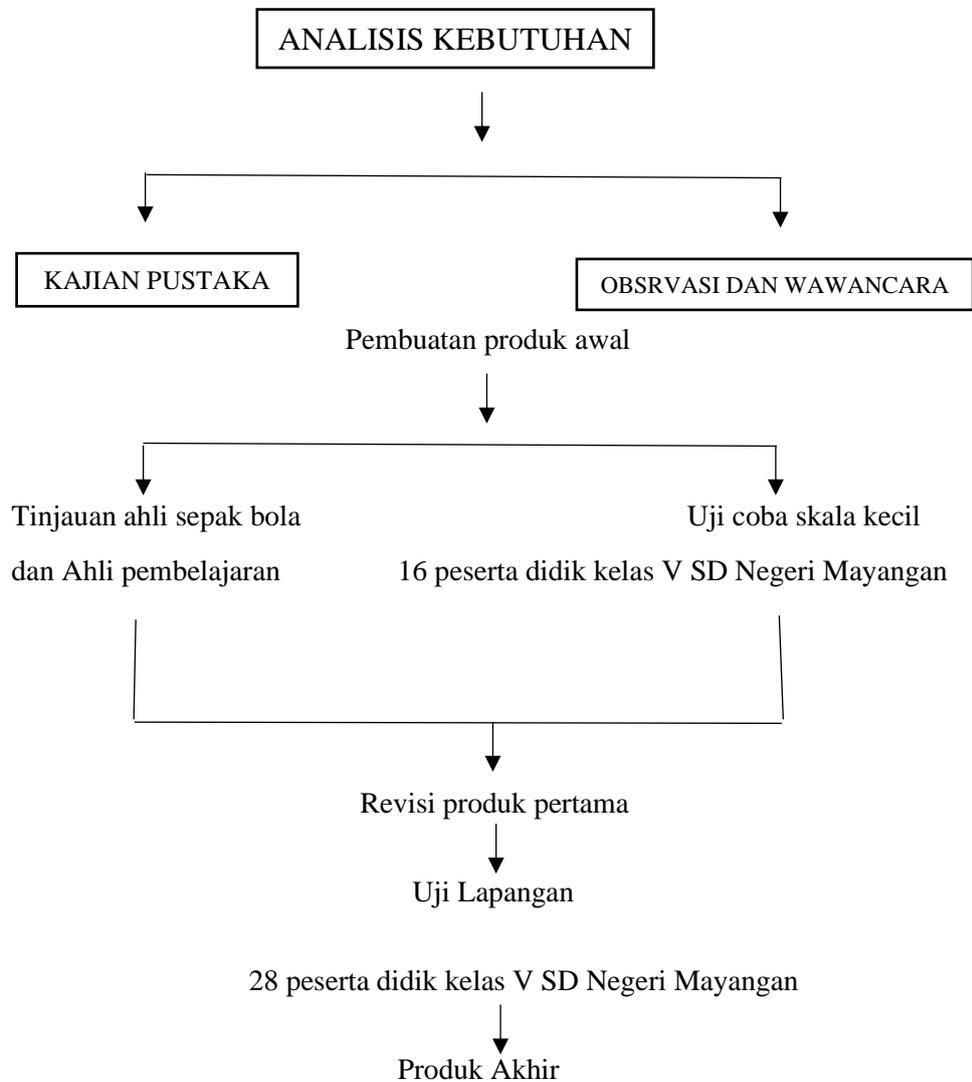
Evaluasi pada tahap ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan untuk evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Pada evaluasi sumatif yaitu dengan mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Penelitian pengembangan mengembangkan permainan sepak bola disesuaikan dengan keadaan atau luas lapangan yang ada dan dari jumlah pemain itu sendiri. Penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. Langkah yang

digunakan dalam penelitian pengembangan sepak bola ini yang dimodifikasi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian Pustaka.
2. Mengembangkan produk awal yang berupa peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi.
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran serta uji coba kelompokan kecil dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama , revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi kali ini digunakan untuk memperbaiki produk awal yang telah dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir model modifikasi permainan sepak bola untuk peserta didik SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

B. Prosedur Pengembangan



Gambar 3. Prosedur Modifikasi Permainan Sepak Bola Duo Gawang

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini untuk menentukan apakah modifikasi permainan sepak bola duo gawang ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahaan ini peneliti melakukan sebuah observasi di SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman

mengenai pelaksanaan olahraga sepak bola duo gawang dengan cara melakukan pengamatan lapangan mengenai aktifitas peserta didik.

2. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dengan itu langkah selanjutnya yaitu pembuatan produk dan model permainan sepak bola duo gawang. Dalam pembuatan produk yang modifikasi, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepak bola dan dua guru pendidikan jasmani yang fungsinya sebagai ahli dalam pembelajaran, dan juga uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman. Dibuatnya produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Analisis muatan kurikulum SD agar produk yang dirancang tetap fokus pada koridor kurikulum.
- b) Analisis karakteristik peserta didik kelas V SD.
- c) Analisis tujuan pengembangan modifikasi permainan sepak bola duo gawang.

3. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: 1) menetapkan desain uji coba, 2) menentukan subjek uji coba, 3) Menyusun instrument pengumpulan data, dan 4) menetapkan gerak dasar analisis data.

4. Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari saran dan kritik yang dilakukan oleh para ahli akan ditindaklanjuti dengan cara melakukan revisi produk, tak hanya itu saran dari guru-guru juga akan digunakan guna untuk mengembangkan produk.

5. Uji Lapangan

Pada tahap ini melakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 28 peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman.

6. Revisi Produk Akhir

Dilakukan revisi produk akhir dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman.

7. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan sepak bola duo gawang.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilaksanakan gunanya untuk memperoleh efektifitas, efisien dan kebermanfaatan dari produk tersebut. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi fungsi dan manfaat produk yang dikembangkan desain uji coba

yang dilaksanakan terdiri dari:

a. Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang telah dibuat dikoreksi dahulu oleh satu ahli penjas (Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.), dan satu ahli pembelajaran I (Vikka Muslimmah) Pembelajaran II (Gilang Abitama, S.Pd.) dengan kualifikasi : (1) Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. adalah Ahli Penjas , (2) Vikka Muslimmah adalah Guru Penjasorkes SD Negeri Mayangan, (3) Gilang Abitama, S.Pd. adalah Guru Penjasorkes SD Negeri 3 Ngerangan. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktifitas peserta didik dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuisisioner. Hasil evaluasi para ahli menghimpun data dari para ahli yang bentuknya kritik dan saran terhadap produk yang dibuat, hal ini digunakan untuk acuan dasar pengembangan produk.

b. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi para ahli lalu diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman. Pada uji coba skala kecil ini menggunakan 16 peserta didik sebagai subjek dalam penelitian ini. Selanjutnya pada pengambilan peserta didik dilakukan secara acak dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Langkah pertama peserta didik diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan sepak bola duo gawang,

selanjutnya melakukan uji coba permainan sepak bola duo gawang lalu peserta didik mengisi kuisisioner mengenai permainan sepak bola yang sudah dipraktikkan. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui revisi awal dari produk yang sedang dikembangkan.

c. Revisi produk pertama

Hasil dari revisi produk pertama satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang sedang dikembangkan.

d. Uji coba lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta evaluasi produk pertama, lalu dilakukan uji lapangan. Uji lapangan dipraktikkan oleh peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman dengan jumlah 20 peserta didik. Langkah pertama menjelaskan ke peserta didik mengenai peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi yang sudah direvisi sebelumnya, lalu melakukan uji coba permainan sepak bola yang sudah dimodifikasi. Setelah melakukan uji coba peserta didik mengisi kuesisioner mengenai permainan sepak bola yang sudah dilakukan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
- b. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 16 peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan dipilih menggunakan sampel secara acak.

c. Uji coba lapangan yang terdiri dari 20 peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan.

3. Gerak dasar dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembaran wawancara dan kuisisioner.

a. Lembar wawancara digunakan untuk mengumpulkan seluruh data dari kritik dan saran apara ahli terhadap produk awal yang telah dibuat tentang luas lapangan dan peraturan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi.

b. Kuisisioner yang digunakan untuk mengukur data peserta didik selama pembelajaran modifikasi permainan sepak bola. Pada hal ini bermaksud untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik pada permainan sepak bola yang sudah dimodifikasi ukuran lapangan dan peraturan sepak bola.

4. Teknik Analisis Data

Teknik dasar analisis data menggunakan gerak dasar analisis deskriptif berbentuk Persentase. Sedangkan pada data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan gerak dasar analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, Persentase diperoleh menggunakan rumus dari Muhammad Ali (1989:184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai dalam, %
n = Nilai yang diperoleh
N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil Persentase yang diperoleh kemudian diklarifikasi gunanya untuk memperoleh kesimpulan dari data tersebut. Pada table 1 dijelaskan klasifikasi dalam Persentase.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Rentang Persentase	Klasifikasi
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Muhammad Ali (1987:184)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Konsep yang Mendasari Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar dasar sepak bola merupakan tugas dari seorang guru Pendidikan Jasmani. Pengembangan keterampilan gerak dasar dapat dilakukan melalui bentuk bentuk modifikasi pembelajaran sepak bola yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Peningkatan keterampilan gerak dasar dasar sepak bola di SD kelas V, dapat dilakukan dalam bentuk permainan modifikasi sepak bola yang sesuai dengan pertumbuhan dan karakteristik peserta didik SD. Permainan modifikasi sepak bola dua gawang dikemas untuk meningkatkan gerak dasar dasar dalam sepak bola dengan alat yang sederhana dan mudah didapat. Dengan hal tersebut, bentuk model permainan sepak bola dua gawang sangat membantu dan dibutuhkan oleh guru penjasorkes. Oleh sebab itu, sangat diperlukan upaya nyata untuk mengembangkan model permainan sepak bola dua gawang sebagai upaya untuk meningkatkan gerak dasar dasar peserta didik dalam permainan sepak bola.

