



**MODIFIKASI PERMAINAN BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN
KELINCAHAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VII**

**MTS DARUSSALAM SUBAH
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh,

**Abdul Wahhab
128010247**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: **“Modifikasi Permainan Bentengan untuk Meningkatkan Kelincahan pada Peserta Didik Kelas VII MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang”**, yang disusun oleh:

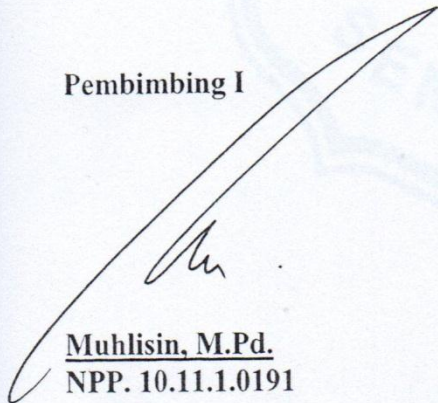
Nama : Abdul Wahhab

NIM : 128010247

Telah di setujui oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II untuk diajukan pada **Dewan Penguji Skripsi**.

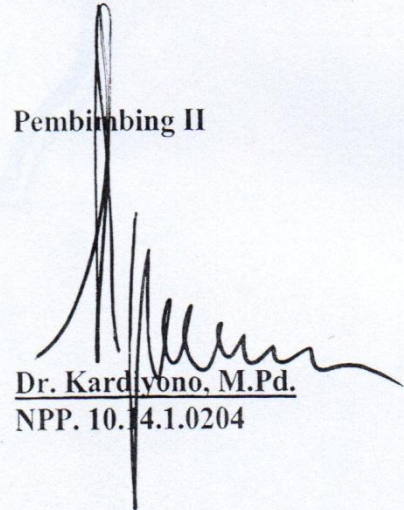
Semarang, 19 Juli 2018

Pembimbing I



Muhlisin, M.Pd.
NPP. 10.11.1.0191

Pembimbing II



Dr. Kardiyono, M.Pd.
NPP. 10.14.1.0204

PENGESAHAN KELULUSAN

Disetujui Dengan Judul “**Modifikasi Permainan Bentengan untuk Meningkatkan Kelelahan pada Peserta Didik Kelas VII MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang**” Yang disusun oleh :

Nama : Abdul Wahhab

NIM : 128010247

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi di depan Dewan Penguji Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim pada tanggal : 10 Agustus 2018

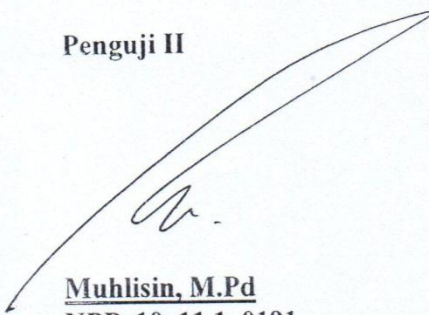
Dewan Penguji Skripsi

Ketua



Nasiana, M.Pd
NPP. 10. 11. 1. 0197

Penguji II



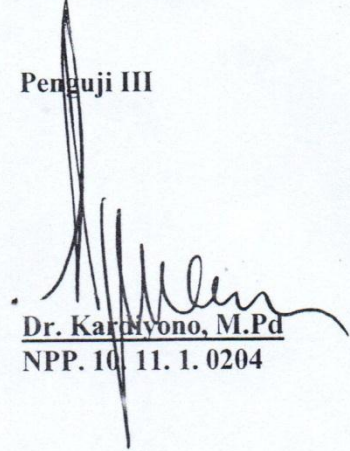
Muhlisin, M.Pd
NPP. 10. 11.1. 0191

Penguji I



Liska Sukiyandari, M.Pd
NPP. 10. 11.1 0208

Penguji III



Dr. Kartinyono, M.Pd
NPP. 10. 11. 1. 0204

PERNYATAAN KEASLIAN

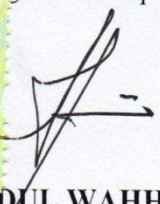
Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Pendidikan, baik di Universitas Wahid Hasyim maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian dilakukan saya sendiri dengan arahan dari Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telahdi peroleh karena skripsi ini, serta sangsi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Wahid Hasyim Semarang.

