

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

## Keputusan Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WAHID HASYIM SEMARANG  
Nomor : 128/Kep-FKIP/III/2016**

**Tentang :**

**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI**

- Menimbang :** 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam membuat skripsi, maka perlu menetapkan dosen untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat :** 1. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional tanggal 4 Mei 2011 tentang penyelenggaraan Program Studi Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi (S1) pada Universitas Wahid Hasyim Semarang.  
2. Keputusan Rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang No : 132/Kep-UWH/V/2011 tentang Pendirian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Memperhatikan :** Rapat pimpinan Fakultas pada hari rabu tanggal 26 Februari 2016 tentang skripsi.

**Memutuskan :**

**PERTAMA :** Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Nowo Tri Purnomo, M.Pd  
NIP : 10.12.1.0212  
Pangkat/Golongan : Penata Muda TK 1/III-b  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

**Sebagai Pembimbing I (Pertama)**

2. Nama : Yudhi Purnama, M.Pd  
NIP : 10.16.1.0364  
Pangkat/Golongan : Penata Muda/ III-a  
Jabatan Fungsional : -

**Sebagai Pembimbing II (Kedua)**

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi :

- Nama : Brehnaning Budi Galihmurti  
NIM : 128010213  
Topik/Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Pasatecegol Dalam Penjasorkes Kelas X SMK Grafika Bhakti Nusantara Kota Semarang Tahun 2016

**KEDUA :** Keputusan ini berlaku sejak mulai ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang  
Pada Tanggal : 29 Maret 2016  
Dekan FKIP  
Universitas Wahid Hasyim Semarang

Prof. Dr. H. Mahmutarom HR, SH, MH  
NPP-01.99.0.0005

*Tembusan :*

1. Pembimbing I dan II.
2. Mahasiswa Ybs.
3. Arsip.

## Lampiran 2

## Surat Pengesahan Ujian Proposal

**PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Skripsi dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Passing Atas Bola Voli melalui Permainan Pasantecegol dalam Penjasorkes kelas X SMK Grafika Bhakti Nusantara Kota Semarang Tahun 2016" Yang disusun oleh :

Nama : Brehnaning Budi Galihmurti

Nim : 128.010.213

Progam Studi : PJKR

telah dipertahankan dalam Ujian Proposal Skripsi di depan Dewan Penguji Proposal Skripsi, Progam Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim pada tanggal : Jum'at, 23 Desember 2016.


**Dewan Penguji Proposal Skripsi**

Ketua




**Drs. Kardiyono, M.Pd**  
NPP. 10.11.1.0204

Penguji II




**Nowo Tri Purnomo, M.Pd**  
NPP.10.12.1.0212

Penguji I



**Lusiana, M.Pd**  
NPP.10.11.1.0197

Penguji III



**Yudhi Purnama, M.Pd**  
NPP.10.16.1.0364

## Lampiran 3

## Surat izin penelitian



UNIVERSITAS WAHID HASYIM  
**FAKULTAS KEGURUAN & ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Menoreh Tengah 2 / 22 Sampangan - Semarang 50236 Telp. (024) 8505680 - 8505681 Fax. (024) 8505680

Nomor : 20/K.02/UWH/II/2017  
 Lamp. : -  
 Hal : **izin penelitian**

Semarang, 6 Februari 2017

Kepada Yth :

Kepala Sekolah SMK GRAFIKA BHAKTI NUSANTARA  
 di  
 Tempat

**Assalamu 'alaikum Wr. Wb.**

Segala puji bagi Allah SWT, shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, segenap keluarga, para sahabat dan kita semua. Amin.