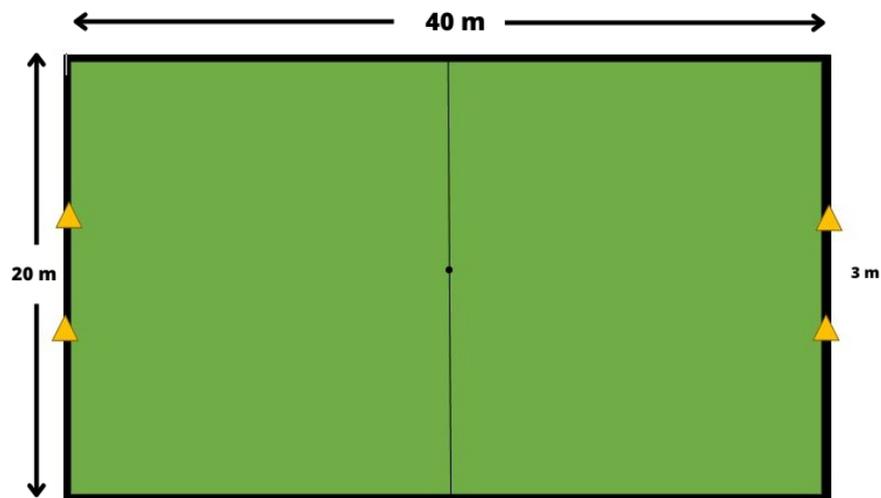
Produk awal yang buat dalam memodifikasi permainan sepak bola ini terdiri dari modifikasi sarana dan prasarana permainan sepak bola serta modifikasi peraturan permainan sepak bola.

1. Modifikasi Sarana dan Prasana Permainan Sepak Bola

Sarana prasana permainan sepak bola yang dapat dimodifikasi diantaranya adalah ukuran lapangan, ukuran gawang, ukuran bola dan berat bola, perlengkapan permainan, dan wasit.

a. Lapangan

Dalam modifikasi permainan sepak bola ini masih menggunakan lapangan yang berbentuk empat persegi panjang dengan perbandingan panjang dan lebar 2 : 1 akan tetapi hanya dibuat lebih sempit dari ukuran yang sebenarnya, yaitu panjang 40 m dan lebar 20 m tanpa garis gawang. Untuk garis lapangan dibuat menggunakan marker yang disusun seperti garis dengan jarak setiap markernya 2,5 meter.



Gambar 4. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang Draft Awal

b. Gawang

Ukuran gawang dimodifikasi dari lebar gawang sebenarnya 7,32 m dengan tinggi 2,44 m menjadi lebar 3 m dan tinggi menggunakan jangkauan, serta gawang dimodifikasi menggunakan cones yang berwarna cerah.

c. Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan sepak bola ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan, yang dalam hal ini menggunakan bola plastik.

d. Perlengkapan

Pemain-pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan sepak bola seperti biasanya yaitu kaos dan celana pendek yang terbuat dari bahan yang ringan. Sepatu yang terbuat dari bahan kulit yang lentur dan sol sepatu terbuat dari bahan karet yang diperbolehkan dan juga memperbolehkan tidak menggunakan sepatu pada saat melakukan permainan sepak bola.

e. Wasit

Wasit yang bertugas mengawasi pertandingan berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

2. Modifikasi Peraturan Permainan Sepak Bola

Peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi dalam hal ini antara lain mengenai jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan, cara memulai permainan, dan hukuman untuk pelanggaran.

a. Jumlah pemain

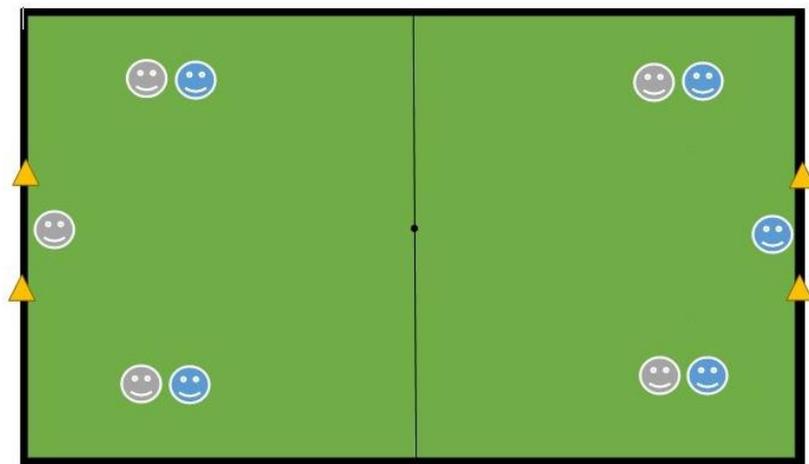
Jumlah pemain dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini adalah setiap tim terdiri dari 8 orang, yaitu 1 orang sebagai penjaga gawang, 2 orang sebagai pemain bertahan dan 2 orang sebagai penyerang dan 3 pemain cadangan.

b. Waktu permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

c. Aturan permainan

Dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini setiap pemain hanya boleh memainkan bola di daerahnya masing-masing, di mana pemain bertahan mempunyai daerah bermain sendiri untuk memberikan bola ke pemain penyerang dan pemain penyerang mempunyai daerah sendiri untuk menerima dan mengolah bola untuk mencetak gol ke gawang lawan. Jika ada pemain yang memainkan bola di luar daerahnya maka terjadi pelanggaran dan mendapat bola mati oleh pemain lawan sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.



Gambar 5. Posisi Pemain Permainan Sepak Bola Duo Gawang Draft Awal

d. Cara memulai permainan

Permainan dimulai saat peluit awal dibunyikan dengan cara penjaga gawang dari tim yang memenangkan undian memegang bola mengumpankan bola kepada pemain bertahan untuk selanjutnya diumpankan kepada pemain penyerang guna mencetak gol. Saat bola keluar lapangan untuk memulai kembali permainan dilakukan dengan cara tendangan ke dalam.

e. Hukuman untuk pelanggaran

Jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan hukuman berupa tendangan bola mati sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.

3. Cara melakukan modifikasi sepak bola

- a. Peserta didik yang akan melakukan permainan dibagi menjadi 2 tim setiap tim sejumlah 8 anak, yang terdiri dari 5 pemain inti dan 3 pemain cadangan.
- b. Peserta didik menempati posisi masing masing yang sudah dibagi sesuai zona bertahan dan zona menyerang.
- c. Kapten melakukan adu koin/suit untuk menentukan siapa yang mendapat bola pertama.
- d. Selanjutnya dimulai dengan mengoper bola ke arah teman dan melakukan proses mencetak gol.
- e. Seluruh pemain menaati peraturan yang sudah ditentukan dalam permainan, apabila terdapat pemain yang melanggar maka akan terjadi pelanggaran.
- f. Kedua tim mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh untuk memenangkan pertandingan.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Pembuktian Validasi Ahli

Validasi yang digunakan dalam pembuktian validasi ahli yaitu berdasarkan pada validasi isi. Validitas merupakan ketepatan atau kelayakan instrumen yang akan digunakan apa saja yang diukur (Zaenal:2012). Dalam pembuktian validitas digunakan untuk mengukur sah dan valid tidaknya suatu instrumen penelitian. Model permainan sepak bola duo gawang untuk mengembangkan keterampilan

gerak dasar dasar sepak bola peserta didik kelas V SD telah disusun secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah penyusunan dilakukan mulai dari pembelajaran. Dengan konsep-konsep tersebut selanjutnya dirumuskan menjadi definisi konseptual dan definisi operasional. Langkah selanjutnya merumuskan dimensi dan unsur-unsur gerak dasar dasar yang akan dijadikan sebuah model permainan sepak bola duo gawang untuk mengembangkan gerak dasar dasar sepak bola . Langkah-langkah yang dilakukan tersebut, telah mengarah pada validitas isi.

Untuk mengetahui apakah isi dan materi permainan tersebut mewakili muatan yang akan diukur dan dituju, oleh karena itu dilakukan validasi oleh ahli (dosen) yang memiliki keahlian dalam bidang Pembelajaran Permainan sepak bola dan Pendidikan Jasmani disamping itu, juga melibatkan masukan terkait model yang akan dikembangkan. Tiga validator model permainan sepak bola duo gawang untuk mengembangkan gerak dasar dasar sepak bola kelas V SD adalah (1) Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. adalah Ahli Penjas, (2) Vikka Muslimmah adalah Guru Penjasorkes SD Negeri Mayangan, (3) Gilang Abitama, S.Pd. adalah Guru Penjasorkes SD Negeri 3 Ngerangan. Dengan demikian, secara isi dan substansi dari model permainan sepak bola duo gawang yang telah disusun dapat dikatakan telah memenuhi persyaratan sebagai suatu model yang valid.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk Tahap I

Model permainan sepak bola untuk menciptakan sebuah model permainan sepak bola duo gawang peserta didik kelas V SD, pada tahap uji validasi ahli

terhadap beberapa masukan dan saran yang telah didapatkan dari ahli (dosen) dan guru Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

- a. Setiap tim berjumlah 8-10 peserta didik, sistem bermain lebih baiknya wajib melakukan pergantian pemain bagi pemain cadangan di babak kedua, sehingga seluruh peserta didik mempunyai kesempatan bermain yang sama.

