



## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA GAWANG SIMPAI MELALUI PENDEKATAN PERKEBUNAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 GADU KECAMATAN GUNUNGWUNGKAL KABUPATEN PATI**

**Candra Tri Puguh Saputra**✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2013  
Disetujui Desember 2013  
Dipublikasikan Januari 2014

*Keywords:*

model development,  
Learning, Playing football  
goal hoops

### **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sesuai dengan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati.*

*Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa), dan uji skala besar (20 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 82 % (baik), ahli Pembelajaran 93 % (baik), uji coba kelompok kecil 88 % (baik), dan uji coba kelompok besar 93 % (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan sepak bola gawang simpai ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.*

*Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan sepak bola gawang simpai efektif, sehingga dapat diterapkan sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran penjasorkes.*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to determine the game of football modified form corresponding to fifth grade students Elementary School 01 Gadu Gunungwungkal District regency Pati.*

*The method of research is the development of a model refers to the development of Borg & Gall has been modified. Data collection was done using expert evaluation sheet (one expert and one expert penjas learning), testing a small group (10 students), and large-scale test (20 students). The data analysis technique used is descriptive percentage to reveal aspects of psychomotor, cognitive, and affective student after using the product.*

*From the test results obtained by the expert evaluation data, expert penjas 82% (good), a Learning 93% (very good), a small test group 88% (good), and a large group trial 93% (very good). From the available data it can be concluded that the development of learning through play football goal hoops can be used in the learning process of students penjasorkes Elementary School 01 Gadu.*

*Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the game of football goal hoops effective, so it can be applied as a model of learning in the learning penjasorkes.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lt. 2 FIK Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: candraphaundra97@yahoo.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas, dengan aktifitas fisik ini diharapkan peserta didik memiliki suatu kebugaran jasmani yang baik dalam taraf usia tumbuh kembang siswa yang menjadi subyek dalam proses pembelajaran, sehingga selain untuk memaksimalkan proses tumbuh kembang secara alamiah, juga mampu menunjang kemampuan organ tubuh untuk menangkap berbagai stimulus dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas sehari hari.

Kesegaran jasmani merupakan keadaan dimana seseorang dapat menggunakan energinya untuk melakukan aktivitas sehari hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan dengan sisa energinya mampu untuk menikmati waktu luang. Ketika pendidikan jasmani diabaikan maka bukan tidak mungkin akan terjadi penurunan kualitas fisik yang menyebabkan menurunnya kualitas belajar bahkan berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan.

Penurunan kualitas pendidikan diawali dari buruknya kualitas pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah tersusun rapi dalam silabus maupun rencana pembelajaran, guru pendidikan jasmani harus bekeja keras untuk memberikan pelayanan yang maksimal terhadap peserta didik. Bahkan guru pendidikan jasmani yang mampu menguasai semua materi ajar pun belum tentu mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan. Karena didalam pendidikan jasmani, *skill* yang mumpuni bukan menjadi tujuan utama, namun membuat siswa bergerak dan menjadi senang adalah hal yang utama.

Pendidikan jasmani dapat dibedakan dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern. Pandangan tradisional menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras

pendidikan rohani manusia. Sedangkan pandangan modern atau sering disebut pandangan *holistic*, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja (Adang Suherman, 2000:17).

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan pengguna sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara semenarik mungkin, sehingga peserta didik akan merasa senang mengikuti pelajaran yang diberikan. Banyak hal hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Anggapan anggapan dan minat siswa terhadap pendidikan jasmani yang masih rendah tentu saja tidak boleh terjadi mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi daya tarik siswa maka dibutuhkan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran agar tidak monoton, selain itu guru penjasorkes juga perlu menghadirkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran atau pembelajaran yang inovatif, hal ini dilakukan agar siswa merasa penasaran dengan sesuatu yang baru tersebut yang pada akhirnya akan membuat rasa ketertarikan siswa untuk tahu dan mencobanya.