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang (Unwahas) :

Nama : Brehnaning Budi Galihmurti  
 NIM : 128010213

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

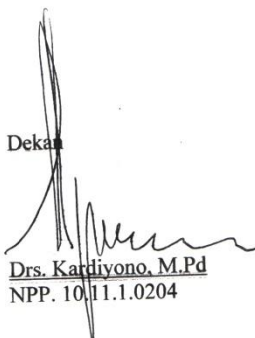
**“Pengembangan Model Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Pasantecegol Dalam Penjasorkes Kelas X SMK Grafika Bhakti Nusantara Kota Semarang Tahun 2016 ”.**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mengharap Saudara berkenan memberi izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian tersebut pada unit kerja yang Saudara pimpin. Kegiatan akan dilaksanakan antara tanggal 15 Februari s/d 15 Maret 2017.

Demikian surat izin ini Kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya, Kami ucapkan terimakasih.

**Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamith Thariq  
 Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.**

Dekan

  
 Drs. Kardiyono, M.Pd  
 NPP. 10.11.1.0204

## Lampiran 4

## Surat keterangan penelitian


**SMK GRAFIKA BAKTI NUSANTARA SEMARANG**

Jl. Yudistira No.3 Semarang 50131 Telp. 024-3517264

 Email: [smk\\_grafikabn@yahoo.com](mailto:smk_grafikabn@yahoo.com)
**SURAT KETERANGAN**

Nomor : /Smk G/BN/II/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Dwi Indra Prasetya

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Nama dibawah ini telah melakukan penelitian :

Nama : Brehnaning Budi GalihMurti

Semester : IX/9

Jurusan : PJKR

Fakultas : FKIP

Perguruan Tinggi : Universitas Wahid Hasyim

Yang Bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di SMK Grafika Bakti Nusantara pada tanggal 15 Februari s/d 15 Maret 2017 dengan judul :

***"Pengembangan Model Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Melalui Permainan Pasantecegol Dalam Penjasorkes Kelas X SMK Grafika Bakti Nusantara Kota Semarang Tahun 2017".***

Demikian surat keterangan di bawah ini, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 3 Mei 2017

Kepala SMK Grafika Bakti Nusantara


**Drs. Dwi Indra Prasetya**

NIP. 19580119 198503 1 006



Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PASSING* ATAS BOLA  
VOLI MELALUI PERMAINAN PASANTECEGOL DALAM  
PENJASORKES KELAS X SMK GRAFIKA BHAKTI NUSANTARA  
KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran *Passing* Atas

Sasaran Program : Siswa kelas X SMK Grafika Bhakti Nusantara

Validator :

NIP :

Pangkat/Gongan :

Jabatan Akademik :

Alamat :

Tanggal :

**Standar Kompetensi**

Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai yang terkandung di dalamnya.

**Kompetensi Dasar**

Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai untuk mengetahui pendapat kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media pembelajaran *pasantecegol* yang dikembangkan, dengan tujuan media ini dapat

digunakan dan diterima untuk pembelajaran permainan bola basket bagi peserta didik di SMK Grafika Bhakti Nusantara. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Validasi mencakup aspek media pembelajaran *pasantecegol*, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan validasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan member tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang                      3 = Cukup                      5 = Sangat Baik

2 = Kurang

4 = Baik

4. 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 media pembelajaran *pasantecegol*

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
<i>Penilaian Aspek Tampilan</i>							
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul						
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul						
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi						

4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional						
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas						
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi						
7	Batas tepi (margin) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus kemateri dalam modul						
8	Jarak spasi konsisten						
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna						
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna						
<i>Penilaian aspek pembelajaran</i>							
11	Kejelasan petunjuk permainan.						
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.						
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.						
16	Media pembelajaran <i>pasantecegol</i> efektif di terapkan untuk siswa SMA/SMK.						



17	Meningkatkan aktiitas gerak siswa.						
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.						
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.						
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan pasantecegol						
<i>Penilaian aspek media</i>							
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.						
22	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> menarik untuk siswa.						
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.						
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.						
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.						
26	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan kognitif siswa.						
27	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan afektif siswa.						
28	Model Pembelajaran <i>Pasantecegol</i> meningkatkan psikomotor siswa.						
29	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> menghibur siswa.						
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.						