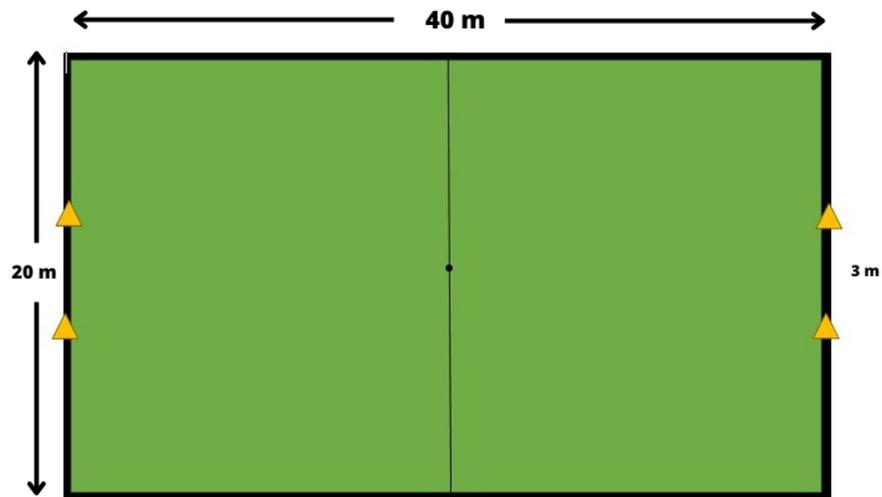
Berdasarkan masukan dan saran di atas, maka produk awal telah disusun direvisi sesuai dengan masukan dan saran di atas. Berikut ini adalah hasil revisi produk yang telah dilakukan:

1. Modifikasi Sarana dan Prasana Permainan Sepak Bola

Sarana prasana permainan sepak bola yang dapat dimodifikasi diantaranya adalah ukurang lapangan, ukuran gawang, ukuran bola dan berat bola, perlengkapan permainan, dan wasit.

- a. Lapangan

Dalam modifikasi permainan sepak bola ini masih menggunakan lapangan yang berbentuk empat persegi panjang dengan perbandingan panjang dan lebar 2 : 1 akan tetapi hanya dibuat lebih sempit dari ukuran yang benarnya, yaitu panjang 40 m dan lebar 20 m tanpa garis gawang. Untuk garis lapangan dibuat menggunakan marker yang disusun seperti garis dengan jarak setiap markernya 2,5 meter.



Gambar 6. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap I

b. Gawang

Ukuran gawang dimodifikasi dari lebar gawang sebenarnya 7,32 m dengan tinggi 2,44 m menjadi lebar 3 m dan tinggi menggunakan jangkauan, serta gawang dimodifikasi menggunakan cones yang berwarna cerah.

c. Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan sepak bola ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan, yang dalam hal ini menggunakan bola plastik.

d. Perlengkapan

Pemain-pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan sepak bola seperti biasanya yaitu kaos dan celana pendek yang terbuat dari bahan yang ringan. Sepatu yang terbuat dari bahan kulit yang lentur dan sol sepatu terbuat dari bahan karet yang diperbolehkan dan juga memperbolehkan tidak menggunakan sepatu pada saat melakukan permainan sepak bola.

f. Wasit

Wasit yang bertugas mengawasi pertandingan berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

2. Modifikasi Peraturan Permainan Sepak Bola

Peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi dalam hal ini antara lain mengenai jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan, cara memulai permainan, dan hukuman untuk pelanggaran.

a. Jumlah pemain

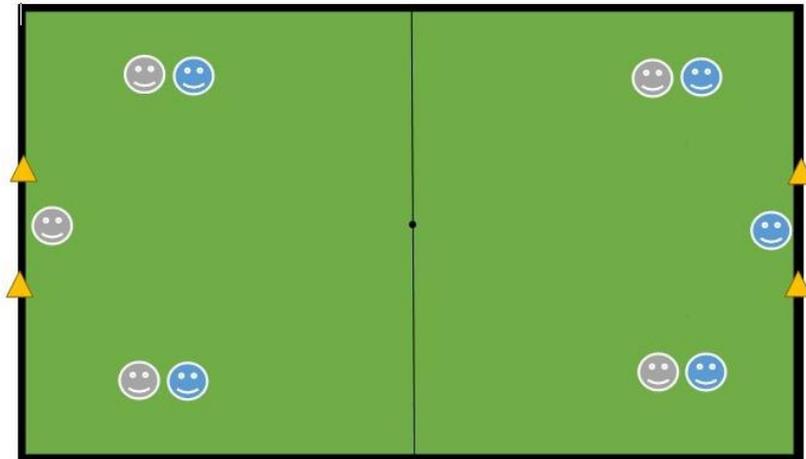
Jumlah pemain dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini adalah setiap tim terdiri dari 8 orang, yaitu 1 orang sebagai penjaga gawang, 2 orang sebagai pemain bertahan dan 2 orang sebagai penyerang dan 3 pemain cadangan.

b. Waktu permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

c. Aturan permainan

Dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini setiap pemain hanya boleh memainkan bola di daerahnya masing-masing, di mana pemain bertahan mempunyai daerah bermain sendiri untuk memberikan bola ke pemain penyerang dan pemain penyerang mempunyai daerah sendiri untuk menerima dan mengolah bola untuk mencetak gol ke gawang lawan. Jika ada pemain yang memainkan bola di luar daerahnya maka terjadi pelanggaran dan mendapat bola mati oleh pemain lawan sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.



Gambar 7. Posisi Pemain Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap I

d. Cara memulai permainan

Permainan dimulai saat peluit awal dibunyikan dengan cara penjaga gawang dari tim yang memenangkan undian memegang bola mengumpankan bola kepada pemain bertahan untuk selanjutnya diumpankan kepada pemain penyerang guna mencetak gol. Saat bola keluar lapangan untuk memulai kembali permainan dilakukan dengan cara tendangan ke dalam.

e. Hukuman untuk pelanggaran

Jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan hukuman berupa tendangan bola mati sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.

3. Cara melakukan modifikasi sepak bola

- a. Peserta didik yang akan melakukan permainan dibagi menjadi 2 tim setiap tim sejumlah 8 anak, yang terdiri dari 5 pemain inti dan 3 pemain cadangan.
- b. Peserta didik menempati posisi masing masing yang sudah dibagi sesuai zona bertahan dan zona menyerang.

- c. Kapten melakukan adu koin/suit untuk menentukan siapa yang mendapat bola pertama.
- d. Selanjutnya dimulai dengan mengoper bola ke arah teman dan melakukan proses mencetak gol.
- e. Seluruh pemain menaati peraturan yang sudah ditentukan dalam permainan, apabila terdapat pemain yang melanggar maka akan terjadi pelanggaran.
- f. Kedua tim mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh untuk memenangkan pertandingan.

2. Uji Coba Skala Kecil

Langkah yang ditempuh dalam uji coba kelompok kecil ini adalah pertama-tama sampel diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi. Setelah dirasa seluruh sampel memahami dimodifikasi peraturan sepak bola yang telah dibuat selanjutnya sampel dibagi menjadi dua tim untuk melakukan permainan sepak bola sesuai modifikasi yang telah disampaikan.

Maksud dan tujuan dari uji coba produk pada kelompok kecil ini untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan atau kekurangan dan keefektifan produk pada waktu digunakan oleh peserta didik. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tanggapan awal dari peserta didik terhadap produk yang dibuat. Selain itu dalam uji coba kelompok kecil juga dilakukan pengukuran denyut nadi untuk melihat keaktifan peserta didik selama mengikuti permainan sepak bola yang dimodifikasi. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini selanjutnya

digunakan untuk dasar dalam melakukan revisi produk sebelum digunakan sebagai uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Tanggapan Peserta didik Uji Coba Kelompok Kecil pada Produk Modifikasi Permainan Sepak Bola

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola?	14	88%	Sangat Baik
2.	Apakah cara bermain dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah dari permainan sepak bola yang sebenarnya?	14	88%	Sangat Baik
3.	Apakah kamu bisa memainkan modifikasi permainan sepak bola dengan baik?	11	69%	Baik
4.	Apakah kamu pernah melakukan kesalahan dalam melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	10	63%	Baik
5.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah menggiring bola?	12	75%	Baik
6.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk mengumpan bola?	10	63%	Baik
7.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk menerima bola?	12	75%	Baik
8.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah saat menyundul bola?	4	25%	Kurang Baik
9.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah dalam menendang bola?	13	82%	Sangat Baik
10.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah untuk mencetak gol dibandingkan permainan sepak bola sebenarnya?	9	56%	Cukup Baik

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
11.	Apakah kamu dapat lebih bersungguh-sungguh atau serius ketika bermain sepak bola yang di modifikasi?	13	81%	Sangat Baik
12.	Apakah dalam bermain sepak bola yang dimodifikasi kamu dapat bekerjasama dengan teman untuk memenangkan pertandingan?	13	81%	Sangat Baik
13.	Apakah kamu mengalami kelelahan yang berarti saat melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	9	56%	Cukup Baik
14.	Apakah kamu suka bermain sepak bola yang di modifikasi?	12	75%	Baik
15.	Apakah kamu bersedia lagi bermain modifikasi permainan sepak bola?	13	81%	Sangat Baik
Rata-rata		10.4	71%	Baik

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa secara umum tanggapan peserta didik terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepak bola yang diuji cobakan kepada kelompok kecil telah baik dengan bobot persentase skor 71%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian peserta didik terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepak bola yang diuji cobakan diperoleh gambaran sebagai berikut:

1. Aspek kualitas modifikasi peraturan permainan sepak bola didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas modifikasi peraturan sepak bola memenuhi kriteria “cukup baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek kualitas modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas modifikasi permainan sepak bola memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek memainkan modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 69%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan modifikasi permainan sepak bola memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek kesalahan dalam memainkan modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 63%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “cukup baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek menggiring bola memperoleh persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
6. Aspek mengumpan bola memperoleh persentase 63%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
7. Aspek menerima bola memperoleh persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
8. Aspek menyundul bola memperoleh persentase 25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
9. Aspek menendang bola memperoleh persentase 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.