Perlunya pengertian akan arti penting pendidikan jasmani pada siswa juga ikut berperan dalam membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dengan metode yang tepat dan informasi yang benar akan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, selain itu tersedianya

fasilitas dan peralatan yang ada di sekolah juga tidak kalah penting dalam rangka mewujudkan tujuan dari pendidikan jasmani.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan bahwa permainan sepak bola yang dilakukan masih konvensional tanpa adanya modifikasi permainan sehingga ketertarikan siswa dalam bermain sepak bola masih kurang khususnya siswa putri. Akibat dari kurangnya minat siswa terhadap permainan sepak bola yaitu tidak tercapainya hasil yang maksimal dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran penjasorkes.

Dari permasalahan diatas dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu *alternative* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

Permainan sepak bola konvensional yang didesain untuk orang dewasa, ketika diterapkan pada anak usia sekolah dasar yang cenderung memiliki postur yang jauh lebih kecil berjalan dengan kurang efektif. Karena dengan ruang gerak yang terlalu luas, frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama untuk menendang bola juga sangat kurang. Mereka cenderung pasif menunggu bola datang dan bola pun selalu didominasi oleh berapa siswa yang memiliki kemampuan lebih dibandingkan siswa lain.

Lingkungan fisik luar sekolah yang merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien yang dapat dioptimalkan untuk kegiatan belajar mengajar Penjasorkes. SD Negeri Gadu 01 Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati terletak di lingkungan perkampungan dan areal perkebunan yang mayoritas ditanami pohon jati.

Sesuai dengan indikator pada materi permainan bola besar khususnya sepak bola bagi kelas V, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk

memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepak bola di Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu belum seperti yang diharapkan dan belum sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta permainan sepak bola yang diajarkan belum dimodifikasi. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran sepak bola diperoleh informasi bahwa :

- 1) Bola yang digunakan dalam pengajaran menggunakan sepak bola standar atau sepak bola sesungguhnya.
- 2) Kurangnya modifikasi permainan dalam pembelajaran penjas untuk menarik siswa.
- 3) Kurangnya guru dalam memberikan pengembangan model pembelajaran.
- 4) Kurangnya atau terbatasnya sarana dan prasarana.

Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengembangan model pembelajaran sepak bola gawang simpai melalui pendekatan perkebunan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Gadu kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati.

Suatu penelitian tentu mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diusahakan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang perlu dirumuskan adalah Bagaimana bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sesuai dengan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati?

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola gawang simpai pada siswa tingkat Sekolah Dasar (SD). Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa permainan sepak bola gawang simpai)
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk utama. Revisi produk berdasarkan hasil dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba lapangan
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan sepak bola gawang simpai untuk siswa kelas V SD Negeri Gadu yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Dalam penggunaan analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Penentuan indeks prosentase dihitung dengan rumus prosentase dari rumus Mohammad Ali (2008:184).

$$F = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi relative/ angka presentase  
 f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya  
 N = Jumlah seluruh nilai data  
 100 = Konstanta

Dari hasil yang diperoleh kemudian diklarifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data sebagai berikut:

**Tabel : Klasifikasi Persentase**

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20 %	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40 %	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70 %	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90 %	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat baik	Digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan sepak bola gawang simpai merupakan permainan sejenis sepak bola yang dimainkan dalam lapangan yang lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 10 orang. Dimana masing-masing tim terdiri dari 5 pemain, menggunakan 4 buah gawang simpai tanpa penjaga gawang. Untuk bola menggunakan ukuran lebih kecil dari ukuran standart. Sedangkan untuk ukuran simpai menggunakan ukuran standart. Peraturan permainan yang digunakan dalam permainan sepak bola gawang simpai dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada dilapangan. Permulaan permainan sepak bola gawang simpai dilakukan dari tengah-tengah lapangan (*kick off*) seperti pertandingan sepak bola pada umumnya. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke gawang lawannya. Pada permainan sepakbola ini terdapat empat buah gawang simpai yang berada di kedua sisi lapangan yang berlawanan dan tanpa penjaga gawang. Bila bola keluar dari permainan untuk menghidupkan dengan tendangan kedalam dari garis tepi / sisi lapangan.