### B. Saran untuk perbaikan media pembelajaran *Pasantecegol*

Petunjuk

1. Bila ada revisi pada media pembelajaran ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4

### C. Komentar dan saran umum

#### D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

..., .....2016  
validator



Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA**  
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PASSING* ATAS BOLA**  
**VOLI MELALUI PERMAINAN PASANTECEGOL DALAM**  
**PENJASORKES KELAS X SMK GRAFIKA BHAKTI NUSANTARA**  
**KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

No. Angket :

Nama :

Kelas :

- Lembar angket ini diisi oleh ahli siswa.
- Angket mencakup aspek permainan kucing beradu sebagai model pembelajaran *passing* atas bola voli, penilaian dan komentar.
- Rentangan validasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberitanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = SangatKurang

3 = Cukup

5 = SangatBaik

2 = Kurang

4 = Baik

- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skalapenilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
<i>Penilaian Aspek Kognitif</i>							
1	Terbantu dalam memahami permainan bola voli khususnya materi passing atas.						
2	Memperoleh informasi baru dalam pembelajaran permainan bola voli						
3	Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas.						
4	Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran penjasorkes.						
5	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol mampu memudahkan siswa dalam mempelajari passing atas.						
6	Tujuan pembelajaran permainan bola voli dirumuskan dengan jelas saat pembelajaran menggunakan permainan pasantecegol .						
7	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol adalah						

	permainan yang di pakai oleh guru dengan tujuan untuk mempermudah menarik perhatian siswa bermain bola voli khususnya pembelajaran passing atas.						
8	Petunjuk pembelajaran permainan pasantecegol jelas.						
9	Diperlukan strategi khusus untuk belajar memakai permainan pasantecegol.						
10	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
<i>Penilaian Aspek Afektif</i>							
11	Tertarik mengikuti pelajaran bola voli materi passing atas.						
12	Termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran penjasorkes.						
13	Senang dan terhibur dengan suasana pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol.						



14	Menginginkan modifikasi permainan yang lain.						
15	Tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran passing atas dengan permainan pasantecegol						
16	Pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan permainan pasantecegol sangat menarik.						
17	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol mampu menarik perhatian siswa.						
18	Penggunaan pembelajaran dengan permainan pasantecegol mampu membuat suasana pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan.						
19	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol sangat menarik.						
20	Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa						

Penilaian Aspek <i>Psikomotor</i>						
21	Lebih berani dalam bermain bola voli materi passing atas					
22	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol mampu membuat siswa lebih aktif					
23	Pembelajaran dengan menggunakan permainan pasantecegol mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa					
24	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa (berjalan, lempar, dan koordinasi tangan, kaki)					
25	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa (kerjasama, sportivitas dan kejujuran)					
26	Mendorong siswa tidak kesulitan dalam belajar passing atas melalui permainan pasantecegol					
27	Mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran passing atas dengan					

	menggunakan pembelajaran passing atas						
28	Mendorong siswa agar tidak mudah putus asa dalam belajar passing atas						
29	Pembelajaran Pasantecegol membuat siswa antusias untuk mendapatkan poin						
30	Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran penjasorkes						



