



PENGEMBANGAN MODEL BERMAIN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN PEPOHONAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 02 BLUNGUN KECAMATAN JEPON KABUPATEN BLORA TAHUN 2013

Sugeng Prabowo[✉]

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013

Disetujui September 2014

Dipublikasikan

September 2014

Keywords:

model development, Playing
football trees

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola pepohonan pada siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan satu ahli Pembelajaran). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 82,5 % (baik), ahli Pembelajaran 85 % (baik), uji skala kecil 89 % (baik), dan uji skala besar 96 % (sangat baik). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan yang dihasilkan adalah pengembangan model permainan sepakbola pepohonan dalam penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri 02 Blungun

Abstract

The background of this research is the lack of development of learning models penjasorkes realm. The problem in this study is how the game of football modified form corresponding to fifth grade students Elementary School 02 Blungun Jepon District regency Blora. 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). 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 82,5% (good), a Learning 85% (very good), a small test group 89% (good), and a large group trial 96% (very good). Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the game of football trees effective, so it can be applied as a model of learning in the learning penjasorkes. Expected for elementary school teachers penjasorkes 02 Blungun able to use the product models net live football trees games in the learning process penjasorkes

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: prabowosugeng68@yahoo.co.id

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 bekerja 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 penyalaras

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 Blungun 02 Kecamatan Jepon Kabupaten Blora 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 02 Blungun 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 bermain sepak bola melalui pendekatan lingkungan pepohonan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Blungun kecamatan Jepon Kabupaten Blora

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumenter dengan analisis deskriptif, dengan tujuan agar dapat memperoleh data dengan lengkap baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Masri Singarimbun dan Sofian, 1989). Dalam penelitian ini sebagai populasi adalah semua atlet, pelatih di SSB Krengseng Sejati Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang. pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* yaitu seluruh atlet dan pelatih di SSB Krengseng Sejati Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang. Sampel dalam penelitian ini adalah atlet dan pelatih di SSB Krengseng Sejati Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 orang.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Variabel dalam penelitian ini

adalah pembinaan sepakbola pada sekolah sepakbola. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perhitungan statistik menggunakan analisis deskriptif prosentase (Maman Rachman, 1996). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepak bola pepohonan 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 pepohonan)
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 pepohonan untuk siswa kelas V SD Negeri 02 Blungun 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 sepakbola pepohonan merupakan permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 8-14 orang. Dimana masing-masing tim terdiri dari 4-7 pemain, menggunakan 1 buah gawang sehingga 1 pemain dari masing-masing tim berperan menjadi penjaga gawang dan lainnya berperan menjadi pemain di dalam lapangan. Untuk bola menggunakan ukuran lebih kecil dari ukuran standart. Sedangkan untuk gawang menggunakan ukuran lebih kecil yaitu tinggi 1,5 meter dan lebar 2,5 meter. Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan sepakbola pepohonan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