Semarang, 10 juli 2018

Yang membuatpernyataan




ABDUL WAHHAB
NIM. 128010247

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Keyakinan , keikhlasan dan kesabaran . yakin dengan tujuan kita ikhlas dan sabar dengan apa yang telah kita terima. “el-huda”

PERSEMBAHAN

Skripsi kupersembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidupku :

1. Untuk orang tuaku Bapak Kardani dan Ibu Windriati yang telah merawat dan mengayomi tiada pamrih dan selalu memberi semangat dan dorongan serta do'a yang terpanjat untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. dan semua keluarga yang turut serta memberi motivasi dan penyemangat dalam diri saya pribadi.

ABSTRAK

Abdul Wahhab, 2018. “*Modifikasi Bentengan Untuk Meningkatkan kelincahan Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang*”. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wahid Hasyim Semarang, Pembimbing I Muhlisin, M.Pd. dan Pembimbing II Dr. Kardiyono, M.Pd.

Kata Kunci : *Permainan bentengan, Meningkatkan kelincahan*

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk pengembangan permainan tradisional (bentengan) dapat meningkatkan kelincahan pada peserta didik kelas VII MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang.

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sedang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model permainan. Khususnya ketika memodifikasi jenis olahraga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani agar tujuan Pendidikan Jasmani itu dapat terwujud. Hasil akhir model modifikasi model permainan bentengan peserta didik kelas VII MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang model permainan bentengan pada pembelajaran penjas kes peserta didik kelas VII di MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang tahun 2017/2018 disimpulkan layak digunakan atau efektif digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjas kes. Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk modifikasi model permainan bentengan peserta didik kelas VII di MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang. Pengembangan model pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli dan ahli pembelajaran penjas melalui uji coba, yaitu uji coba skala kecil dengan jumlah peserta didik 10 anak dan uji coba skala besar dengan jumlah 24 peserta didik.

Produk modifikasi model permainan bentengan sudah dapat digunakan untuk peserta didik kelas kelas VII di MTs Darussalam Subah Kabupaten Batang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat skor 3,79. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk modifikasi permainan bentengan ini telah memenuhi kriteria “baik”.

ABSTRACT

Abdul Wahhab, 2018. "*Modification of Weapons to Increase Agility in Class VII Students of Darussalam MTs Subah Batang District*". Department of Physical Health Education and Recreation, Faculty of Teacher and Education Science, Wahid Hasyim University Semarang, Advisor I Muhlisin, M.Pd. and Supervisor II Dr.Kardiyono,M.Pd.

Keywords:Playing game,Increasing agility

The purpose of this study is intended for the development of traditional games (bentengan) can increase the agility of students in class VII MTs Darussalam Subah Batang Regency.

Research development is a type of research that is often used, especially in terms of developing game models. Especially when modifying the type of exercise in Physical Education learning so that the goal of Physical Education can be realized. The final result of the modified game model modification model of the seventh grade students of MTs Darussalam Subah Batang Regency was produced through revision of field tests.

Based on the results of the study and discussion it can be concluded that the results of the research on the game model in the form of physical learning in class VII students in MTs Darussalam Subah Batang District in 2017/2018 are concluded to be used or effective to be used as an alternative learning model for health workers. The final result of this development research activity is a product of modification of the seventh grade student game model in the Darussalam Subah MTs in Batang Regency. The development of this learning model has been validated by expert learning and training experts through trials, namely small-scale trials with the number of students 10 children and large-scale trials with a total of 24 students.

Product modification of bentengan game models can already be used for class VII students in Darussalam Subah MTs in Batang Regency. This is based on the results of the analysis of small-scale trial data obtained a score of 3.79. Based on the predetermined criteria, the modified product of this bent game meets the "good" criteria.