10. Aspek mencetak gol memperoleh persentase 56%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
11. Aspek keseriusan bermain memperoleh persentase 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
12. Aspek bekerjasama dalam tim memperoleh persentase 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “ sangat baik” sehingga dapat digunakan.
13. Aspek kelelahan memperoleh persentase 56%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “ sangat baik” sehingga dapat digunakan.
14. Aspek kesukaan bermain memperoleh persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan.
15. Aspek kesediaan bermain kembali memperoleh persentase 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan.

3. Revisi Produk Tahap II

Revisi produk tahap II model permainan sepak bola duo gawang untuk menciptakan sebuah model pembelajaran dan mengembangkan keterampilan gerak dasar dasar sepak bola peserta didik kelas V SD, setelah uji coba skala kecil perlu

dilakukan. Masukan dan saran yang didapatkan setelah melakukan uji coba skala kecil adalah:

- a. Revisi produk atau model dilakukan oleh peneliti adalah ukuran lapangan yang terlalu besar untuk anak SD dengan jumlah pemain 5 untuk 1 tim, alangkah baiknya diperkecil dengan perbandingan 2:1 yaitu 30 m x 15 m.
- b. Revisi produk atau model dilakukan peneliti adalah waktu bermain sebaiknya 2 x 15 menit dan 5 menit untuk istirahat.
- c. Revisi produk atau model dilakukan oleh peneliti adalah diberi batasan untuk kiper dalam memegang bola atau sering disebut zona untuk kiper, bisa berbentuk persegi panjang dengan ukuran tertentu.
- d. Revisi produk atau model dilakukan oleh peneliti adalah garis lapangan yang sebelumnya menggunakan cones, agar terlihat lebih jelas bisa menggunakan kapur tulis untuk menggaris garis lapangan.
- e. Revisi produk atau model dilakukan oleh peneliti adalah ditambah 1 pemain penyerang sehingga tercipta kondisi 3 pemain penyerang melawan 2 pemain bertahan, sehingga dengan ditambahnya pemain penyerang dapat tercipta fokus dalam pertahanan bagi pemain bertahan dan berkemungkinan mencetak gol yang banyak bagi pemain penyerang.
- f. Revisi produk atau model dilakukan peneliti adalah salah satu tim memasukkan baju dan mengeluarkan baju gunanya untuk membedakan tim satu dengan yang lainnya.

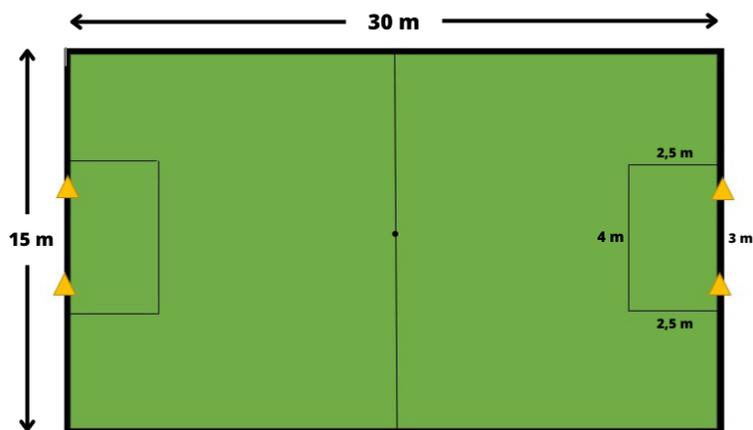
Produk yang dibuat dalam memodifikasi permainan sepak bola ini terdiri dari modifikasi sarana dan prasarana permainan sepak bola serta modifikasi peraturan permainan sepak bola.

1. Modifikasi Sarana dan Prasarana Permainan Sepak Bola

Sarana prasarana permainan sepak bola yang dapat dimodifikasi diantaranya adalah ukuran lapangan, ukuran gawang, ukuran bola dan berat bola, perlengkapan permainan, dan wasit.

a. Lapangan

Dalam modifikasi permainan sepak bola ini masih menggunakan lapangan yang berbentuk empat persegi panjang dengan perbandingan panjang dan lebar 2 : 1 akan tetapi hanya dibuat lebih sempit dari ukuran yang sebenarnya, yaitu panjang 30 m dan lebar 15 m. Untuk garis lapangan dibuat menggunakan marker dan digaris menggunakan kapur tulis.



Gambar 8. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang Revisi Tahap II

b. Gawang

Ukuran gawang dimodifikasi dari lebar gawang sebenarnya 7,32 m dengan tinggi 2,44 m menjadi lebar 3 m dan tinggi menggunakan jangkauan, serta gawang dimodifikasi menggunakan cones yang berwarna cerah.

c. Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan sepak bola ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan, yang dalam hal ini menggunakan bola plastik.

d. Perlengkapan

Pemain Pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan sepak bola seperti biasanya yaitu kaos dan celana pendek yang terbuat dari bahan yang ringan. Sepatu yang terbuat dari bahan kulit yang lentur dan sol sepatu terbuat dari bahan karet yang diperbolehkan dan juga memperbolehkan tidak menggunakan sepatu pada saat melakukan permainan sepak bola.

e. Wasit

Wasit yang bertugas mengawasi pertandingan berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

2. Modifikasi Peraturan Permainan Sepak Bola

Peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi dalam hal ini antara lain mengenai jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan, cara memulai permainan, dan hukuman untuk pelanggaran.

a. Jumlah pemain

Jumlah pemain dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini adalah setiap tim terdiri dari 8-10 orang, yaitu 1 orang sebagai penjaga gawang, 2

orang sebagai pemain bertahan dan 3 orang sebagai penyerang dan 4 pemain cadangan.

b. Waktu permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 15 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

c. Aturan permainan

Dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini setiap pemain hanya boleh memainkan bola di daerahnya masing-masing, di mana pemain bertahan mempunyai daerah bermain sendiri untuk memberikan bola ke pemain penyerang dan pemain penyerang mempunyai daerah sendiri untuk menerima dan mengolah bola untuk mencetak gol ke gawang lawan. Jika ada pemain yang memainkan bola di luar daerahnya maka terjadi pelanggaran dan mendapat bola mati oleh pemain lawan sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.



Gambar 9. Posisi Pemain Permainan Sepak bola Duo Gawang Revisi Tahap II

d. Cara memulai permainan

Permainan dimulai saat peluit awal dibunyikan dengan cara penjaga gawang dari tim yang memenangkan undian memegang bola mengumpankan bola

kepada pemain bertahan untuk selanjutnya diumpankan kepada pemain penyerang guna mencetak gol. Saat bola keluar lapangan untuk memulai kembali permainan dilakukan dengan cara tendangan ke dalam.

e. Hukuman untuk pelanggaran

Jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan hukuman berupa tendangan bola mati sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.

3. Cara melakukan modifikasi sepak bola

- a. Peserta didik yang akan melakukan permainan dibagi menjadi 2 tim setiap tim sejumlah 8-10 anak, yang terdiri dari 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan.
- b. Peserta didik menempati posisi masing masing yang sudah dibagi sesuai zona bertahan dan zona menyerang.
- c. Kapten melakukan adu koin/suit untuk menentukan siapa yang mendapat bola pertama.
- d. Selanjutnya dimulai dengan mengoper bola ke arah teman dan melakukan proses mencetak gol.
- e. Seluruh pemain menaati peraturan yang sudah ditentukan dalam permainan, apabila terdapat pemain yang melanggar maka akan terjadi pelanggaran.
- f. Kedua tim mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh untuk memenangkan pertandingan.

4. Uji Coba Lapangan Produk Permainan Sepak Bola Duo Gawang

Setelah dilakukan revisi terhadap produk modifikasi permainan sepak bola berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terhadap produk modifikasi permainan sepak bola yang dihasilkan dengan menggunakan sampel 28 peserta didik. Data yang dikumpulkan dalam uji coba lapangan ini sama dengan data saat uji coba kelompok kecil, yaitu data tanggapan peserta didik terhadap produk modifikasi permainan sepak bola yang telah dibuat. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik diperoleh data mengenai tanggapan peserta didik kelompok uji coba lapangan terhadap produk modifikasi permainan sepak bola sebagai berikut.

