



**PENGEMBANGAN PERMAINAN SEPAK BOLA SP3 (SASARAN
POLONG PADA PERMAINAN) DALAM PENJASORKES
PADA SISWA KELAS VII MTS AL HIDAYAH
SADENG GUNUNGPATI SEMARANG
TAHUN 2016 - 2017**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Hermawanto

128010147

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WAHID HASYIM
TAHUN 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: “ **PENGEMBANGAN PERMAINAN SEPAK BOLA SATPOL PP (SASARAN POLONG PADA PERMAINAN) DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VII MTS AL HIDAYAH SADENG GUNUNGPATI SEMARANG TAHUN 2017**“, yang disusun oleh:

Nama : Hermawanto

NIM : 128010147

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II untuk diajukan pada **Dewan Penguji Skripsi**.

Semarang, 9 Januari 2018

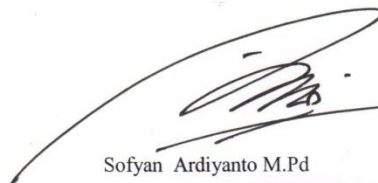
Dosen pembimbing I

Dosen pembimbing II



Liska Sukiandari M. Pd

NPP.10.11.1.0208



Sofyan Ardiyanto M. Pd

NPP.10.14.1.0298

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN SEPAK BOLA SP3 (SASARAN POLONG PADA PERMAINAN) DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS VII MTS AL HIDAYAH SADENG GUNUNGPATI SEMARANG TAHUN 2017”**, yang disusun oleh :

Nama : Hermawanto

NIM : 12.801.0147

Program Studi : PJKR

Telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi di depan Dewan Pengguji Skripsi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim pada tanggal 30 Januari 2018



Ketua Penguji

Drs. Kardiyono, M.Pd.
NPP. 10.1.1.0204

Penguji I

Lusiana, M.Pd.
NPP. 10.11.1.0197

Penguji II/Pembimbing I

Liska Sukiyandari, M.Pd.
NPP. 10.11.1.0208

Penguji III/Pembimbing II

Sofyan Ardyanto, M.Pd.
NPP. 10.14.1.0298

PENGESAHAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana pendidikan, baik di Universitas Wahid Hasyim maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak dapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dalam disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Wahid Hasyim.

Semarang, 19 Desember 2017



Hermawanto

NIM. 128010147

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Bermimpi dan berkhayal adalah sebuah rencana untuk masa depan kelak.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orangtuaku tercinta bapak Sumarno, ibu Junarti dan kakakku Istiati, terimakasih atas segala dukungan, doa cinta dan senantiasa menyayangiku.
2. Teman yang selalu memberikan dukungan sampai selesainya skripsi ini.
3. PJKR UNWAHAS angkatan 2012.



ABSTRAK

Hermawanto.2017. *“Pengembangan Permainan Sepak Bola SP3 Dalam Penjasorkes Pada Siswa kelas Vii Mts Al Hidayah Sadeng Gunungpati Semarang”*. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang. Pembimbing: (1) Liska Sukiyandari, M.Pd. (2) Sofyan Ardyanto, M.Pd. Kata Kunci: Pengembangan; Pembelajaran Sepakbola; Permainan *sepakbola SP3*.

Latar belakang penelitian ini adalah proses pembelajaran penjas yang tidak berjalan dengan baik. Pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa melakukan suatu variasi dan pengembangan model pembelajaran. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan pengembangan model pembelajaran sepakbola melalui permainan *“sepakbolaSP3”* pada siswa kelas VII MTs AL Hidayah Semarang Tahun Ajaran 2017 ? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan model permainan yaitu model permainan *“sepakbola SP3”* dalam proses pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VII MTs AL Hidayah Gunungpati Semarang Tahun ajaran 2017.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog& Gall: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran penjas, serta ujicoba lapangan skala kecil dengan menggunakan kuesioner dan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk awal, (5) ujicoba lapangan skala besar, (6) revisi produk akhir setelah melakukan ujicoba lapangan skala besar, (7) hasil akhir model permainan *sepakbola SP3* pada siswa kelas VII. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs AL Hidayah Sadeng Gunungpati Semarang. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (dua ahli penjas dan dua ahli permainan), ujicoba kelompok kecil (10 siswa), dan uji lapangan (30 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang telah menggunakan produk .