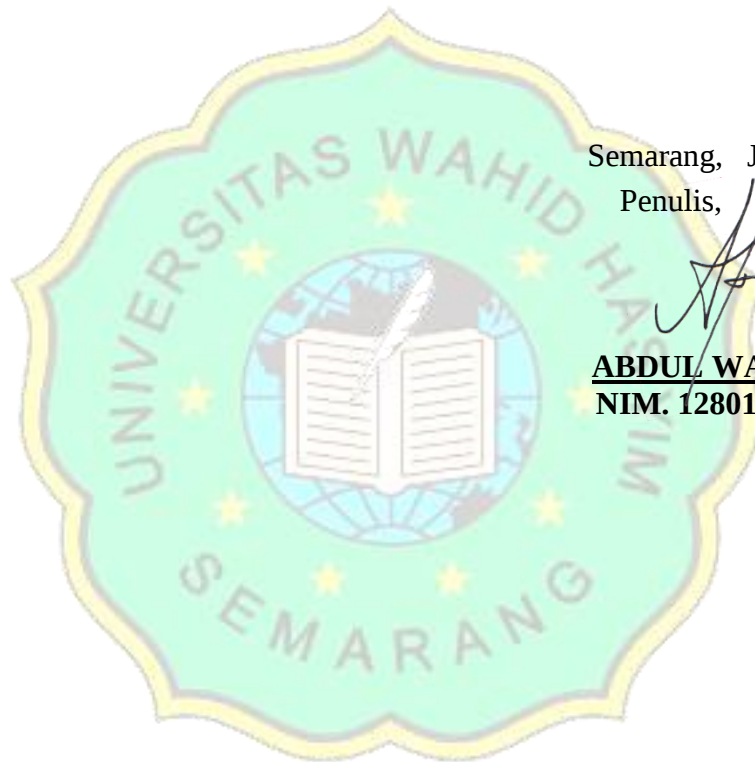
KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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 kerjasama dari pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Mahmutarom HR, SH, MH. Selaku Rektor Universitas Wahid Hasyim yang telah memberikan kesempatan menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS.
2. Bapak Dr. Kardiyono, M.Pd, selaku Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS
3. Ibu Liska Sukiandari, M.Pd., selaku Kaprodi PJKR yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di PJKR FKIP UNWAHAS
4. Dosen Pembimbing I Bapak Muhlisin, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Dr. Kardiyono, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen PJKR FKIP UNWAHAS yang telah memberikan bekal pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Kepala MTs Darussalam Subahyang telah memberikan ijin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
8. Para Siswa MTs Darussalam Subah khususnya untuk kelas VII yang bersedia sebagai responden penelitian.
9. Orang tua tercinta dan saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis.

10. Kepada teman-teman seperjuangan dan semuapihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, atas bantuan dan kerjasama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

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



Semarang, Juli 2018

Penulis,

ABDUL WAHHAB
NIM. 128010247

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Deskripsi Teoritik.....	11
2.1.1 Belajar	11
2.1.2 Pembelajaran	12
2.1.3 Model Pembelajaran.....	14
2.1.4 Aktivitas Belajar.....	15
2.1.5 Modifikasi Permainan	16
2.1.6 Pendidikan Jasmani	18
2.1.7 Fungsi Pendidikan Jasmani	20
2.1.8 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	24
2.1.9 Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani	25

2.1.10 Permainan Tradisional	29
2.1.11 Modifikasi Permainan Bentengan	39
2.1.12 Kelincahan	46
2.2 Kerangka Berpikir	50
2.3 Kajian Penelitian yang Relevan	51
2.4 Hipotesis Penelitian	53
BAB III METODE PENGEMBANGAN	46
3.1 Model Pengembangan	46
3.2 Prosedur Modifikasi	55
3.2.1 Analisis Kebutuhan	56
3.2.2 Pembuatan Produk Awal	57
3.2.3 Revisi Produk Pertama	57
3.2.4 Uji Coba Lapangan	57
3.2.5 Revisi Produk Akhir	58
3.2.6 Hasil Akhir	58
3.3 Uji Coba Produk	58
3.3.1 Desain Uji Coba	58
3.3.2 Subjek Uji Coba	60
3.3.3 Jenis Data	61
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	61
3.4 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Penyajian Data	64
4.1.1 Data analisis kebutuhan	64
4.1.2 deskriptif data produk awal	65
4.1.3 validasi ahli	66
4.1.4 Deskripsi Data Validasi Ahli	67
4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil	69
4.1.5 Data Uji Coba Skala Besar	72
4.2 Analisis Data	74
4.2.1 Hasil Pengembangan	74