## Lampiran 6 Pengisian Angket Ahli Pembelajaran I

## Skor Aspek Tampilan dari Ahli Pembelajaran I

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	5	5
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	5
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	4
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	5	5
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	4	4
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	4	4
7	Batas tepi (margin) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus kemateri dalam modul	4	5
8	Jarak spasi konsisten	4	4
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	5	5
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	3	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>42</b>	<b>46</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.2</b>	<b>4.6</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	5	5
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	5	5
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	5
16	Media pembelajaran <i>pasantecegol</i> efektif di terapkan untuk siswa SMA/SMK.	4	5
17	Meningkatkan aktiitas gerak siswa.	4	4
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	5	5
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan penggajar.	4	4
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan <i>pasantecegol</i>	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44</b>	<b>45</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.4</b>	<b>4.5</b>
	<b>Kategori</b>	Sangat Baik	Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	5
22	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> menarik untuk siswa.	5	5
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	4	4
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	5	5
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	5	4
26	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan kognitif siswa.	4	5
27	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan afektif siswa.	5	4
28	Model Pembelajaran <i>Pasantecegol</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	4
29	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> menghibur siswa.	5	4
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	5	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>47</b>	<b>45</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.7</b>	<b>4.5</b>
	<b>Kategori</b>	<b>sangat baik</b>	<b>sangat baik</b>



## Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I

Aspek Penilaian	Ahli Pembelajaran I		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	4,2	4,6	4,4	baik
Aspek Pembelajaran	4,4	4,5	4,45	baik
Aspek Permainan	4,7	4,5	4,6	baik
Rerata Keseluruhan			4,43	sangat baik



## Lampiran 8 Pengisian Angket Ahli Pembelajaran II

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	3	4
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	4
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	5
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	4	5
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	4	5
7	Batas tepi ( <i>margin</i> ) luas menjadikan perhatian pengguna lebih fokus kemateri dalam modul	4	4
8	Jarak spasi konsisten	4	5
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	5
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>39</b>	<b>45</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3.9</b>	<b>4.5</b>
	<b>Kategori</b>	<b>baik</b>	<b>Sangat baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	5
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	3	4
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	5
16	Media pembelajaran <i>pasantecegol</i> efektif di terapkan untuk siswa SMA/SMK.	4	5
17	Meningkatkan aktiitas gerak siswa.	3	5
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	5
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan penggajar.	5	4
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan <i>pasantecegol</i>	5	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>40</b>	<b>46</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4</b>	<b>4.6</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	4
22	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> menarik untuk siswa.	5	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	4	5
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	5	4
26	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan kognitif siswa.	4	5
27	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan afektif siswa.	5	4
28	Model Pembelajaran <i>Pasantecegol</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	5
29	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> menghibur siswa.	4	5
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44</b>	<b>45</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.4</b>	<b>4.5</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II

Aspek Penilaian	Ahli Pembelajaran II		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	3,9	4,5	4,2	baik
Aspek Pembelajaran	4	4,6	4,3	sangat baik
Aspek Permainan	4,4	4,5	4,45	baik
Rerata Keseluruhan			4,31	sangat baik



## Lampiran 10 Pengisian Angket Ahli Permainan I

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	5	5
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	5
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	5	5
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	4
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	4	5
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	4	5
7	Batas tepi (margin) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus kemateri dalam modul	5	5
8	Jarak spasi konsisten	4	4
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	4
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>46</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.6</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>



No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	5
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	5	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	4	4
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	5
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	4
16	Media pembelajaran <i>pasantecegol</i> efektif di terapkan untuk siswa SMA/SMK.	5	5
17	Meningkatkan aktiitas gerak siswa.	5	4
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	5
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan penggajar.	4	4
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan <i>pasantecegol</i>	5	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>45</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.5</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	Sangat Baik	Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	5
22	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> menarik untuk siswa.	3	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	5	5
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	4	5
26	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan kognitif siswa.	4	5
27	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan afektif siswa.	4	5
28	Model Pembelajaran <i>Pasantecegol</i> meningkatkan psikomotor siswa.	3	4
29	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> menghibur siswa.	4	5
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>40</b>	<b>47</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4</b>	<b>4.7</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran II Hasil Ahli Permainan I

Aspek Penilaian	Ahli Permainan I		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	4,3	4,6	4,45	baik
Aspek Pembelajaran	4,5	4,4	4,45	baik
Aspek Permainan	4	4,7	4,35	sangat baik
Rerata Keseluruhan			4,41	sangat baik