### I. Peraturan Permainan Sepak Bola Gawang Sumpai

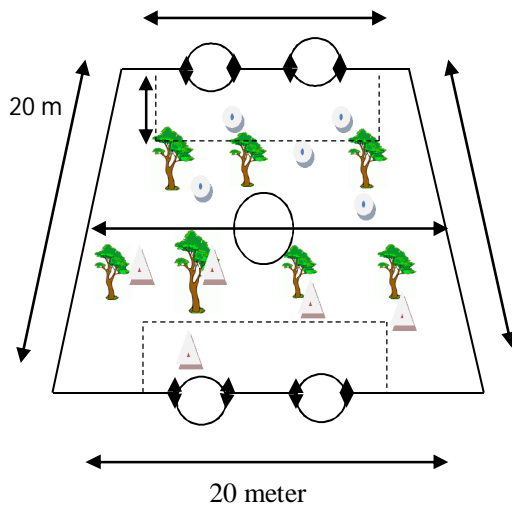
Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan sepak bola gawang simpai, terdiri dari beberapa hal antara lain :

#### a.) Fasilitas dan Peralatan

##### 1. Lapangan

Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih pendek adalah lebar lapangan

dan yang lebih panjang disebut garis samping. Lebar garis pembatas menggunakan tali rafia.



Keterangan :

- Tim A : 
- Tim B : 

Gambar. Lapangan Sepak Bola Gawang Sempai

## 2. Bola



Gambar. Bola Sepak

## 3. Gawang Sempai

Gawang ditempatkan pada bagian tengah dari masing-masing garis panjang dan lebar lapangan dan harus diletakkan diatas garis tidak boleh diletakkan



Gambar. Bentuk Gawang Sempai

## b.) Wasit

Berada didalam area lapangan yang bertugas mengawali, mengatur, dan memimpin permainan. 3-4 orang berperan sebagai pemain di dalam lapangan.

## c.) Perlengkapan Pemain

Pemain menggunakan kaos dan celana yang terbuat dari bahan yang ringan dan tidak membahayakan. Pemain menggunakan sepatu dari bahan kain atau kulit lunak.

## d.) Tendangan Awal (*kick-off*)

*Kick-off* adalah cara untuk memulai permainan. *Kick-off* terdapat pada awal permainan serta setelah gol tercipta. Pada saat *kick-off* seluruh pemain dari kedua tim harus berada dalam lapangan permainan. Lawan dari tim yang melakukan *kick-off* harus berada minimal 3 m dari bola hingga bola sudah dalam permainan.

## e.) Cara Bertahan dan Penyerangan

Dalam permainan sepak bola gawang sempai, apabila tim bertahan berhasil merebut bola dari tim penyerang, maka tim bertahan tersebut berganti menjadi tim penyerang dengan syarat bola yang sudah dikuasai dibawa ke daerah atau ke gawang lawan. Kemudian tim yang semula menyerang secara otomatis menjadi tim bertahan yang melindungi gawang agar tidak kemasukan gol. Setiap pemain berusaha untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya.

## f.) Cara mencetak gol

Gol dianggap sah apabila bola yang ditendang dari luar kotak penalti dan masuk kedalam gawang sempai tak peduli pada gawang satu atau gawang dua asal bola masuk ke dalam gawang sempai.

## g.) Tendangan Kedalam

Tendangan kedalam dilakukan apabila bola saat dalam permainan keluar dari garis samping. Bola yang ditendang harus tepat diatas garis, atau tidak boleh didalam lapangan.

## h.) Jumlah Pemain

Jumlah pemain dalam permainan sepak bola empat gawang bulat dalah 10 orang (5 orang setiap tim).

## i.) Pelanggaran

Pelanggaran didalam permainan sepak bola gawang sempai sebagai berikut :

- 1). Pemain tidak boleh menggunakan tangan pada saat permainan.
- 2). Benturan fisik dan Tackling.