Dari data hasil penelitian, data evaluasi ahli yaitu, ahli Permainan 1 (satu) 4,1 (baik), ahli permainan 2 (dua) 4,27 (sangat baik) dan dari ahli pembelajaran 1 (satu) 4,6 (sangat baik), ahli pembelajaran 2 (dua) 4,6 (sangat baik). Kemudian ujicoba skala kecil di dapat hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 4,6 (sangat baik). Sedangkan untuk ujicoba lapangan skala besar dari hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 4,8 (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model permainan *“sepakbolasp3”* inidapat diterapkan untuk siswa kelas VII MTs AL Hidayah Semarang.

ABSTRACT

Hermawanto. 2017. "Development of Football Game Sp3 (Target Pod In Game) In Penjasorkes On Student class Vii Mts Al Hidayah Sadeng Gunungpati Semarang" ". Essay.Department of Physical Education Health and Recreation Faculty Teacher Training Education University Wahid Hasyim Semarang. Advisor: (1) Liska Sukiyandari, M.Pd. (2) Sofyan Ardyanto, M.Pd. Keywords: Development; Learning game; Football game sp3.

The background of this research is the learning process of pemas that is not going well. Learning is done conventionally without doing any variation and development of learning model. The problem in this research is how to produce the development of learning model of football through game "football sp3" on student of class VII MTs AL Hidayah Semarang of School Year 2017? This study aims to produce the development of a game model that is a game model "football sp3" in the process of learning football in students of class VII MTs AL Hidayah Gunungpati Semarang 2017 school year.

The method of this research is development research which refers to the development model of Brog& Gall: (1) conducting product analysis to be developed from field observation and literature study, (2) developing the initial product form, (3) expert evaluation that is using one expert and (4) early product revisions, (5) large-scale field trials, (6) revision of the final product after field trials, and a small field trial by using questionnaires and evaluation sheets. large scale, (7) the end result of football game model sp3 on grade VII students. The population of this research is the students of class VII MTs AL Hidayah Sadeng Gunungpati Semarang. Data in the form of assessment results on product quality, suggestions for product improvement, and the results of filling questionnaires by students. Data were collected using questionnaires obtained from expert evaluation (two experts and two game experts), small group trials (10 students), and field tests (30 students). Data analysis technique used is descriptive percentage to reveal the cognitive, affective and psychomotor aspects of students who have used the product.

From the data of the research results, expert evaluation data are, Game experts 1 (one) 4.1 (good), game experts 2 (two) 4.27 (excellent) and from learning experts 1 (one) 4.6 (very good), 2 (two) 4.6 (excellent) learning experts. Then a small-scale test obtained the results of the questionnaire average percentage of appropriate answer options 4.6 (very good). While for large-scale field trials of the questionnaire results the average percentage of corresponding 4.8 (very good) answer choice. Based on the results of the above research, it can be concluded that the game model "football sp3" can be applied to students of class VII MTs AL Hidayah Semarang.

KATA PENGANTAR

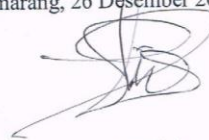
Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam penyelesaian skripsi ini juga atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Wahid Hasyim Prof Dr Mahmutarom SH MH yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
2. Dekan FKIP Drs. Kardiyo. M.Pd yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
3. Kaprodi PJKR yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
4. Dosen pembimbing I Liska Sukiyandari, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing II Sofyan Ardyanto, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.