## Lampiran 12 Pengisian Angket Ahli Permainan II

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap 2
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	5	4
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	5
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	5
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	5
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	5	5
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	4	4
7	Batas tepi (margin) luas menjadikan perhatian pengguna lebih fokus kemateri dalam modul	4	4
8	Jarak spasi konsisten	5	5
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	5
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>46</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.6</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	5	5
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	4	5
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	4
16	Media pembelajaran <i>pasantecegol</i> efektif di terapkan untuk siswa SMA/SMK.	4	4
17	Meningkatkan aktiitas gerak siswa.	5	5
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	4
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan penggajar.	4	4
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan <i>pasantecegol</i>	5	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	4
22	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> menarik untuk siswa.	4	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	3	4
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	4	4
26	Model pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan kognitif siswa.	3	5
27	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan afektif siswa.	4	4
28	Model Pembelajaran <i>Pasantecegol</i> meningkatkan psikomotor siswa.	3	4
29	Model Pembelajaran <i>pasantecegol</i> menghibur siswa.	4	4
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>pasantecegol</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>38</b>	<b>41</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3.8</b>	<b>4.1</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran 13 Hasil Ahli Permainan II

Aspek Penilaian	Ahli Permainan II		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	4,3	4,7	4,5	baik
Aspek Pembelajaran	4,4	4,4	4,4	baik
Aspek Permainan	3,8	4,1	3,95	sangat baik
Rerata Keseluruhan			4,28	baik



Lampiran 14 Data Uji coba kelompok Kecil

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Jumlah	Hasil	Persentase
1	Abdul Aziz Rizky W	44	35	40	119	3.96	Baik
2	Aditya Dwiyanto	42	40	34	116	3.86	Baik
3	Angga Fajri Ibnu W	36	41	44	121	4.03	Baik
4	Annaas Ryehan M	43	41	43	127	4.23	Sangat Baik
5	Aziz Nur F	45	43	42	130	4.33	Sangat Baik
6	Budi Santoso	44	40	44	128	4.26	Sangat Baik
7	Dwi Yoga Riskiyana	33	50	36	119	3.96	Baik
8	Erdiyana	44	43	44	131	4.36	Sangat Baik
9	Fario Dwi Surya	43	40	42	125	4.16	Baik
10	Firda Dinda Aulia	42	42	43	127	4.23	Sangat Baik
11	Haris Dermawan	40	43	42	125	4.16	Sangat Baik
12	Kacika Pradya Saputra	35	35	34	104	3.46	Baik
13	Livia Anindita Prasetyo	34	35	35	104	3.46	Baik
14	Muhamad Rizky	40	43	42	125	4.16	Baik
15	M. Bagus	43	41	44	128	4.26	Sangat Baik
16	Nabila Kurnia Esa	42	43	42	127	4.23	Sangat Baik
17	Rafi Ibnu Suryahadi	40	46	42	128	4.26	Sangat Baik
18	Rian Fitrio	40	43	42	125	4.16	Sangat Baik
19	Tri Yulianto	42	45	50	137	4.56	Sangat Baik
20	Yusuf Nur Sholeh	44	44	40	128	4.26	Sangat Baik
	JUMLAH	816	833	825		82.35	
	HASIL	40.8	41.65	41.25		4.1175	
		B	SB	SB		SB	

