



Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola melalui Permainan “Gada” dalam Penjasorkes

¹Candra Prasetya, ²Liska Sukiyandari, ³Yudhi Purnama

¹PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim, ²PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim, ³PJKR FKIP
Universitas Wahid Hasyim

Email: ¹fadhil77@gmail.com, ²liskasukiyandari@unwahas.ac.id, ³sofyanardyanto@unwahas.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:
Pengembangan
Pembelajaran, Sepakbola,
Permainan Gada

Keywords:
*Development, Football, Gada
Game*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk pengembangan permainan sepak bola untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kutowinangun Tahun 2017/2018?” Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, serta menggunakan hasil pengamatan dilapangan yang diperoleh dari siswa. Data hasil pengamatan dan kuisisioner siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 89,6% dengan kriteria “baik”. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan kuisisioner siswa dengan persentase 0,8%. Disimpulkan bahwa pengembangan permainan gada sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP yang sangat aktif bergerak dan senang bermain sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Abstract

The problem in this study is "What is the form of the development of soccer games for seventh grade students of Kutowinangun State Middle School 2 Year 2017/2018?". The product development procedures include analysis of the products to be created, developing the initial product, expert validation and revision, small group trials and revisions, trials of large groups and final products. Data collection is done by using questionnaires obtained from expert evaluations, as well as using field observations obtained from students. Data from the observations and questionnaires of students on a large scale trial obtained an average of 89.6% with the criteria of "good". In small group trials and large group trials there was an increase in the results of observations and student questionnaires with a percentage of 0.8%. It was concluded that the development of mace games was in accordance with the characteristics of class VII SMP students who were very active and happy to play so that they could be used in physical education learning.

□ Alamat korespondensi:
Jl. Menoreh Tengah X/22 Sampangan Kota Semarang
Email: canpras2@gmail.com

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam penjasorkes berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lain. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai ketrampilan dan pengetahuan, mengembangkan ketrampilan gerak serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik tubuh untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

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

Penjasorkes memiliki kepentingan yang sama dengan program pendidikan lainnya dalam ranah pembelajarannya, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama yaitu psikomotor, afektif dan kognitif. Namun, dalam penjasorkes ada keistimewaan dari program penjasorkes yang tidak dimiliki program pendidikan lainnya, yaitu dalam hal mengembangkan wilayah psikomotor yang biasanya dicapai dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian ketrampilan geraknya.

Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) penjasorkes di SMP Negeri 2 Kutowinangun secara keseluruhan. Dalam pembelajaran sepak bola, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sudah mengemas pembelajaran sesuai substansi yang diajarkan. Namun pembelajaran masih kurang menarik dikarenakan belum adanya modifikasi permainan dan guru tidak mencontohkan gerakan-gerakan dasar dalam sepakbola.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti,

yaitu : Paradigma pembelajaran penjas dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik, namun paradigma pembelajaran penjasorkes yang berkembang sekarang bahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan gembira merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani yang baik. Usia anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan gerak dasarnya. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Modifikasi model permainan sangat diperlukan untuk membuat siswa bergerak aktif, termotivasi, tidak mengalami kejenuhan dan bisa memberi pemahaman awal pembelajaran sepakbola. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan "GADA" Dalam Penjasorkes Kelas VII SMP Negeri 2 Kutowinangun Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2017/2018".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda (Sugiyono, 2010:407).

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah yang utama yaitu:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan dan cara

- bermain sepakbola melalui permainan gada)
- 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 di analisis.
 - 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan 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 akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui permainan gada dengan menggunakan pendekatan pada saat diluar jam pembelajaran bagi siswa SMP Negeri 2 Kutowinangun, Kabupaten Kebumen, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Peraturan Permainan Gada

A) Peraturan permainan gada

- 1) Jumlah pemain
 - Permainan ini dimainkan oleh 2 tim
 - Setiap tim terdiri dari 7 orang pemain.
- 1) Wasit
 - Permainan dipimpin oleh 1 orang wasit
- 1) Lamanya permainan
 - 2 X 10 menit tanpa ada istirahat
 - Pergantian pemain menyesuaikan permainan
- 2) *Offside*
 - Permainan gada tidak ada peraturan *offside*.
- 3) Pelanggaran
 - Bila tim melakukan pelanggaran lebih dari 5 kali maka tim lawan akan diberikan hadiah *pinalty*.
 - Bila pemain memasuki daerah kotak *kiper*, atau daerah bebas pemain, maka dinyatakan pelanggaran.
 - Bila pemain melakukan pelanggaran yang keras maka