Tabel 3. Tanggapan Peserta didik Kelompok Uji Lapangan pada Produk Modifikasi Permainan Sepak Bola

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola?	26	93%	Sangat Baik
2.	Apakah cara bermain dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah dari permainan sepak bola yang sebenarnya?	26	93%	Sangat Baik
3.	Apakah kamu bisa memainkan modifikasi permainan sepak bola dengan baik?	24	86%	Sangat Baik
4.	Apakah kamu pernah melakukan kesalahan dalam melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	22	78%	Baik
5.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah menggiring bola?	26	93%	Sangat Baik
6.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk mengumpan bola?	25	89%	Sangat Baik

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
7.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk menerima bola?	24	86%	Sangat Baik
8.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah saat menyundul bola?	22	78%	Baik
9.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah dalam menendang bola?	26	93%	Sangat Baik
10.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah untuk mencetak gol dibandingkan permainan sepak bola sebenarnya?	25	89%	Sangat Baik
11.	Apakah kamu dapat lebih bersungguh-sungguh atau serius ketika bermain sepak bola yang dimodifikasi?	22	78%	Baik
12.	Apakah dalam bermain sepak bola yang dimodifikasi kamu dapat bekerjasama dengan teman untuk memenangkan pertandingan?	27	96%	Sangat Baik
13.	Apakah kamu mengalami kelelahan yang berarti saat melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	21	75%	Baik
14.	Apakah kamu suka bermain sepak bola yang di modifikasi?	24	86%	Baik
15.	Apakah kamu bersedia lagi bermain modifikasi permainan sepak bola?	22	78%	Baik
Rata-rata		24,1	86%	Sangat Baik

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa secara umum tanggapan peserta didik terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepak bola yang diuji cobakan kepada kelompok kecil telah baik dengan bobot persentase skor 86%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian peserta didik terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepak bola yang diuji cobakan diperoleh gambaran sebagai berikut:

1. Aspek kualitas modifikasi peraturan permainan sepak bola didapat presentase

86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas modifikasi peraturan sepak bola memenuhi kriteria “cukup baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek kualitas modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kualitas modifikasi permainan sepak bola memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek memainkan modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memainkan modifikasi permainan sepak bola memenuhi kriteria “baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek kesalahan dalam memainkan modifikasi permainan sepak bola didapat persentase 64%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “cukup baik” sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek menggiring bola memperoleh persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
6. Aspek mengumpan bola memperoleh persentase 64%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
7. Aspek menerima bola memperoleh persentase 68%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.

8. Aspek menyundul bola memperoleh persentase 29%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
9. Aspek menendang bola memperoleh persentase 79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
10. Aspek mencetak gol memperoleh persentase 61%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
11. Aspek keseriusan bermain memperoleh persentase 71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan.
12. Aspek bekerjasama dalam tim memperoleh persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan.
13. Aspek kelelahan memperoleh persentase 57%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan.
14. Aspek kesukaan bermain memperoleh persentase 71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan.
15. Aspek kesediaan bermain kembali memperoleh persentase 71%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “sangat baik”.

D. Kajian Produk Akhir

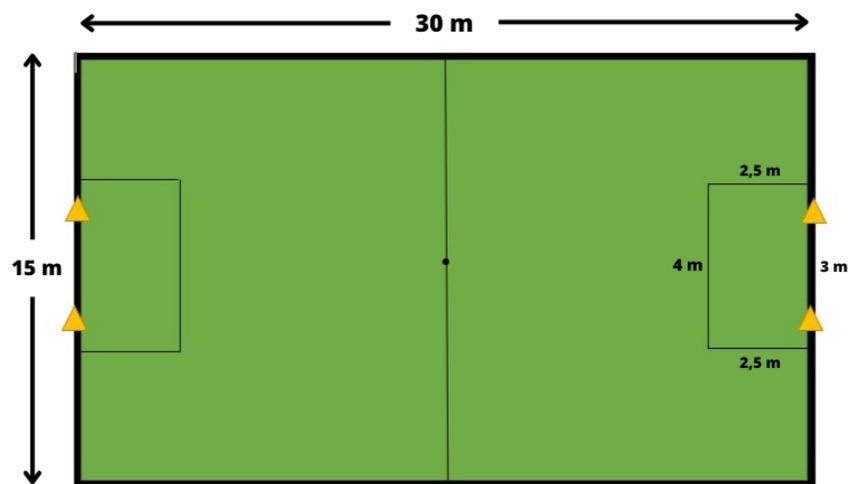
1. Produk Akhir Permainan Sepak Bola Duo Gawang

a. Modifikasi Sarana dan Prasana Permainan Sepak Bola

Sarana prasana permainan sepak bola yang dapat dimodifikasi diantaranya adalah ukuran lapangan, ukuran gawang, ukuran bola dan berat bola, perlengkapan permainan, dan wasit.

a. Lapangan

Dalam modifikasi permainan sepak bola ini masih menggunakan lapangan yang berbentuk empat persegi panjang dengan perbandingan panjang dan lebar 2 : 1 akan tetapi hanya dibuat lebih sempit dari ukuran yang sebenarnya, yaitu panjang 30 m dan lebar 15 m. Untuk garis lapangan dibuat menggunakan marker dan digaris menggunakan kapur tulis.



Gambar 10. Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang

b. Gawang

Ukuran gawang dimodifikasi dari lebar gawang sebenarnya 7,32 m dengan tinggi 2,44 m menjadi lebar 3 m dan tinggi menggunakan jangkauan, serta gawang

dimodifikasi menggunakan cones yang berwarna cerah.

c. Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan sepak bola ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan, yang dalam hal ini menggunakan bola plastik.

d. Perlengkapan

Pemain Pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan sepak bola seperti biasanya yaitu kaos dan celana pendek yang terbuat dari bahan yang ringan. Sepatu yang terbuat dari bahan kulit yang lentur dan sol sepatu terbuat dari bahan karet yang diperbolehkan dan juga diperbolehkan tidak menggunakan sepatu pada saat melakukan permainan sepak bola.

e. Wasit

Wasit yang bertugas mengawasi pertandingan berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

b. Modifikasi Peraturan Permainan Sepak Bola

Peraturan permainan sepak bola yang dimodifikasi dalam hal ini antara lain mengenai jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan, cara memulai permainan, dan hukuman untuk pelanggaran.

a. Jumlah pemain

Jumlah pemain dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini adalah setiap tim terdiri dari 8 orang, yaitu 1 orang sebagai penjaga gawang, 2 orang sebagai pemain bertahan dan 3 orang sebagai penyerang dan 2 pemain cadangan.

b. Waktu permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 15 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

c. Aturan permainan

Dalam permainan sepak bola yang dimodifikasi ini setiap pemain hanya boleh memainkan bola di daerahnya masing-masing antaranya daerah bertahan dan daerah menyerang. Pemain bertahan mempunyai daerah bermain sendiri untuk memberikan bola ke pemain penyerang dan pemain penyerang mempunyai daerah sendiri untuk menerima dan mengolah bola untuk mencetak gol ke gawang lawan. Jika ada pemain yang memainkan bola di luar daerahnya maka terjadi pelanggaran sehingga mendapat bola mati oleh pemain lawan sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.



Gambar 11. Posisi Pemain Permainan Sepak Bola Duo Gawang

d. Cara memulai permainan

Permainan dimulai saat peluit awal dibunyikan dengan bola dari penjaga gawang (dari tim yang memenangkan undian) dengan cara mengumpankan bola ke pemain bertahan untuk selanjutnya dioper ke pemain penyerang untuk mencetak gol. Saat bola keluar lapangan untuk memulai kembali permainan dilakukan dengan cara tendangan ke dalam. Permainan dilakukan mengikuti pemimpin pertandingan yaitu wasit (guru).

e. Hukuman untuk pelanggaran

Jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan hukuman berupa tendangan bola mati sesuai dengan titik terjadinya pelanggaran.

c. Cara melakukan modifikasi sepak bola

- a. Peserta didik yang akan melakukan permainan dibagi menjadi 2 tim setiap tim sejumlah 8 anak, yang terdiri dari 6 pemain inti dan 2 pemain cadangan.
- b. Peserta didik menempati posisi masing masing yang sudah dibagi sesuai zona bertahan dan zona menyerang.
- c. Kapten melakukan adu koin/suit untuk menentukan siapa yang mendapat bola pertama.
- d. Selanjutnya dimulai dengan mengoper bola ke arah teman dan melakukan proses mencetak gol.
- e. Seluruh pemain menaati peraturan yang sudah ditentukan dalam permainan, apabila terdapat pemain yang melanggar maka akan terjadi pelanggaran.
- f. Kedua tim mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh untuk memenangkan pertandingan.

2. Pembahasan

Sesuai dengan kompetensi dasar materi permainan bola besar khususnya sepak bola bagi kelas V SD, 3.1 Memahami kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional dan 4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam

berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Dengan kompetensi tersebut peserta didik dapat mempraktekkan gerak dasar permainan besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Dapat dilihat dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepak bola di SD masih kurang tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik serta permainan sepak bola yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada proses pembelajaran sepak bola terdapat beberapa hal yang terjadi, yaitu: (1) alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Contohnya: bola yang digunakan menggunakan bola ukuran orang dewasa yang keras, lapangan yang digunakan adalah lapangan sepak bola yang ukuran normal dan tidak ukur dengan jelas, (2) peraturan permainan sepak bola yang digunakan sesuai dengan peraturan permainan sepak bola pada umumnya, (3) terdapat beberapa peserta didik yang mengeluh rasa sakit ketika menendang bola, (4) ada beberapa peserta didik ketika mengikuti pembelajaran sepak bola hanya duduk-duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran, dan (5) pembelajaran permainan sepak bola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai peserta didik yang merasa tidak senang, bosan, dan malas bergerak.