7. Kepala Sekolah dan Guru Penjasorkes MTs AL HIDAYAH Semarang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
8. Para siswa dan siswi MTs AL HIDAYAH Semarang khususnya kelas VII yang telah bersedia sebagai sampel dalam penelitian.
9. Bapak dan Ibu serta kakakku yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis. Terimakasih atas segalanya.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas bantuan dan kerja sama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan sesuai dengan kebaikan yang telah mereka berikan selama ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di masa depan. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 26 Desember 2017



Peneliti

DAFTAR ISI

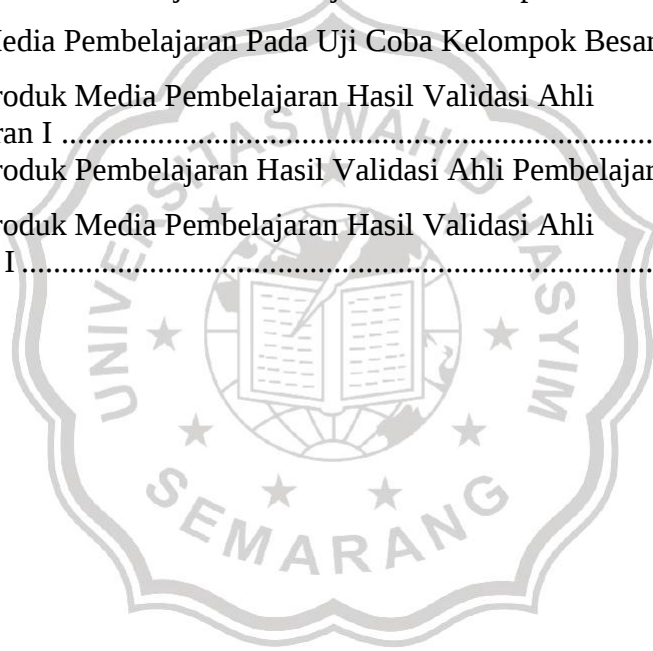
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PENGESAHAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Bagi Peneliti	6
1.6.2. Bagi Guru Penjas	7
1.6.3. Bagi Siwa	7
1.7. Spesifikasi Produk.....	7
1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Deskripsi Teoritik.....	9
2.1.1. Pembelajaran.....	9
2.1.2. Model Pembelajaran.....	11
2.1.3. Pentingnya Modifikasi Permainan	12

2.1.4. Modifikasi	12
2.1.5. Pendidikan Jasmani.....	13
2.1.6. Sepak Bola	14
2.1.7. Tujuan Permainan Sepak Bola	15
2.1.8. Lapangan Sepak Bola	16
2.1.9. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola	17
2.1.10. Menggiring Bola	18
2.1.11. Mengoper Dan Menggiring Bola	19
2.1.12. Menyundul Bola	20
2.1.13. Merebut Bola	20
2.1.14. Menghentikan Bola	21
2.1.15. Bola	22
2.2. Permainan Sepak Bola Sp3.....	22
2.2.1. Pengertian Sepak Bola Sp3.....	22
2.2.2. Lapangan.....	25
2.2.3. Gawang	26
2.2.4. Bola	27
2.2.5. Perlengkapan Permainan.....	27
2.2.6. Peraturan Bermain Sepak Bola Sp3.....	27
2.2.7. Awal Permainan.....	28
2.2.8. Cara Mendapatkan Point/Angka	29
2.2.9. Peraturan Pemain	29
2.2.10. Bola Keluar Lapangan.....	29
2.2.11. Pinalty	29
2.2.12. Peraturan Lain	30
2.3. Kajian Penelitian Yang Relevan	30
2.4. Krangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1. Model Pengembangan.....	38
3.2. Prosedur Pengembangan	39
3.2.1. Analisis Kebutuhan	41