- akan di berikan kartu kuning bahkan kartu merah oleh wasit.
- 4) Penjaga gawang
 - Permainan gada tidak menggunakan penjaga gawang
 - 5) Tendangan sudut
 - Tendangan sudut diberikan apabila bola menyentuh pemain lawan, dan bola keluar meninggalkan lapangan permainan pada garis akhir pertahanan lawan.
 - 6) Tendangan *pinalty*
 - Pada saat tendangan *pinalty*, gawang tidak dijaga oleh seorang *kiper*
 - Jarak tendangan titik *penalty* kegawang sejauh 3 meter
 - 7) *Kick off*
 - Permainan dimulai dari tengah lapangan ketika wasit meniupkan peluit.
 - Bola dikatakan *out* ketika keluar dari bidang permainan dan yang memulai permainan adalah tim lawan. Bila bola keluar lapangan (*out*) untuk mengawali permainan dengan lemparan tangan, dan diberi waktu 4 detik, bila dalam waktu 4 detik bola tidak di lempar, maka tim lawan yang akan memulai pertandingan.
 - 8) Cara mencetak *point*
 - Skor diperoleh sesuai dengan gol ke gawang, contohnya ketika pemain melakukan tendangan ke gawang bagian atas sekor 1 dan gawang bagian bawah sekor 2.
 - Tim yang paling banyak meraih skor, maka tim tersebut dinyatakan sebagai pemenang. Bila terjadi angka sama, maka permainan dikatakanimbang.
 - 9) Tendangan gawang
 - Tendangan gawang dilakukan jika bola yang dimainkan lawan seluruhnya telah melewati garis gawang dan tidak terjadi gol, baik menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.
 - Untuk melanjutkan permainan dilakukan melalui tendangan gawang oleh tim yang bertahan

dimana saat melakukan tendangan gawang bola harus berada di depan garis gawang.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk dan membandingkan efisiensi sistem permainan sepakbola dengan permainan gada.

Instrumen Pengumpulan Data

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah yang dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan sepakbola melalui permainan "Gada" dilingkungan luar sekolah. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

1. : Kurang Baik
2. : Cukup Baik
3. : Baik
4. : Sangat Baik

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak". Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif.

Berikut ini adalah faktor – faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

PEMBAHASAN

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada delapan siswa SMP N 2 Kutowinangun. Uji coba dilaksanakan di lapangan SMP N 2 Kutowinangun. Siswa berinteraksi menggunakan permainan media pembelajaran gawang ganda. Kemudian peneliti memberikan angket untuk mengetahui kualitas media pembelajaran gawang ganda setelah semua siswa selesai mengisi angket diadakan tanya jawab antara peneliti dengan siswa untuk

mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa mengenai media pembelajaran gawang ganda yang dikembangkan. Angket uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 1 Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor Uji Coba Kelompok Kecil	Rerata	Kategori
Aspek Kognitif	39,87	3,98	Baik
Aspek Afektif	42,75	4,27	Sangat Baik
Aspek Psikomotor	19,87	3,97	Baik

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 siswa kelas VII siswa SMP N 2 Kutowinangun. Tujuan dilakukan uji coba kelompok besar adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, ataupun kesalahan yang ada pada produk media pembelajaran gawang ganda. Uji coba dilaksanakan di lapangan futsal SMP N 2 Kutowinangun, kemudian siswa berinteraksi/bermain.

Pembelajaran gawang ganda 45 x 2 menit. Kemudian peneliti memberikan angket untuk mengetahui kualitas media pembelajaran, setelah semua siswa selesai mengisi angket diadakan tanya jawab antara peneliti dengan siswa untuk mengetahui saran-saran perbaikan dan komentar siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui angket pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini .

Tabel 2 Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rerata Skor Uji Coba Kelompok Besar	Rerata	Kategori
Aspek Kognitif	40,5	4,05	Baik
Aspek Afektif	43,07	4,307	Sangat Baik
Aspek	21,25	4,25	Sangat

Psikomotor			Baik
------------	--	--	------

Data yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk. Data diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas media pembelajaran gawang ganda meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dari data ini diketahui penilaian siswa mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu diperoleh juga data kualitatif berupa saran dan masukan sebagai bahan revisi produk media pembelajaran. Uji coba ini diikuti oleh delapan siswa.

Penilaian siswa mengenai aspek kognitif menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang "baik" dengan rerata skor 3,98. Penilaian pada aspek ini mencakup 10 item pada angket. Ringkasan data penilaian pada aspek kognitif uji coba kelompok kecil terangkum pada table 5 di bawah ini.

Tabel 3 Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	47	4,7	Sangat baik
Siswa 2	40	4	Baik
Siswa 3	36	3,6	Baik
Siswa 4	40	4	Baik
Siswa 5	44	4,4	Sangat baik
Siswa 6	38	3,8	Baik
Siswa 7	37	3,7	Baik
Siswa 8	37	3,7	Baik
Jumlah Rerata Skor		31,9	Baik
Rerata Skor		3,9875	

Penilaian aspek kognitif pada uji coba kelompok kecil pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif termasuk dalam kategori "sangat baik" sebanyak 20%, dan 80% termasuk kategori "baik".

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	2	25%
Baik	6	75%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	8	100%

Penilaian siswa mengenai aspek afektif menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang "sangat baik" dengan rerata skor 4,27. Penilaian pada aspek ini mencakup 10 item pada angket. Ringkasan data penilaian pada aspek kognitif uji coba kelompok kecil terangkum pada table 6. di bawah ini.

Tabel 5 Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	46	4,6	Sangat baik
Siswa 2	38	3,8	Baik
Siswa 3	41	4,1	Baik
Siswa 4	45	4,5	Sangat baik
Siswa 5	47	4,7	Sangat baik
Siswa 6	38	3,8	Baik
Siswa 7	44	4,4	Sangat baik
Siswa 8	43	4,3	Sangat baik
Jumlah Rerata Skor		34,2	Sangat Baik
Rerata Skor		4,275	

Penilaian aspek afektif pada uji coba kelompok kecil pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek afektif termasuk dalam kategori

“sangat baik” sebanyak 62,5%, dan 37,5% termasuk kategori “baik”.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil.

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	62,5%
Baik	3	37,5%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	8	100%

Penilaian siswa mengenai aspek psikomotor menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang “sangat baik” dengan rerata skor 3,97. Penilaian pada aspek ini mencakup 5 item pada angket. Ringkasan data penilaian pada aspek kognitif uji coba kelompok kecil terangkum pada table 8. di bawah ini.

Tabel 7 Penilaian Aspek psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Siswa 1	21	4,2	Baik
Siswa 2	21	4,2	Baik
Siswa 3	19	3,8	Baik
Siswa 4	19	3,8	Baik
Siswa 5	23	4,6	Sangat baik
Siswa 6	19	3,8	Baik
Siswa 7	18	3,6	Baik
Siswa 8	19	3,8	Baik
Jumlah Rerata Skor		31,8	Baik
Rerata Skor		3,975	

Penilaian aspek psikomotor pada uji coba kelompok kecil pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek psikomotor termasuk dalam

kategori “sangat baik” sebanyak 12,5%, dan 87,5% termasuk kategori “baik”.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Penilaian Psikomotor Afektif Uji Coba Kelompok Kecil.

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	1	12,5%
Baik	7	87,5%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	8	100%

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran *adventure map edutainment* hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata penilaian sebesar 4,07. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabeh .di 10 bawah ini.

Tabel 9 Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.

Aspek Penilaian	Rerta Skor	Kriteria
Aspek Kognitif	3,98	Baik
Aspek Afektif	4,27	Sangat baik
Aspek Psikomotor	3,97	Baik
Rerata Keseluruhan	4,07	Baik

Data yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil yang berkarakteristik sama dengan calon pengguna produk. Data diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas media pembelajaran *adventure map edutainment* meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Dari data ini diketahui penilaian siswa mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu diperoleh juga data kualitatif berupa saran dan masukan sebagai bahan revisi produk media pembelajaran. Uji coba ini diikuti oleh empat puluh siswa SMP.