Materi ajar dalam pembelajaran penjasorkes harus sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, selain itu harus diajarkan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk permainan sepak bola yang diberikan bagi peserta didik SD tidak boleh disamakan dengan materi permainan sepak bola

bagi orang dewasa. Untuk peserta didik SD seharusnya permainan dan peraturan sepak bola dipermudah dan disederhanakan. Modifikasi olahraga dalam Pendidikan Jasmani sangat diperlukan dalam hal ini, secara fisik dan emosional sangat berpengaruh untuk meningkatkan kematangan peserta didik. Modifikasi dapat dilakukan dari segi alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Hal ini dilakukan guna untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik SD dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan observasi, terdapat beberapa permasalahan bagi peserta didik dan guru. Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan sepak bola bagi peserta didik SD kelas V tersebut, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk modifikasi permainan sepak bola duo gawang yang dalam penyusunannya memperhatikan karakteristik dan perkembangan anak usia SD khususnya peserta didik kelas V. Harapannya dapat menjadikan solusi bagi permasalahan mengenai pembelajaran sepakbola di SD Negeri Mayangan. Adapun beberapa hal yang dimodifikasi tersebut antaranya adalah:

1. Lapangan

Modifikasi ukuran lapangan yang lebih sempit dari ukuran lapangan yang sebenarnya yaitu panjang 30 meter dan lebar 15 meter, selanjutnya garis lapangan yang menggunakan kapur tulis untuk memperjelas serta diberi garis untuk zona kiper dengan ukuran 2,5 meter x 4 meter dimaksud untuk menjawab kendala ketersediaan lapangan yang dimiliki sekolah selain itu juga untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD. Dengan memperkecil ukuran lapangan maka

pelaksanaan pembelajaran sepak bola akan tetap dapat dilakukan dengan menggunakan halaman atau lahan yang dimiliki sekolah.

2. Ukuran Gawang

Ukuran gawang yang dibuat lebih kecil yaitu dengan lebar 3 meter dan tinggi menggunakan jangkauan saja dimaksudkan untuk menjawab postur tubuh anak SD kelas V yang relatif masih kecil sehingga kurang tepat apabila menggunakan ukuran gawang yang sesungguhnya dalam permainan sepak bola.

3. Berat Bola

Modifikasi bola plastic dalam permainan sepak bola bagi peserta didik SD kelas V dimaksudkan untuk menjawab karakteristik peserta didik SD yang belum memungkinkan untuk menggunakan bola sepak yang sebenarnya, bola sepak yang sebenarnya termasuk keras dan berat dan akan mengakibatkan anak sering merasa sakit saat menendang ataupun menyundul bola.

4. Perlengkapan

Modifikasi perlengkapan permainan khususnya sepatu yang tidak menggunakan sepatu bola pada umumnya akan tetapi hanya menggunakan sepatu yang digunakan saat sekolah dengan bahan kulit yang lentur dengan sol dari karet dimaksudkan untuk agar sepatu olahraga yang dimiliki oleh seluruh peserta didik tetap dapat digunakan untuk melakukan permainan sepak bola.

5. Jumlah Pemain

Modifikasi jumlah pemain dalam permainan sepak bola yaitu 6 pemain dengan posisi 1 kiper, 2 pemain bertahan, dan 3 pemain penyerang hal ini menjadi

modifikasi yang menyesuaikan model permainan yang dibuat dalam permainan sepak bola.

6. Wasit

Jumlah wasit dimodifikasi menjadi 1 orang saja dimaksudkan untuk menjawab keterbatasan kebutuhan wasit yang memimpin pertandingan. Dengan menggunakan 1 wasit maka seluruh peserta didik dapat bermain sedangkan wasit dapat dilakukan oleh guru olahraga.

7. Waktu Permainan

Modifikasi waktu permainan menjadi 2 x 15 menit dengan waktu istirahat 5 menit dimaksud untuk menjawab alokasi waktu yang tersedia dalam mata pelajaran pendidikan jasmani hanya 2 x 35 menit. Dengan keseluruhan permainan yaitu 35 menit.

8. Aturan permainan

Modifikasi terhadap peraturan permainan sepak bola yang meliputi cara dalam memainkan bola hanya boleh dilakukan pada daerah masing-masing, pemain bertahan hanya boleh memainkan bola di zona bertahan saja dan pemain penyerang hanya boleh memainkan bola di zona penyerang dan mencetak gol ke gawang lawan. Untuk yang melanggar aturan akan mendapat hukuman ditempat terjadinya sebuah pelanggaran hal ini untuk membuat permainan sepak bola menjadi lebih sederhana dan lebih bervariasi serta menyenangkan bagi peserta didik SD dalam melakukan permainan sepak bola.

Modifikasi yang dilakukan dalam permainan sepak bola dengan memperhitungkan segi ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah dan

karakteristik pertumbuhan serta perkembangan fisik peserta didik tersebut ternyata mampu membawa dampak dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepak bola pada peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan dimana berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik saat dilakukan uji coba lapangan diperoleh persentase skor tanggapan peserta didik sebesar 86% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa melalui modifikasi permainan sepak bola dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar dasar seluruh peserta didik selama pembelajaran sepak bola.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan sepak bola yang dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan sepak bola bagi peserta didik kelas V SD sebab dapat menghidupi pembelajaran yang lebih aktif menarik bagi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran khususnya penjasorkes.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis telah berusaha keras dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki, dengan harapannya supaya hasil penelitian ini dapat maksimal dan berhasil dengan baik serta memuaskan. Penelitian ini dirancang dengan sebaik-baiknya dan berusaha dengan maksimal, akan tetapi penulis tentunya tidak luput dari sebuah kesalahan dan kekhilafan dikarenakan banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini, antara lain: keterbatasan waktu dan keterbatasan fasilitas sarana prasarana.

Peneliti telah berhasil menciptakan model permainan sepak bola duo gawang untuk menciptakan model pembelajaran sepak bola kelas V SD bukan berarti

penelitian ini tanpa kelemahan. Terdapat beberapa kelemahan yang dapat dijelaskan antara lain:

1. Bola yang digunakan menggunakan bola plastik sehingga memiliki kemungkinan mudah pecah dan diperlukan bola lebih dari satu.
2. Waktu pengembangan permainan otomatis singkat karena menyesuaikan dengan jam pelajaran penjasorkes dari sekolah.
3. Lapangan yang digunakan kualitasnya kurang memadai karena hanya menggunakan halaman sekolah.
4. Pembagian sampel yang dilakukan secara acak akan menimbulkan kedua tim mempunyai kemampuan bermain sepak bola yang dimodifikasi ini tidak seimbang dan berbeda.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini yaitu terciptanya produk model pembelajaran penjasorkes dengan modifikasi permainan sepak bola duo gawang yang dirancang berdasarkan kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan sepak bola sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba, karena berdasarkan evaluasi ahli sepak bola dan ahli pembelajaran produk tersebut sudah baik sehingga memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman.
2. Produk model pembelajaran penjasorkes dengan modifikasi permainan sepak bola duo gawang dapat dipraktikkan untuk peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kecamatan Sleman. Hal itu berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil didapat Persentase 71% dan hasil uji coba lapangan didapat Persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran dengan modifikasi permainan sepak bola ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran peserta didik kelas V SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kecamatan Sleman.

3. Produk model pembelajaran penjasorkes dengan modifikasi permainan sepak bola dapat meningkatkan teknik dasar dan peserta didik dapat aktif serta saling bekerjasama agar dapat mencetak gol.
4. Produk modifikasi permainan sepak bola yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan sepak bola bagi peserta didik kelas V SD karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Akan tetapi dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kelemahan penelitian yang ditimbulkan, dengan itu perlu ada pembenahan dari kelemahan yang muncul tersebut.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian ini, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes hendaknya mempertimbangkan kegunaan produk modifikasi permainan sepak bola dua gawang sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran sepak bola pada kelas V SD sehingga tujuan dari pembelajaran sepak bola tersebut akan tercapai.
2. Dalam permainan ini pastinya tidak seluruhnya sempurna dan masih terdapat adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang pastinya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, dengan itu produk modifikasi pembelajaran permainan sepak bola ini dapat digunakan lebih efektif lagi.