3.2.2. Pembuatan Produk Awal.....	42
3.2.3. Uji Coba Produk.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Hasil Penelitian	48
4.1.1. Data Analisis Kebutuhan.....	48
4.1.2. Diskriptif Draf Produk Awal.....	49
4.1.3. Validasi Ahli	50
4.1.4. Data Uji Coba Kelompok Kecil	50
4.1.5. Data Uji Coba Kelompok Besar.....	53
4.2. Penyajian Data Uji Coba.....	54
4.2.1. Data Validasi Ahli Pembelajaran I	54
4.2.2. Data Validasi Ahli Pembelajaran II	59
4.2.3. Data Validasi Ahli Permainan I	64
4.2.4. Data Validasi Ahli Permainan II.....	69
4.3. Analisis Data Dari Hasil Validasi Ahli Permainan I	73
4.3.1. Analisis Data Dari Hasil Validasi Ahli Permainan II.....	76
4.4. Analisis Data Dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	80
4.4.1. Analisis Data Dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II.....	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	92
5.1. Simpulan	92
5.2. Keterbatasan Hasil Penelitian	96
5.3. Implikasi Hasil Penelitian	94
5.4. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Lapangan Sepak Bola	16
2.2. Bola	22
2.3. Lapangan	25
2.4. Gawang	26
2.5. Bola	27
3.1. Prosedur Penelitian.....	40
4.1. Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil	51
4.2. Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar	54
4.3. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	58
4.4. Kualitas Produk Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II.....	63
4.5. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan I	68



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Perbedaan Sepak Bola Dengan Permainan Sepak Bola Sp3.....	23
2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan	30
2.3. Krangka Berfikir	35
2.4. Justifikasi Pengembangan Permainan	36
3.1. Kategori Rentangan Evaluasi.....	45
3.2. Faktor Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner.....	45
3.3. Faktor Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner.....	46
3.4. Klasifikasi Persentase.....	47
4.1. Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Kecil	51
4.2. Kualitas Media Pembelajaran Pada Uji Coba Kelompok Besar	53
4.3. Skor Aspek Tampilan Dari Pembelajaran I	55
4.4. Skor Aspek Tampilan Dari Pembelajaran I	56
4.5. Skor Aspek Tampilan Dari Pembelajaran I	57
4.6. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I.....	58
4.7. Saran Perbaikan Dari Ahli Pembelajaran I Dan Revisi	59
4.8. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Pembelajaran II.....	60
4.9. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Pembelajaran II.....	61
4.10. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Pembelajaran II.....	62
4.11. Kualitas Produk Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II....	63
4.12. Kualitas Produk Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II....	64
4.13. Ahli Permainan I	65
4.14. Ahli Permainan I	66
4.15. Ahli Permainan I	67
4.16. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan I	68
4.17. Saran Perbaikan Dari Ahli Permainan II Dan Revisi.....	69
4.18. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Permainan II.....	70
4.19. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Permainan II.....	71

4.20. Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Permainan II.....	72
4.21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Permainan I	74
4.22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Pembelajaran I	74
4.23. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media Oleh Ahli Permainan I	75
4.24. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan I	75
4.25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Permainan II	76
4.26. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Permainan II	77
4.27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media Oleh Ahli Permainan II	78
4.28. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan II	78
4.29. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Permainan II	78
4.30. Saran Perbaikan Dari Ahli Permainan II Dan Revisi.....	79
4.31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Oleh Ahli Tampilan Pembelajaran I	80
4.32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Pembelajaran I	81
4.33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media Oleh Ahli Pembelajaran I	82
4.34. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	82
4.35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Pembelajaran II	83
4.36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Pembelajaran I	84
4.37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Media Oleh Ahli Pembelajaran II	85
4.38. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II	87

DAFTAR LAMIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	90
2. Surat Izin Penelitian	91
3. Surat Penelitian Skala Kecil	92
4. Surat Penelitian Skala Besar	93
5. Kuisioner Siswa	94
6. Ahli Pembelajaran.....	98
7. Data Uji Coba Kelompok Besar N (30)	108
8. Data Uji Coba Kelompok Besar N (30)	110
9. Data Uji Coba Kelompok Kecil N (10).....	112
10. Data Uji Coba Kelompok Kecil N (10).....	113
11. Data Uji Coba Kelompok Kecil N 10 Aspek Psikomotor.....	114
12. Data Uji Coba Klompok Kecil N (10) Aspek Afektif.....	115
13. Data Uji Coba Klompok Kecil N (10) Aspek Kognitif.....	116
14. Data Uji Coba Kelompok Besar N (30) Aspek Psikomotor	117
15. Data Uji Coba Kelompok Besar N (30) Aspek Afektif	118
16. Data Uji Coba Kelompok Besar N (30) Aspek Kognitif	120
17. Dokumentasi	122