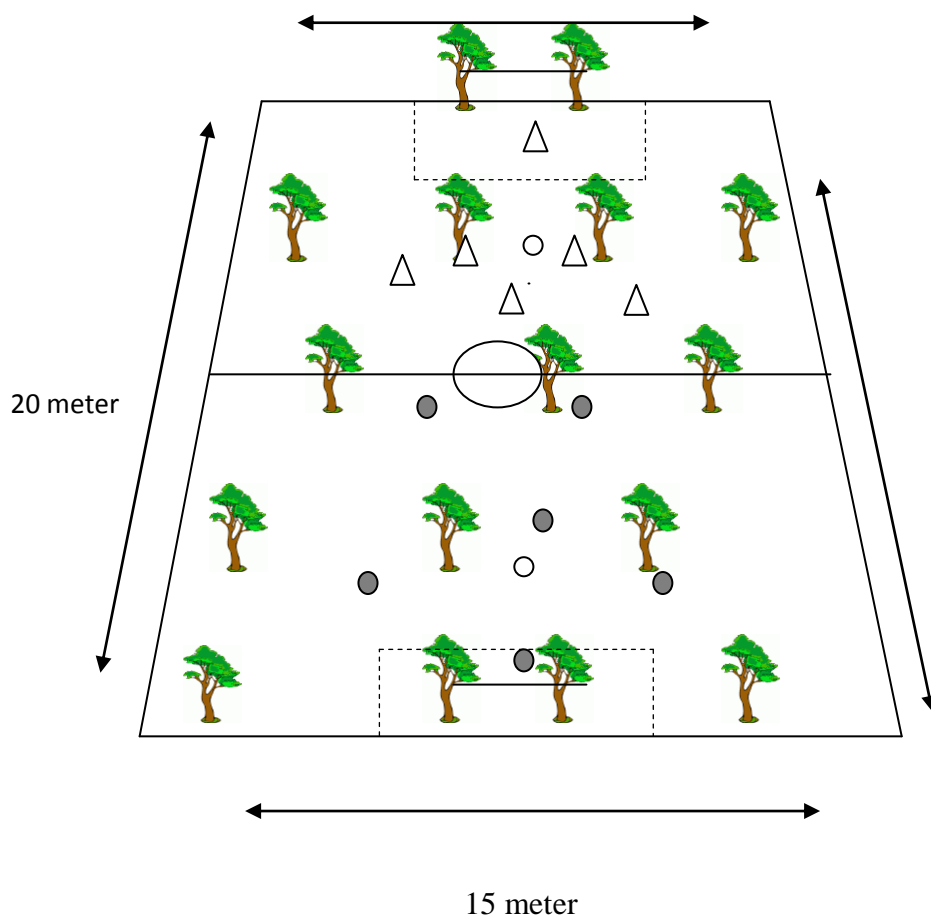
Peraturan dalam permainan sepakbola pepohonan terdiri dari beberapa hal antara lain :

a.) Fasilitas dan peralatan

1. Lapangan

Seperti sepakbola standar, lapangan sepakbola mini pepohonan berbentuk persegi panjang. Dalam permainan ini garis pembatas lapangan lebih pendek yang terbuat dari serbuk kapur. Dengan ukuran lapangan 20 m x 15 m menyesuaikan dengan jumlah pemain.

Gambar 4.1 Lapangan Sepakbola Pepohonan



- Keterangan :
- △ : Tim 1
 - : Tim 2
 - : Titik Pinalti

1. Bola
Bola yang digunakan adalah bola plastik



Gambar 4.2

Bola Yang Digunakan Dalam Pengembangan Permainan Sepakbola Pepohonan

2. Gawang
Gawang menggunakan dua buah pohon yang sejajar, dengan jarak 2,5 m, dan tiang

atasnya menggunakan ranting pohon yang di ikat dari kedua buah pohon dengan tinggi 1,5 m.



Gambar 4.3 Gawang Pohon

b.) Jumlah Pemain

Masing-masing tim terdiri dari 4 sampai 7 orang pemain. Masing-masing regu menempatkan 1 orang anggotanya pada gawang.

c.) Perlengkapan Pemain

1. Memakai pakaian seragam olahraga.
2. Memakai sepatu olahraga.

d.) Lama permainan dan Tendangan Permulaan

1. Lama permainan adalah 2 x 10 menit tiap pertandingan.
2. Untuk memulai permainan dilakukan dari titik tengah lapangan.

e.) Wasit

1. Pemain sepakbola pepohonan dipimpin oleh satu wasit.
2. Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
3. Wasit berada didalam lapangan yaitu berada di area lapangan permainan.

f.) Cara Mencetak *point*

Suatu *point* dianggap sah jika bola sepenuhnya masuk melewati garis gawang. Serta jika bola masuk ke gawang dengan terlebih dahulu mengenai pohon yang masih berada dalam area permainan dianggap sah, karena pohon dalam permainan termasuk sarana aktif layaknya tiang gawang. gol tidak sah jika dicetak melalui tendangan ke dalam yang langsung gol tanpa menyentuh pemain baik lawan maupun kawan.