1.79	SK
2.6	K
3.39	CB
3.4	B
4.21	SB



Lampiran 15 Data Uji coba kelompok Besar

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Jumlah	Hasil	Persentase
1	ABITO SETIADI	40	42	30	112	3.73	Baik
2	AHMAD FAUZI	40	44	44	128	4.26	Sangat Baik
3	ALIF AI GAIANG	38	44	45	127	4.23	Sangat Baik
4	AMALIA RIZQI	35	46	22	103	3.43	Baik
5	ANITA FEBRIYANTI	36	38	35	109	3.63	Baik
6	ANGGA KURNIAWAN	38	42	25	105	3.5	Baik
7	ARI IRAWAN	42	38	30	110	3.66	Baik
8	DANI ADI SAPUTRA	40	35	40	115	3.83	Baik
9	EPAFRAS DENNY C	36	37	34	107	3.56	Baik
10	FADIL MUHAMAD ARIF	40	38	35	113	3.76	Baik
11	IQBAL ARIANTO FIRMAN A	40	40	44	113	3.76	Baik
12	IZZAR ARDIANSYAH	40	37	35	112	3.73	Baik
13	MUHAMAD ALIEF R	45	46	40	131	4.36	Sangat Baik
14	NANDA PULUNG DWI P	40	45	22	107	3.56	Baik
15	OKY DWI PANGESTU	47	42	45	134	4.46	Sangat Baik
16	PRATAMA YUDHA	38	41	25	104	3.46	Baik
17	SETIYAJI MULYO WIBOWO	42	43	45	130	4.33	Sangat Baik
18	RAMADHANI WIBI S	38	42	34	114	3.8	Baik
19	RIVALDO ARDIANTO	42	44	44	130	4.33	Sangat Baik
20	ULFA TIANA	40	36	28	104	3.46	Baik
21	ACHMAD KHOIRUL R	45	44	44	133	4.43	Sangat Baik
22	ADAM FAJAR MAHENDRA	44	44	42	130	4.33	Sangat Baik
23	AGUNG LISTYA BAGASKARA	35	40	40	115	3.83	Baik
24	AHMAD YAHYA RAHMAN	38	42	25	105	3.5	Baik
25	ALESANDRO DIONOVA	44	46	44	134	4.46	Sangat Baik
26	ANGGRIANTO SULISTIYONO	40	42	35	117	3.9	Baik
27	DJIHAD BAGUS P	44	46	38	128	4.26	Sangat Baik
28	FARAH LUTFIANA	42	42	40	124	4.13	Baik

29	FRADITHA DESSY	44	45	38	127	4.23	Sangat Baik
30	GUNTUR DWI PRASETYO	46	50	44	140	4.66	Sangat Baik
31	HAPPY YULIANAN	45	44	44	133	4.43	Sangat Baik
32	JULIANTO HADI PERMANA	42	48	44	134	4.46	Sangat Baik
33	MARTHA AFIFAH H	42	42	44	128	4.26	Sangat Baik
34	M. AJI PRASETYO	44	42	44	130	4.33	Sangat Baik
35	MUH ABDUL GHOFAR	50	48	45	143	4.76	Sangat Baik
36	RICKY SETIA PUTRA	38	42	35	115	3.83	Baik
37	YUSUF ARDANDI	49	50	34	133	4.43	Sangat Baik
38	WAHYU MUCHAMAD YUSUF	44	44	45	133	4.33	Sangat Baik
39	DEVITA NUZULUL QUR'ANI	38	28	25	91	3.03	Baik
40	KRSTY KURNIASARI DEWI	40	40	28	108	3.6	Baik
	JUMLAH	1651	1689	1480		160.03	
	HASIL	41.275	42.225	37		4.75	
		SB	SB	B		SB	

## Lampiran 16 Perhitungan Kriteria Penilaian

Nilai	kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Keterangan :

$X_i$  : Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{bi}$  : Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  ( skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  : Skor actual

Perhitungan :

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$

$= \frac{1}{2} (6)$

$= 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$

$= \frac{1}{6} (4)$

$= 0,67$

$X_i + 1,80S_{Bi} = 3 + (1,80 \times 0,67) = 3 + 1,21 = 4,21$

$X_i + 0,60S_{Bi} = 3 + (0,60 \times 0,67) = 3 + 0,40 = 3,40$

$X_i - 0,60S_{Bi} = 3 - (0,60 \times 0,67) = 3 - 0,40 = 2,60$

$X_i - 1,8 - S_{Bi} = 3 - (1,80 \times 0,67) = 3 - 1,21 = 1,79$

Hasil perhitungan tersebut di masukan ke tabel 1 sehingga di peroleh kriteria penilaian seperti tabel 2.