3. Untuk peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini agar diperoleh hasil produk modifikasi permainan sepak bola untuk pembelajaran penjasorkes yang semakin baik.
4. Untuk merealisasikan produk pembelajaran melalui modifikasi permainan sepak bola duo gawang yang telah dibuat di SD Negeri Mayangan alangkah baiknya mulai mempersiapkan segala sesuatunya baik dari segi sarana dan prasarana maupun model pembelajaran, demi membawa suasana pembelajaran lebih menarik, khususnya dengan memperhatikan masukan perbaikan dari penelitian ini.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk lanjut terhadap penerapan model permainan sepak bola duo gawang adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan produk model pembelajaran penjasorkes melalui permainan sepak bola duo gawang dapat dilaksanakan oleh sekolah-sekolah yang ingin melaksanakannya.
2. Produk modifikasi permainan sepak bola dapat dikembangkan ke dalam aspek perkembangan lain dengan permainan yang berbeda.
3. Model permainan sepak bola duo gawang ini hanya diberikan pada sekolah tempat melakukan penelitian belum sampai kepada cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustan, B., Kusmaedi, N., Hendrayana, Y., Abduljabar, B., & Ginanjar, A. (2020). Modifikasi pembelajaran: hybrid sport education-invasion games competence model terhadap performa permainan bola basket. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Akmal, I., & Lesmana, H. S. (2019). Kontribusi Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling. *Jurnal Patriot*, 2, 1197–1210.
- Arifan, Ikhwanul, Barlian, Eri, S. A. (2020). Pengaruh Latihan Jump To Box Terhadap Kemampuan Heading. *Performa Olahraga*, 5(1), 73–79
- April, L., Edwardyah, & Neldi, H. (2023). Tinjauan Manfaat Modifikasi Olahraga Dalam Pembelajaran PJOK di SD Negeri 26 Payakumbuh Kecamatan Pakayumbuh Barat. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol.VI N0.3, 158.
- Budi, D. R. (2015). Pengaruh Modifikasi Permainan Vobas dan Kebugaran Jasmani terhadap Peningkatan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Penjas di SMP. Thesis.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cahyani, O., Afrizal, M. and Cahyaningrum, V. (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar Sepak Bola Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pencagaan Wetan Jepara”, *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 7(2), pp. 1-6.
- Dolong, H. (2016). Gerak Dasar Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. VOL V (2).
- Hadiana, O., Sartono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Potensi Akademik Terhadap Penguasaan Bermain Sepak Bola Modifikasi. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 93- 103.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas. *Majalah Ilmiah Olahraga(MAJORA)*, Vol 27 (1), 13-17.

- Kemendikbud. (2013). Permendikbud Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 3 No 1, 70.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 8.
- Lutfi Nur, A. A. M. (2019). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Universitas Musamus*. 4(1), 103–110.
- Mustafa, H., & Adnan, A. (2019). Penyebab Kurangnya Akurasi Shooting Ditinjau dari Pelaksanaan Gerak. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1064-1076
- Nosa, Agung P. (2013). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Pemain Persatuan Sepak Bola Indonesia Lumajang. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK Unesa. Vol 1 No 1, 2.
- Nurrochmah, S. (2018). The Effect of Learning Dribble Variation Using Modification of Plastic Balls on Improving The Results of Football Dribble Skills Learning. *Advance in Health Science Research*, 7(1), 129-133.
- Rohman, U. (2017). Tinjauan Alternatif Konsep Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 12(22), 111–118.
- Saputra, A., & Yenes, R. (2019). Hubungan Kelincahan dan Kecepatan terhadap Kemampuan Dribbling Pemain Sekolah Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 1, 71–78.
- Sinulingga, A., & Nugraha, T. (2017). Penerapan Pendekatan Ilmiah pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan Dampaknya Pada Peserta Didik SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, Vol 3 No 2, 75.
- Sudirjo Encep, M Nur Alif. (2019). Filsafat Pendidikan Jasmani. *UPI Sumedang Press*
- Syukur, A., & Soniawan, V. (2015). The Effects of Training Methods and Achievement Motivation Toward of Football Passing Skills. *Jipes - Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 1(2), 73.
- Taufik, M. S. (2018). Meningkatkan Gerak Dasar Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan. *Jurnal Maenpo*, Vol 3 No 1, 28.

- Utamayasa, I Gede. (2021). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. CV. Jakad Media Publishing.
- Wiriawan, W., & Irawan, R. (2019). Futsal, Modifikasi Instrument Mengoper Bola Rendah Untuk Tes Passing. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 2, 438-451.
- Yudi, A. A. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Keterampilan Passing Peserta didik SMAN 4 Sumbar. *Jurnal Cerdas Sifa*, (2), 1-8.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1, 2.
- Zein, M. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. Volume V, Nomor 2, 276.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.unv.ac.id>. Surel : humas_fikk@unv.ac.id

Nomor: 79/PJSD/VI/2023
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Anang Restu Pradana
NIM : 19604221037
Judul Skripsi : Pengembangan Model Permainan Sepakbola Duo Gawang dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Sekolah Dasar.

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 disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juni 2023
Koord. Prodi PJSD Program Sarjana.

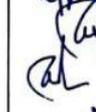
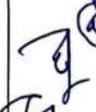
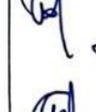
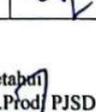
Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Anang Restu Pradana
 NIM : 19604221037
 Program Studi : PJSD
 Departemen : PJSD - Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
 Pembimbing : Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
	2/2-2023	Bab I	
	9/2-23	Bab I	
	20/2-2023	Bab II	
	28/2-2023	Bab II	
	9/3-23	Bab III	
	7/2-23	Bab III	
	1/5-23	Bab IV	
	2/5-23	Bab IV	
	17/5-23	Bab V	
	25/5-23	Bab V	
	20/5-23	Kesimpulan	
	7/6-23	Kesimpulan	
	19/6-23	Simpulan Yg	

Mengetapi
 Koord.Prod PJSD



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : B/1141/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

8 Mei 2023

Yth . SD NEGERI MAYANGAN
Mayangan, Trihanggo, Gamping, Sleman

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

Nama : Anang Restu Pradana
NIM : 19604221037
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA DUO
GAWANG DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SD
NEGERI MAYANGAN KAPANEWON GAMPING KABUPATEN
SLEMAN
Waktu Penelitian : 3 - 17 Mei 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
dan Mahasiswa dan Alumni,

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

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

Lampiran 4. Surat *Expert Judgement*

Hal : Surat permohonan menjadi *Expert Judgement*

Lamp : Lembar penilaian produk

Kepada,

Yth, Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.

Di Tempat

Dengan Hormat

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Mayangan Kapanewon Gamping Kabupaten Sleman”, maka dengan ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk berkenan menjadi *expert judgement* dan memberikan masukan terhadap produk dalam penelitian saya. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

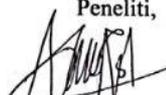
Yogyakarta, 9 Mei 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



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

Peneliti,



Anang Restu Pradana
NIM. 19604221037

Lampiran 5. Lembar Evaluasi Produk

INSTRUMEN VALIDASI RANCANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA DUO GAWANG

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Mayangan Kapanwon Gamping Kabupaten Sleman”**. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanggapan terhadap yang telah dirancang dan dikembangkan (terlampir). Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model permainan yang telah dikembangkan. Demikian permohonan dari saya atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

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

A. Kualitas Model Permainan Sepak bola Duo Gawang

1. Penilaian Kualitas Model Permainan Duo Gawang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Model permainan sepak bola duo gawang mengandung tujuan pembelajaran yang jelas.				
2.	Peraturan permainan sepak bola duo gawang yang sudah sesuai dengan peserta didik kelas V.				
3.	Modifikasi jumlah pemain 5 pemain setiap tim dengan rincian 1 penjaga gawang, 2 pemain bertahan dan 2 pemain penyerang tepat untuk pembelajaran sepak bola peserta didik kelas V.				
4.	Ukuran gawang yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.				
5.	Ukuran lapangan yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.				
6.	Model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan mudah dipahami.				
7.	Peralatan yang dibutuhkan dalam model permainan sepak bola duo gawang aman bagi peserta didik dan mudah didapat				
8.	Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan sesuai.				
9.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat dimainkan oleh peserta didik putra maupun putri.				
10.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat meningkatkan perkembangan peserta didik untuk bergerak aktif.				

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan sepak bola duo gawang ini, mohon dituliskan pada kolom 3.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 4.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat & jelas pada kolom 5.

Kolom Pengisian Untuk Model Permainan Duo Gawang

No	Nama Validator	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1.	2	3	4	5

C. Komentar dan Saran Umum

D. Kesimpulan

Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

1. Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda silang/lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

.....,

Evaluator

.....

Lampiran 6. Hasil Evaluasi dari Ahli

A. Kualitas Model Permainan Sepakbola Duo Gawang

1. Penilaian Kualitas Model Permainan Duo Gawang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Model permainan sepakbola duo gawang mengandung tujuan pembelajaran yang jelas.				✓
2.	Peraturan permainan sepakbola duo gawang yang sudah sesuai dengan Peserta didik kelas V.			✓	
3.	Modifikasi jumlah pemain 5 pemain setiap tim dengan rincian 1 penjaga gawang, 2 pemain bertahan dan 2 pemain penyerangn tepat untuk pembelajaran sepakbola Peserta didik kelas V.				✓
4.	Ukuran gawang yang tepat untuk permainan sepakbola Peserta didik kelas V.				✓
5.	Ukuran lapangan yang tepat untuk permainan sepakbola Peserta didik kelas V.				✓
6.	Model permainan sepakbola duo gawang yang dikembangkan mudah dipahami.				✓
7.	Peralatan yang dibutuhkan dalam model permainan sepakbola duo gawang aman bagi Peserta didik dan mudah didapat			✓	
8.	Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model permainan sepakbola duo gawang yang dikembangkan sesuai.			✓	
9.	Model permainan sepakbola duo gawang dapat dimainkan oleh Peserta didik putra maupun putri.			✓	
10.	Model permainan sepakbola duo gawang dapat meningkatkan perkembangan Peserta didik untuk bergerak aktif.				✓

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan Sepakbola Duo Gawang

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan sepakbola duo gawang ini, mohon dituliskan pada kolom 3.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 4.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat & jelas pada kolom 5.

Kolom Pengisian Untuk Model Permainan Duo Gawang

No	Nama Validator	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1.	2	3	4	5
1.	Dr. Hari Yulianto S.Pd., M.Kes.	Diperhatikan jumlah pemain dan ukuran lapangan	Disesuaikan	6 pemain ukuran disesuaikan.