4.2.2 PermainanBentengdalamPembelajaranPenjasorkes MTs	75
4.3 PembahasanProdukAkhir.....	79
4.3.1 kelebihanpermainanbentngan ..	82
4.3.2 kelemahanpermainanbentengan ..	82
4.4 hasiljawabanrumusanmasalah ..	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan ..	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	



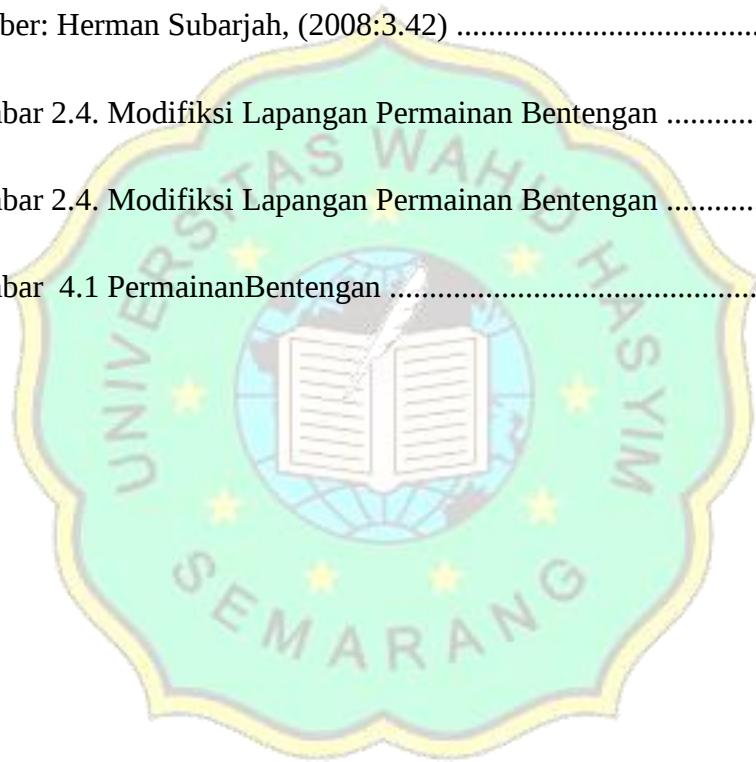
DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pembimbing
2. Surat Ijin Penelitian
3. Surat Balasan Penelitian
4. Validasi Ahli
5. Dokumentasi Foto
6. RPP



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1: Berusaha Mempertahankan Beteng Agar Tidak Tersentuh Lawan
Sumber: Herman Subarjah, (2008:3.42) 35
2. Gambar 2.2. Gambar Lapangan Permainan Tradisional Kasti
(Sumber: Dinalisa 2011:64) 36
3. Gambar 2.3. Lapangan
Sumber: Herman Subarjah, (2008:3.42) 37
4. Gambar 2.4. Modifikasi Lapangan Permainan Bentengan 39
5. Gambar 2.4. Modifikasi Lapangan Permainan Bentengan 40
6. Gambar 4.1 Permainan Bentengan 84



DAFTAR TABEL

1. Tabel : 1. Kebugaran jasmani	45
2. Tabel : 2 Data Hasil Validasi Ahli	70
3. Tabel 4.2. Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil (N=10)	71
4. Tabel 4.3. DataHasilButir Kuesioner Skala Kecil (50)	72
5. Tabel 4.5. DataHasilButir Kuesioner Sekala Besar(N = 24)	74