- 3). Mendorong, menjegal, dan menyeruduk pemain lawan.
- 4). Tendangan kedalam terjadi apabila bola keluar dari garis lapangan

j.) Teknik Model Pengembangan

1. *Passing*

Teknik *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Dalam permainan sepak bola gawang simpai ini, pertama di mulai dari kick off dengan melakukan passing keteman yang salin berhadapan.

2. *Dribbling*

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

3. *Control*

Adalah menghentikan bola dan membuat bola berada di dekat pemain yang menguasai bola sehingga pemain tersebut dapat menguasainya. *Control* bola dalam sepak bola meliputi kaki, paha, dada, kepala.

1. Hasil Analisis Data Uji Coba I (Uji Coba Skala Kecil)

Setelah produk model permainan "sepak bola gawang simpai" divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran serta di revisi, maka pada tanggal 4 April 2013 produk diujicobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu yang berjumlah 10 siswa.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan.

Keseluruhan data yang didapat dari dievaluasi ahli Penjas dan ahli pembelajaran dalam uji coba skala kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan. Sehingga pada uji lapangan akan lebih berjalan dengan baik dari uji coba skala kecil.

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.

2. Hasil Analisis Data Uji Coba II (Uji Coba Skala Besar)

Berdasarkan evaluasi ahli Penjas serta ahli pembelajaran terhadap ujicoba skala kecil, maka langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada ujicoba skala kecil, apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu yang berjumlah 20 siswa. Data uji skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 93 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga model permainan sepak bola gawang simpai dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.

4.6. Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan "sepak bola gawang simpai" yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba skala besar (N=31).

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan "sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Dasar kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 1, 7, 8 dan 9. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain aspek

tersebut, ada aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari ahli pembelajaran, didapat rata-rata penilaian 93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan "sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Dasar kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran pada aspek 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 13, 14, dan 15. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain aspek tersebut, ada enam aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 5, 6, 10, dan 12. Empat aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapat poin 3.

Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji coba skala kecil model ini layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan "sepak bola gawang simpai" ini dapat diterima siswa SD (Sekolah Dasar) dengan baik, sehingga uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.

Hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase 93 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "Sepak bola gawang simpai" ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dari

uji coba kelompok besar model ini sangat layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu adalah dari semua aspek yang diuji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktifitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan "Sepak bola gawang simpai" ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.

#### 4.6.1 Kelemahan dan Kelebihan Produk

##### 4.6.1.1. Kelemahan Produk

Peneliti menyadari bahwa produk yang dihasilkan tidak pernah lepas dari kendala atau kelemahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa kelemahan produk sebagai bahan acuan perbaikan untuk penelitian yang akan datang agar dapat lebih baik. Berikut kelemahan produk pengembangan permainan sepak bola gawang simpai:

- 1) Lahan permainan di perkebunan jati pepohonan yang sedikit terlalu dekat antara pohon satu ke pohon lainnya walaupun tidak semua.
- 2) lahan permainannya sedikit miring.

##### 4.6.1.2. Kelebihan Produk

- 1) Menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa tersebut terlihat dari peningkatan denyut nadi siswa sebelum melakukan aktifitas dan sesudah melakukan aktifitas.
- 2) Menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
- 3) Mengatasi masalah terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang dimiliki sekolah.

## SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model

permainan “sepak bola gawang simpai” yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk model permainan “sepak bola gawang simpai” dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes, karena model tersebut dapat dipahami, dapat dipraktikan siswa, guru mampu melaksanakan model tersebut karena model lebih sederhana dan efisien, dan dapat menampilkan sikap kerja sama.
2. Produk model permainan “sepak bola gawang simpai” dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, apabila dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka model permainan sepak bola gawang simpai ini dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Gadu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud
- Amung Ma'mum. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Jef Sneyers,2004. *Latihan & Strategi Bermain*,Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Mugiyono Hartono. 2010. *Manajemen Keolahragaan*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Muhammad Ali. 1987. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Angkasa
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Rusli Luthan. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Soegiyanto. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud
- Subagiyo. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sucipto,dkk.,2000., *Sepakbola*.Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tri Rustiadi. 2011. *Praktek Laboratorium Olahraga Dan Kesehatan*. Semarang.