g.) Tendangan Hukuman

1. Pemain yang melakukan pelanggaran atau *handball* di daerah luar garis gawang, timnya diberikan hukuman tendangan bebas.
2. Pemain bertahan yang melakukan pelanggaran atau *handball* didalam garis gawang di beri hukuman tendangan pinalti.

h.) Tendangan Kedalam

Tendangan kedalam dilakukan dengan cara bola ditendang dari garis lapangan oleh tim yang tidak menyentuh bola terakhir sebelum bola keluar lapangan permainan.

i.) *Off side*

Dalam permainan sepakbola pepohonan tidak ada peraturan *off side*.

j.) Tendangan Sudut

Dalam permainan sepakbola pepohonan tidak ada peraturan tendangan sudut.

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

Setelah produk model permainan "sepak bola pepohonan" divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran serta di revisi, maka pada tanggal 12 februari 2013 produk diujicobakan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun yang berjumlah 12 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 89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "sepak bola pepohonani" ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun.

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 02 Blungun yang berjumlah 24 siswa. Data uji skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan "sepak bola pepohonan" ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga model permainan sepak bola gawang simpai dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun.

4.2 Pembahasan

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 82,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan sepakbola pepohonan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek 4, 6, dan 8. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain aspek tersebut, ada aspek penilaian kualitas model permainan lain yaitu aspek 1, 2, 3, 5, 7, 9, dan 10. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari ahli pembelajaran, didapat rata-rata penilaian 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan sepakbola pepohonan ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD kelas V adalah penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran pada aspek 2, 5, 8, dan 10. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain aspek tersebut, ada enam aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek

1, 3, 4, 6, 7, dan 9. Enam aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapat poin 3.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 89 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan sepakbola pepohonan ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD N 02 Blungun 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 sepakbola pepohonan ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun.

Hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 96 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan sepakbola pepohonan ini telah memenuhi kriteria **sangat baik**, sehingga dari uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa kelas V SD N 02 Blungun 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 sepakbola pepohonan ini dapat diterima siswa SD dengan baik, sehingga uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N 02 Blungun.

4.3 Kelemahan dan Kelebihan Produk

4.3.1 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 sepakbola pepohonan:

- 1) Lahan permainan atau area lapangan licin.
- 2) Area lapangan terlalu sempit dan jarak antar pohon terlalu rapat.
- 3) Terjadi kesalahan karena dalam permainan ini masih di mainkan oleh 8 sampai 14 orang Dimana masing-masing tim terdiri dari 4 sampai 7 pemain

4.3.2 Kelebihan Produk

- 1) Menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa tersebut terlihat dari peningkatan denyut nadi.
- 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 sepakbola pepohonan yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk model permainan sepakbola pepohonan sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Dikarenakan berdasarkan hasil pengisian lembar evaluasi yang dilakukan oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun Kecamatan Jepon Kabupaten Blora, dapat disimpulkan bahwa dari kedua ahli menyatakan pengembangan model permainan sudah masuk dalam kategori

penilaian baik. Yaitu memperoleh persentase 82,5% dari kuisisioner ahli penjas dan 85% dari kuisisioner ahli pembelajaran. Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun.

2. Produk model permainan sepakbola pepohonan sudah dapat digunakan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun. Dikarenakan berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 89 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 96 %. Berdasarkan kriteria yang ada maka model permainan sepakbola pepohonan ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Blungun.

3. Produk model permainan sepakbola pepohonan dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, apabila dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman, 2000. Dasar-dasar Penjas Jakarta : Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- A. Sarumpaet, 1992. Permainan Bola Besar. Jakarta.
- Benny A. Pribadi, 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran.
- Jef Sneyers, 2004. Latihan & Strategi Bermain, Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. Perkembangan dan belajar gerak. Jakarta : Depdikbud.
- Rusli Luthan, dkk., 2000. Penelitian Penjaskes. Jakarta : Depdikbud.
- Sucipto, dkk., 2000. Sepakbola. Jakarta : Depdikbud.
- Sukirman, dkk., 2003. Matematika. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Tri Rustiadi, 2011. Praktek Laboratorium Olahraga dan kesehatan. Semarang.