Tabel 2 kriteria penilaian

Skor	Nilai	Kriteria
$X > 4,21$	A	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang



## Lampiran 17

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## (UJI COBA SKALA KECIL)

Nama Sekolah : SMK GRAFIKA BHAKTI NUSANTARA  
 Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas/Semester : X/II  
 Pertemuan : I(satu)  
 Alokasi waktu : 2 x 45 menit

**Standar Kompetensi** : mempraktikan bentengan bola dengan variasi bola tangan, serta sportivitas, kerjasama, percaya diri, kejujuran dan semangat.

**Kompetensi dasar** : mempraktikan gerakan yang ada dalam Permainan pasantecegol serta nilai keselamatan, kejujuran, disiplin dan keberanian.

**Indikator** : melakukan gerakan

- Menghindari lawan
- Menghadang lawan
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

- Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin  
Kejujuran

Tanggung Jawab

Kerja Sama

Percaya Diri

Keberanian

## II. Materi Ajar :

- Permainan Pasantecegol
- Melakukan permainan dengan menggunakan alat

### III. metode pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Latihan
- Tanya jawab

### IV. langkah-langkah pembelajaran

#### A. Kegiatan awal

Apersepsi/ motivasi

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Absensi siswa
- Mengecek perlengkapan olahraga siswa
- Melakukan pemanasan
- Mendemonstrasikan materi yang akan diajarkan

#### B. Kegiatan inti

##### ○ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Menangkap bola
- Menembak bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

##### ○ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi

- Melakukan gerakan melewati lawan
- Menembak bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

##### ○ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa berdiskusi meluruskan kesalahan, dan memberi kesimpulan

### **C. Kegiatan akhir/pendinginan**

Dalam kegiatan akhir guru :

- Siswa berkumpul mendengrkan penjelasan tentang materi yang telah diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan gerakan

### **V. alat dan sumber belajar**

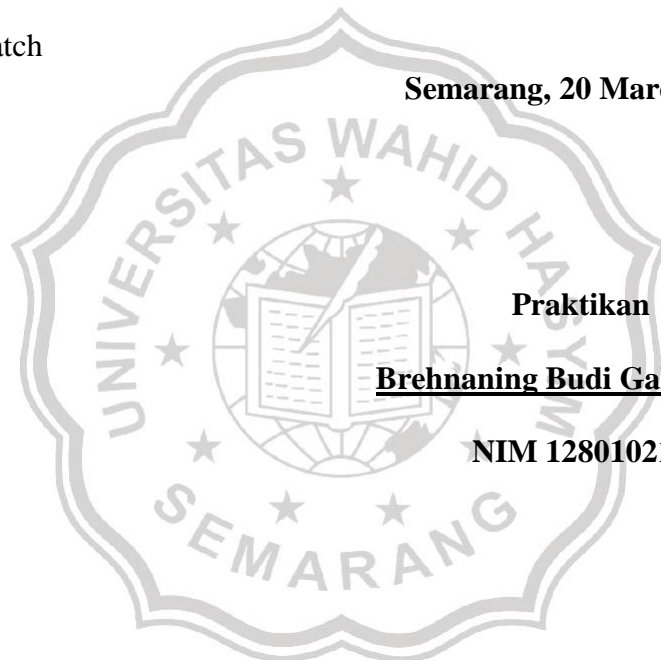
- Lapangan
- Talia rafia
- Bola voli
- Gawang
- Peluit
- Stopwatch

**Semarang, 20 Maret 2017**

**Praktikan**

**Brehnaning Budi Galih Murti**

**NIM 128010213**





## Lampiran 18 Dokumentasi