C. Komentar dan Saran Umum

- Atk & kalmahy
- soal & E perai
- dan cup & sodeu
- Gantik awal soal & sodeu
- & sodeu sodeu
- .

D. Kesimpulan

Model Permainan Sepakbola Duo Gawang

1. Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda silang/lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

4/3-2007
.....
Evaluatur
Haris y

A. Kualitas Model Permainan Sepak bola Duo Gawang

2. Penilaian Kualitas Model Permainan Duo Gawang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Model permainan sepak bola duo gawang mengandung tujuan pembelajaran yang jelas.				✓
2.	Peraturan permainan sepak bola duo gawang yang sudah sesuai dengan peserta didik kelas V.			✓	
3.	Modifikasi jumlah pemain 5 pemain setiap tim dengan rincian 1 penjaga gawang, 2 pemain bertahan dan 2 pemain penyerang tepat untuk pembelajaran sepak bola peserta didik kelas V.			✓	
4.	Ukuran gawang yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.				✓
5.	Ukuran lapangan yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.				✓
6.	Model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan mudah dipahami.				✓
7.	Peralatan yang dibutuhkan dalam model permainan sepak bola duo gawang aman bagi peserta didik dan mudah didapat				✓
8.	Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan sesuai.				✓
9.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat dimainkan oleh peserta didik putra maupun putri.				✓
10.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat meningkatkan perkembangan peserta didik untuk bergerak aktif.			✓	

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan sepak bola duo gawang ini, mohon dituliskan pada kolom 3.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 4.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat & jelas pada kolom 5.

Kolom Pengisian Untuk Model Permainan Duo Gawang

No	Nama Validator	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1.	2	3	4	5
1.	Vikka Muslimmah	Durasi permainan	Menyesuaikan dengan jumlah seluruh peserta didik	Ditambah durasi permainan

C. Komentor dan Saran Umum

1. Diperhatikan jumlah pemain lebih baik ditambah satu diposisi penyerang sehingga tercipta 3 vs 2.
2. Garis zona kiper sebaiknya diberi agar jelas jangkauan kiper dalam memegang bola.

D. Kesimpulan

Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

1. Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda silang/lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

Yogyakarta, 29 Maret 2023

Evaluator



Vikka Muslimmah

A. Kualitas Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

3. Penilaian Kualitas Model Permainan Duo Gawang

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Model permainan sepak bola duo gawang mengandung tujuan pembelajaran yang jelas.			✓	
2.	Peraturan permainan sepak bola duo gawang yang sudah sesuai dengan peserta didik kelas V.				✓
3.	Modifikasi jumlah pemain 5 pemain setiap tim dengan rincian 1 penjaga gawang, 2 pemain bertahan dan 2 pemain penyerang tepat untuk pembelajaran sepak bola peserta didik kelas V.				✓
4.	Ukuran gawang yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.				✓
5.	Ukuran lapangan yang tepat untuk permainan sepak bola peserta didik kelas V.			✓	
6.	Model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan mudah dipahami.				✓
7.	Peralatan yang dibutuhkan dalam model permainan sepak bola duo gawang aman bagi peserta didik dan mudah didapat				✓
8.	Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan model permainan sepak bola duo gawang yang dikembangkan sesuai.				✓
9.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat dimainkan oleh peserta didik putra maupun putri.				✓
10.	Model permainan sepak bola duo gawang dapat meningkatkan perkembangan peserta didik untuk bergerak aktif.				✓

B. Saran Untuk Perbaikan Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

Petunjuk:

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan sepak bola duo gawang ini, mohon dituliskan pada kolom 3.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 4.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat & jelas pada kolom 5.

Kolom Pengisian Untuk Model Permainan Duo Gawang

No	Nama Validator	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1.	2	3	4	5
1.	Gilang Abitama	Garis lapangan harus diberi untuk memperjelas	Untuk memperjelas bola sudah keluar/tidak	Digaris menggunakan kapur papan tulis

C. Komentor dan Saran Umum

1. Diperhatikan Jumlah pemain yang dimainkan dan dipertimbangkan
2. Garis lapangan sangat berguna, sehingga alangkah baiknya diberi garis lapangan.
3. Durasi permainan ditambah agar terjadi banyak gol dan setiap peserta didik bisa menikmati permainan.

D. Kesimpulan

Model Permainan Sepak Bola Duo Gawang

1. Layak untuk digunakan atau diujicobakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan.

(Mohon diberi tanda silang/lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda).

Yogyakarta, 29 Maret 2023

Evaluator



Gilang Abitama

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

KUISIONER PENELITIAN UNTUK PESERTA DIDIK

I. Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

II. Daftar Pertanyaan

1. Apakah kamu dapat dengan mudah memahami peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola?

Ya Tidak

2. Apakah cara bermain dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah dari permainan sepak bola yang sebenarnya?

Ya Tidak

3. Apakah kamu bisa memainkan modifikasi permainan sepak bola dengan baik?

Ya Tidak

4. Apakah kamu tahu cara bermain modifikasi permainan sepak bola dengan benar ?

Ya Tidak

5. Apakah kamu pernah melakukan kesalahan dalam melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?

Ya Tidak

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

6. Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk menggiring bola?

Ya Tidak

7. Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah untuk mengumpan bola?

Ya Tidak

8. Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah saat menyundul bola?

Ya Tidak

9. Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah dalam menendang bola?

Ya Tidak

10. Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah untuk mencetak gol dibandingkan permainan sepak bola sebenarnya?

Ya Tidak

11. Apakah kamu dapat lebih bersungguh-sungguh atau serius ketika bermain sepak bola yang di modifikasi?

Ya Tidak

12. Apakah dalam bermain sepak bola yang dimodifikasi kamu dapat bekerjasama dengan teman untuk memenangkan pertandingan?

Ya Tidak

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

13. Apakah kamu mengalami kelelahan yang berarti saat melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?

Ya

Tidak

14. Apakah kamu suka bermain sepak bola yang di modifikasi?

Ya

Tidak

15. Apakah kamu bersedia lagi bermain modifikasi permainan sepak bola?

Ya

Tidak

Lampiran 8. Data Tanggapan Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola?	14	88%	Sangat Baik
2.	Apakah cara bermain dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah dari permainan sepak bola yang sebenarnya?	14	88%	Sangat Baik
3.	Apakah kamu bisa memainkan modifikasi permainan sepak bola dengan baik?	11	69%	Baik
4.	Apakah kamu pernah melakukan kesalahan dalam melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	10	63%	Baik
5.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah menggiring bola?	12	75%	Baik
6.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk mengumpan bola?	10	63%	Baik
7.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk menerima bola?	12	75%	Baik
8.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah saat menyundul bola?	4	25%	Kurang Baik
9.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah dalam menendang bola?	13	82%	Sangat Baik
10.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah untuk mencetak gol dibandingkan permainan sepak bola sebenarnya?	9	56%	Cukup Baik
11.	Apakah kamu dapat lebih bersungguh-sungguh atau serius ketika bermain sepak bola yang di modifikasi?	13	81%	Sangat Baik
12.	Apakah dalam bermain sepak bola yang dimodifikasi kamu dapat bekerjasama dengan teman untuk memenangkan pertandingan?	13	81%	Sangat Baik
13.	Apakah kamu mengalami kelelahan yang berarti saat melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	9	56%	Cukup Baik
14.	Apakah kamu suka bermain sepak bola yang di modifikasi?	12	75%	Baik
15.	Apakah kamu bersedia lagi bermain modifikasi permainan sepak bola?	13	81%	Sangat Baik
Rata-rata		10.4	71%	Baik

Lampiran 9. Data Tanggapan Peserta Didik Uji Lapangan

No.	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola?	26	93%	Sangat Baik
2.	Apakah cara bermain dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah dari permainan sepak bola yang sebenarnya?	26	93%	Sangat Baik
3.	Apakah kamu bisa memainkan modifikasi permainan sepak bola dengan baik?	24	86%	Sangat Baik
4.	Apakah kamu pernah melakukan kesalahan dalam melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	22	78%	Baik
5.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah menggiring bola?	26	93%	Sangat Baik
6.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk mengumpan bola?	25	89%	Sangat Baik
7.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu dapat lebih mudah untuk menerima bola?	24	86%	Sangat Baik
8.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah saat menyundul bola?	22	78%	Baik
9.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola, kamu lebih mudah dalam menendang bola?	26	93%	Sangat Baik
10.	Apakah dalam modifikasi permainan sepak bola lebih mudah untuk mencetak gol dibandingkan permainan sepak bola sebenarnya?	25	89%	Sangat Baik
11.	Apakah kamu dapat lebih bersungguh-sungguh atau serius ketika bermain sepak bola yang dimodifikasi?	22	78%	Baik
12.	Apakah dalam bermain sepak bola yang dimodifikasi kamu dapat bekerjasama dengan teman untuk memenangkan pertandingan?	27	96%	Sangat Baik
13.	Apakah kamu mengalami kelelahan yang berarti saat melakukan permainan sepak bola yang dimodifikasi?	21	75%	Baik
14.	Apakah kamu suka bermain sepak bola yang di modifikasi?	24	86%	Baik
15.	Apakah kamu bersedia lagi bermain modifikasi permainan sepak bola?	22	78%	Baik
Rata-rata		24,1	86%	Sangat Baik

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 12. Observasi di SD Negeri Mayangan



Gambar 13. Uji Coba Skala Kecil Permainan Sepak Bola Duo Gawang

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 14. Uji Lapangan Permainan Sepak Bola Duo Gawang