Penilaian aspek kognitif pada uji coba kelompok besar pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif termasuk dalam kategori “sangat baik” sebanyak 20%, dan 80% termasuk kategori “baik”

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	2	20%
Baik	8	80%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	10	100%

Penilaian aspek afektif pada uji coba kelompok besar pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek afektif termasuk dalam kategori “sangat baik” sebanyak 60%, dan 40% termasuk kategori “baik”

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	6	60%
Baik	4	40%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	10	100%

Penilaian aspek psikomotor pada uji coba kelompok besar pada tabel di bawah ini menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari data uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek psikomotor termasuk dalam

kategori “sangat baik” sebanyak 60%, dan 40% termasuk kategori “baik”

Tabel 13 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	6	60%
Baik	4	40%
Cukup Baik	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	10	100%

Secara keseluruhan kualitas produk media pembelajaran gawang ganda hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “baik” dengan rerata penilaian sebesar 14. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14. di bawah ini.

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Kognitif	4.05	Baik
Aspek Afektif	4.307	Sangat baik
Aspek Psikomotor	4.25	Sangat baik
Rerata Keseluruhan	4.202	Baik

Analisis Data

Dari sepuluh butir item angket pada aspek tampilan mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ini, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data pada tahap I 20% termasuk kategori “sangat baik”, 60% termasuk kategori “baik” dan 20% termasuk kategori “cukup baik”. Pada tahap II 40% termasuk kategori “sangat baik” dan 60% termasuk kategori “baik”.

Tabel 15 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Materi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
----------	-----------	------------

	Tahap I	Tahap II	Tahap I	Tahap II
Sangat Baik	2	4	20%	40%
Baik	6	6	60%	60%
Cukup Baik	2	0	20%	0%
Kurang	0	0	0%	0%
Sangat Kurang	0	0	0%	0%
Jumlah	10	10	100%	100%

Dari sepuluh butir item angket pada aspek tampilan mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ini, dilihat dari aspek tampilan diperoleh data pada tahap I 30% termasuk kategori “sangat baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 20% termasuk kategori “cukup baik”. Pada tahap II 30% termasuk kategori “sangat baik”, dan 60% termasuk kategori “baik”, dan 10% termasuk kategori “cukup baik”. Gambaran yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel 16 berikut ini.

Tabel. 16 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

Kriteria	Frekuensi		Persentase	
	Tahap I	Tahap II	Tahap I	Tahap II
Sangat Baik	3	3	30%	30%
Baik	5	6	50%	60%
Cukup Baik	2	1	20%	10%
Kurang	0	0	0%	0%
Sangat Kurang	0	0	0%	0%
Jumlah	10	10	100%	100%

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dikatakan baik karena mencapai persentase 89,6%. Dalam penelitian pada skala besar ini siswa sudah banyak mengetahui tentang pembelajaran permainan gada. Siswa juga dapat

melakukan pembelajaran teknik dasar permainan sepak bola, yaitu menendang, menggiring, dan menghentikan bola dengan melakukan pembelajaran sambil bermain siswa akan menjadi lebih senang, bergerak aktif dan tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Permainan sepak bola gada ini sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena permainan ini memiliki kelebihan, yaitu alur permainan yang mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa, peralatan yang digunakan untuk permainan mudah dibuat dan ditemukan dimana saja, peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman digunakan, sehingga siswa tidak merasa takut, bola yang digunakan terbuat dari plastik sehingga anak merasa nyaman dan aman, permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terima kasih disampaikan kepada Seluruh Pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan Penelitian. Semoga dapat menjadi amal dan Ibadah yang diterima Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Gerak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta. Depdiknas.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak bola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak bola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Purnomohadi. 2008. *Kebutuhan Dasar Ruang Gerak* Dalam

Olahraga. <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-29527-3408100130-Chapter1.pdf>

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta. Litera
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Gerak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun. 2013. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang.