

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan sepak bola merupakan permainan yang sangat populer dikalangan masyarakat. Permainan ini dimainkan oleh setiap pemain tidak mengenal suku, ras, golongan dan agama. Dimainkan oleh setiap siapapun baik anak-anak, remaja, dewasa, pria dan wanita sekalipun. Permainan ini sangat menyenangkan karena memiliki tantangan baik setiap pemain dalam memainkannya.

Sepak bola termasuk dalam materi pelajaran wajib dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dimulai dari pendidikan sekolah dasar, sampai pendidikan menengah atas sepak bola sudah dikenalkan dan diajarkan pada siswa, mengingat nilai-nilai permainan yang terkandung di dalamnya. Menurut (Sembada & Prasetya, 2020) bahwa konsep permainan sepak bola yang diajarkan melalui proses belajar mengajar sangat berpedoman pada pancasila, dimana terdapat nilai-nilai sportifitas dan nilai-nilai fair play dalam pertandingannya, hal ini membuat pemain harus belajar arti sikap mentaati peraturan, menghormati orang lain, memiliki etika dan moral dalam setiap permainan.

Ada banyak beragam teknik yang diperagakan dalam permainan sepak bola. Setiap teknik ini memiliki peranan dan tujuan masing-masing mendukung strategi kemenangan bertanding. Dalam kurikulum pendidikan jasmani melalui materi pelajaran sepak bola, setiap teknik yang termuat dalam permainan sepak

bola diajarkan pada siswa. Menurut Handoko dalam (Atiq & Budiyanto, 2020) berpendapat bahwa seorang pesepak bola harus mempunyai kemampuan teknik dasar sepak bola yang baik supaya menciptakan permainan yang baik. Teknik-teknik yang harus dikuasai pesepak bola, diantaranya teknik dasar dengan ciri-ciri gerakan sederhana dan mudah. Teknik menengah ciri-ciri bersatu dengan gerakan-gerakan biomotor seperti *power*, kelincahan, dan lain-lain. Sementara teknik tinggi bercirikan memiliki tempo yang sangat tinggi.

Teknik permainan sepak bola yang termuat dalam proses belajar mengajar mata pelajaran penjaskes, adalah khusus teknik dasar. Mengingat siswa merupakan objek pembelajar, bukan terlatih sehingga kebutuhan teknik menengah dan tinggi terjadi pada lingkungan latihan. Teknik dasar yang harus dikuasai siswa salah satu diantaranya adalah teknik passing permainan sepak bola. Santoso dalam (Afifudin & Noordia, 2022) teknik passing adalah seni memindahkan bola dengan momentum dari titik pemain pertama ke pemain lainnya.

Berdasarkan survei peneliti melalui kegiatan observasi terhadap proses belajar mengajar yang terjadi di lingkungan SMP Negeri 53 Palembang, peneliti menemukan sering terjadi kesalahan dalam melakukan teknik dasar passing pada siswa. Kesalahan pertama ditandai dengan respon kaki dalam menendang tidak selaras dengan gerakan passing ideal dimana seharusnya ayunan kaki yang lurus dengan arah bola tetapi sering kali ayunan kaki tidak lurus, hal ini membuat bola tidak tepat sasaran. Kesalahan kedua yang sering terjadi aliran bola berjalan sangat pelan, sehingga mudah sekali direbut lawan.

Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan kemampuan passing siswa SMP Negeri 53 Palembang terjadi setelah diidentifikasi dikarenakan beberapa penyebab, diantaranya a) bahwa tingkat kemampuan passing yang buruk pada dasarnya adalah faktor gerak anak yang tidak dibiasakan, b) kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi cara mengajar passing, c) model pembelajaran guru yang tidak mewakili karakter pembelajaran yang diinginkan siswa. Hal-hal di atas membuat siswa menendang bola dengan cara asal-asalan yang penting sampai pada titik yang ingin dituju tetapi tidak memperhatikan teknik-teknik yang benar, akibatnya banyak siswa yang belum tuntas KKM materi pelajaran passing permainan sepak bola.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PJOK dengan bapak Baharudin, S.Pd dan beberapa siswa terkait bagaimana guru menerapkan model pembelajaran disekolah, bahwa model pembelajaran yang selama ini diterapkan adalah tidak banyak menggunakan bentuk-bentuk permainan didalamnya, selama ini guru mengajarkan teknik passing tidak menyentuh pada aspek yang membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar, tidak menantang dan tidak memunculkan minat belajar. Kegiatan belajar yang hanya berisi ceramah, lalu memberikan kesempatan untuk siswa mencoba teknik passing berpasangan, kemudian melakukan passing secara bergantian. Kegiatan ini membuat siswa lebih cepat bosan dan pembelajaran berlangsung tidak menarik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, perlu dikembangkan pembelajaran yang berangkat dari cara guru menerapkan pembelajaran passing selama ini. Guru dan siswa membutuhkan satu bentuk model belajar yang dapat memperbaiki

kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan passing permainan sepak bola. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan passing tersebut adalah mendesain pembelajaran passing melalui modifikasi permainan passing yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mengingat salah satu manfaat permainan dikatakakan (Elfiadi, 2016) bahwa kegiatan bermain sangat memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak dapat memiliki kecakapan motorik dan kepekaan indera terhadap kebiasaan yang akan timbul dari apa yang dipelajari anak tersebut. Berangkat dari permasalahan dan analisis kebutuhan di atas, dalam rangka membantu guru dan siswa mengatasi permasalahan belajar, peneliti berkeinginan melakukan penelitian pengembangan yang diberi judul “Pengembangan Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti sering menemukan terjadi kesalahan dalam melakukan teknik dasar passing pada siswa. Kesalahan pertama ditandai dengan respon kaki dalam menendang tidak selaras dengan gerakan passing ideal dimana seharusnya ayunan kaki yang lurus dengan arah bola tetapi sering kali ayunan kaki tidak lurus, hal ini membuat bola tidak tepat sasaran. Kesalahan kedua yang sering terjadi aliran bola berjalan sangat pelan, sehingga mudah sekali direbut lawan. Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan kemampuan passing siswa SMP Negeri 53 Palembang terjadi setelah diidentifikasi dikarenakan beberapa penyebab, diantaranya:

- 1) bahwa tingkat kemampuan passing yang buruk pada dasarnya adalah faktor gerak anak yang tidak dibiasakan,
- 2) kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi cara mengajar passing,
- 3) metode mengajar guru yang tidak mewakili karakter pembelajaran yang diinginkan siswa. Hal-hal di atas membuat siswa menendang bola dengan cara asal-asalan yang penting sampai pada titik yang ingin dituju tetapi tidak memperhatikan teknik-teknik yang benar, akibatnya banyak siswa yang belum tuntas KKM materi pelajaran passing permainan sepak bola.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diharapkan dapat menjawab tujuan yang ingin dicapai yaitu terdapat satu bentuk modifikasi permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Menghindari penyimpangan dari tujuan tersebut, batasan masalah yang muncul tentu harus dibatasi dengan hal-hal utama sebagai berikut:

- a. bahwa penelitian ini hanya sebatas membuat bentuk permainan yang akan digunakan sebagai bahan mengajar guru.
- b. Permainan akan diarahkan dengan isi teknik passing sepak bola.
- c. Langkah penyusunan model dibatasi dengan validasi ahli dan tidak menguji efektivitas produk.
- d. Produk akhir berupa buku pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian bagaimana pengembangan pembelajaran passing

permainan sepak bola yang valid untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran passing permainan sepak bola yang valid untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang.

1.6 Manfaat Produk

pembelajaran passing permainan sepak bola untuk siswa SMP Negeri 53 Palembang ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa menjadi media pelajaran yang dapat diikuti untuk mengasah teknik dasar passing khususnya, dan memperbaiki nilai belajar sepak bola umumnya.
- b. Bagi guru dapat dijadikan pedoman dalam memberikan model belajar melalui permainan-permainan.

1.7 Spesifikasi Kegunaan Produk

Spesifikasi kegunaan model pembelajaran passing permainan sepak bola untuk siswa SMP Negeri 53 Palembang ini adalah :

- a. Acuan pedoman guru dalam memberikan materi pembelajaran teknik dasar passing permainan sepak bola.
- b. Memperbaiki kualitas teknik passing sepak bola siswa.
- c. Memperbaiki hasil belajar siswa materi belajar permainan sepak bola.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Sejarah dan Pengertian Permainan Sepak Bola

Berdasarkan sejarahnya permainan sepak bola di setiap negara memiliki perbedaan-perbedaan. Sejarah sepakbola kuno yaitu sepakbola dari zaman ke zaman antara negara dengan negara lainnya serta antara perkumpulan, cara dan peraturan permainannya masih berbeda-beda dan namanya pun masih berbeda. Selanjutnya perkembangan dari perkumpulan-perkumpulan sepakbola di Inggris yang berusaha menyatukan penafsiran peraturan permainan, maka pada tanggal 8 Desember 1863 tersusunlah suatu peraturan permainan oleh *The Football Association*, lahirlah permainan sepakbola seperti yang kita kenal sekarang ini, dan selanjutnya berkembang ke seluruh dunia. Kemudian tanggal 21 Mei 1904 berdirilah perkumpulan sepakbola seluruh dunia *Federation International De Football Association* (FIFA). Sesuai dengan perkembangannya maka, berdirilah Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) tanggal 19 April 1930, (Emral, 2016).

Definisi permainan sepakbola dikatakan (Sentana, 2017) adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola kian-kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga

gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan di daerah gawang. Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut. Dari peninggalan-peninggalan sejarah, kita mengenal beberapa sebutan sepakbola.

Menurut (Irianto, 2011) Sepakbola adalah permainan dengan cara menyepak, bola disepak diperebutkan antara pemain yang bermaksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan. Sepakbola adalah permainan beregu, tiap regu terdiri sebelas pemain, salah satunya penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya. pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki yang dilakukan dengan tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu dua kali 45 menit.

Pendapat (Zidane, 2013) berpendapat sepak bola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing beranggotakan sebelas orang. Permainan sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya. (Mikanda, 2014) menerangkan olahraga sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Sepak bola dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim mempertahankan gawangnya dan berusaha menjebol gawang lawan dengan jumlah masing-masing tim 11 orang pemain.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang berbeda dengan masing-masing regu berjumlah 11 orang pemain termasuk penjaga gawang dengan berusaha saling memasukan bola ke gawang lawan dan sebaliknya menjaga bola agar tidak kemasukan di gawang sendiri yang dikemas dengan peraturan selama lebih kurang 2x45 menit.

2.1.2 Teknik Dasar Permainan

Menurut (Fajar & Widodo, 2016) berpendapat bahwa untuk dapat mencapai kerja sama tim yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola. Dalam permainan sepakbola kemampuan dasar seseorang sangat penting. Seorang pemain sepakbola harus memiliki kemampuan dasar yang baik. Baik buruknya kemampuan dasar sepakbola seseorang dapat dilihat dari teknik-teknik dasar sepakbola yang dikuasai. Teknik dasar permainan sepak bola sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan sepak bola tim. Kemenangan juga sangat bergantung pada pola teknik yang dimiliki oleh masing-masing pemain.

Menurut (Iskandar, 2017) sepak bola merupakan jenis olahraga tim yang tak hanya mengutamakan fisik yang kuat dan cepat. Kemampuan dan strategi juga menjadi bagian dalam olahraga ini dan bagi orang-orang yang ingin bermain sepak bola, tentu teknik dasar permainan sepak bola itu sendiri perlu untuk dikuasai dengan baik. Sepak bola merupakan jenis permainan beregu yang mewujudkan semua gerakan ada didalamnya. Keinginan untuk menang agar

setiap penonton merasa puas selalu ada di dalam diri setiap pemain. Oleh karena itu dalam rangka mewujudkan kemenangan, maka pendapat di atas, menggambarkan bahwa setiap pemain sepak bola membutuhkan teknik dasar yang baik sebagai bentuk dukungan dari permainan tersebut. Teknik yang baik tentu dapat mewujudkan permainan yang baik pula. Permainan sepak bola merupakan jenis permainan dengan tipe teknik beragam, misalnya *dribbling*, *passing*, *shooting*, *controlling* dan lain sebagainya. Secara garis besar teknik dasar sepak bola dipaparkan sebagai berikut:

a) Menendang Bola

Teknik pertama dalam permainan sepak bola yang paling penting adalah teknik menendang bola/*kicking*. Menendang bola memiliki 6 teknik dasar dimana memang ada yang belajar secara otodidak, namun juga ada yang perlu latihan sendiri. Hanya saja, untuk mengenal teknik dasar, maka yang diulas lebih dulu sekarang adalah teknik-teknik pentingnya saja. Menurut (Samsudin, 2019) Adapun langkah-langkah menendang bola dapat dipaparkan sebagai berikut:

- (1) Berdiri dengan rileks/santai dan kaki dibuka selebar bahu.
- (2) Letakkan bola di depan jari kaki kanan.
- (3) Langkah kaki kanan ke belakang selangkah.
- (4) Ayunkan kaki kanan ke depan ke bola.
- (5) Perkenaan bola pada tengah-tengah kaki bagian dalam.
- (6) Kaki kanan mendarat di depan kaki kiri.
- (7) Pandangan mengikuti jalannya bola.

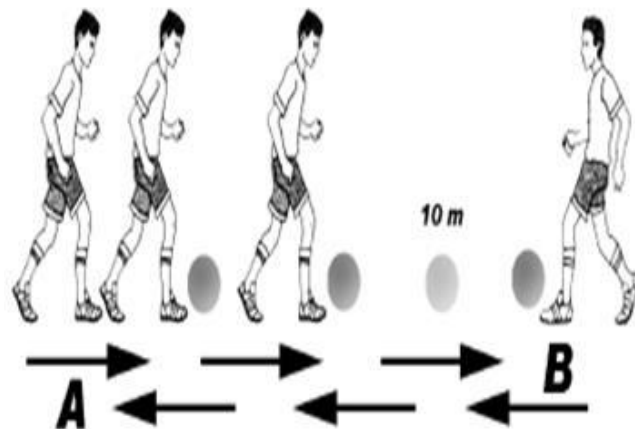


Gambar 2.1 Teknik Menendang Bola, (Samsudin, 2019)

b) Menggiring Bola

Istilah lain bagi teknik menggiring bola adalah *dribbling*. Gerakan menggiring bola tentu adalah dasar yang juga penting di mana Anda perlu menggunakan kaki membawa bola untuk masuk ke area tim lawan dan sampai bisa menerobos hingga pertahanan tim lawan untuk menciptakan peluang mencetak gol. Pemain sepak bola yang baik juga perlu menguasai teknik dasar menggiring bola dan memang wajib bagi setiap pemain sepak bola untuk menguasai *skill* individu satu ini. Ini karena Anda bakal menggiring bola tersebut saat dalam permainan Anda tak punya kesempatan untuk mengoper kepada teman setim. Menurut (Samsudin, 2019) langkah-langkah menggiring bola adalah sebagai berikut:

- (1) Berdiri dengan rileks/santai dan kaki dibuka selebar bahu menghadap ke arah yang akan dituju dan kedua lengan bebas di samping badan.
- (2) Dorong bola dengan kaki kanan bagian dalam secara perlahan dan usahakan bola tetap bergulir di tanah.



Gambar 2.2 Teknik Menggiring Bola, (Samsudin, 2019)

c) Menghentikan Bola

Teknik dasar lainnya yang perlu untuk Anda ketahui dan pelajari juga adalah menghentikan bola. Setelah tahu cara menggiringnya, tentu belum afdol kalau belum menguasai cara menghentikan bola alias *stopping*.

- (1) Sikap tubuh arahkan pada datangnya bola dan pandangan harus fokus pada bola.
- (2) Putar ke arah luar dan kunci pergelangan kaki yang Anda hendak pakai untuk menghentikan bola.
- (3) Julurkan kaki ke arah datangnya bola.
- (4) Tarik kaki ke belakang kembali; ikuti saja arah gerakan bola ketika bola telah menyentuh kaki bagian dalam sampai bola dapat ditahan dan berhenti tepat di hadapan Anda.
- (5) Bawalah berat badan bersamaan dengan kaki yang tak dipakai menahan bola ke arah depan untuk dijadikan sebagai tumpuan berat badan sementara pandangan tetap ke arah depan.



Gambar 2.3 Teknik Menyetop Bola, (Samsudin, 2019)

d) Menyundul Bola

Istilah untuk teknik dasar ini adalah heading di mana tujuannya adalah untuk mengoper, membuang bola, mematahkan serangan dari tim lawan, serta mencetak gol. Dalam latihan dasar, pemain sangat perlu belajar menyundul bola menggunakan dahi. Posisi tubuh pemain ketika menyundul bola dapat berada dalam posisi melompat atau sambil berdiri saja. Penting untuk disadari oleh pemain juga bahwa bukan bola yang mengenai pemain, melainkan pemainlah yang menyundul bola ketika bola datang ke arahnya. Penyundulan dilakukan dengan dahi dan bukan dengan ubun-ubun kepala.



Gambar 2.4 Teknik Menyundul Bola, (Samsudin, 2019)

2.1.3 Passing Permainan Sepak Bola

Menurut (Mahardika & Parlindungan, 2021) passing merupakan hal utama dalam sebuah permainan sepakbola, karena sebuah serangan dibangun dari serangkaian proses passing yang dilakukan. Latihan menendang atau membawa bola tidak boleh dianggap sebagai suatu hal yang remeh. Meskipun terlihat sederhana, namun dalam pelaksanaannya akan masih mengalami kesulitan. Menguasai teknik passing adalah suatu keharusan dalam setiap diri seorang atlet untuk melakukan dengan baik sebagai atlet sepakbola. Jadi passing adalah inti dari permainan sepakbola dan pemain yang memiliki kemampuan passing yang baik akan menjadi pemain kunci didalam tim. Dapat kita simpulkan bahwa betapa pentingnya peran kemampuan passing yang baik dalam permainan sepakbola, jika pemain tidak dapat mengoper/ passing bola, mereka tidak dapat bermain sepakbola.

Menurut (Sukma, 2015) *passing* (mengoper bola) adalah memindahkan bola dari suatu pemain ke pemain yang lain dengan tepat sasaran sehingga mempercepat aliran bola menuju suatu tujuan. *Passing* atau mengoper bola paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh yang lain juga bisa digunakan seperti, menggunakan kepala, dada, paha, dan siku kecuali menggunakan tangan itu tidak diperbolehkan. Sedangkan (Kumbara, 2018) menjelaskan sepak bola adalah jenis permainan beregu yang mewujudkan semua gerakan ada didalamnya. Keinginan untuk menang agar setiap penonton merasa puas selalu ada di dalam diri setiap pemain. Oleh karena itu dalam rangka mewujudkan kemenangan, maka pendapat di atas menggambarkan bahwa setiap

pemain sepak bola membutuhkan teknik dasar yang baik sebagai bentuk dukungan dari permainan tersebut. Teknik yang baik tentu dapat mewujudkan permainan yang baik pula. Permainan sepak bola merupakan jenis permainan dengan tipe teknik beragam, misalnya *dribbling*, *passing*, *shooting*, *controlling* dan lain sebagainya.

Menurut (Harianto, *at.al* 2016) langkah-langkah yang dapat dilakukan saat melakukan passing adalah sebagai berikut:

(1) Sikap persiapan

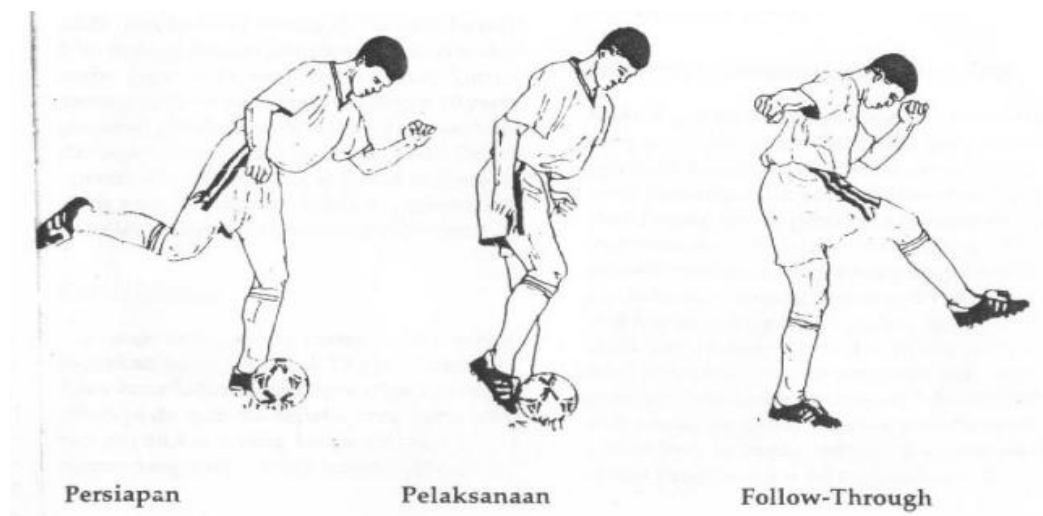
Dalam melakukan passing adalah berdiri menghadap arah gerakan bola, kedua lengan agak terentang. Kaki bertumpu di samping bola dan pandangan terpusat pada bola. Tariklah kaki kanan ke belakang dan ayunkan ke depan untuk passing dengan menekuk pergelangan kaki ke bawah.

(2) Sikap Perkenaan

Sikap perkenaan dengan bola usahakan saat passing, kaki di belakang bola. Perkenaan kaki pada bola tepat di tengah bola, berat badan ke depan. Tarik kaki yang digunakan passing ke belakang lalu ayun ke depan, kenakan bola bagian tengah.

(3) Sikap akhir

Setelah melakukan passing, pindahkan berat badan ke depan. Lanjutkan gerakan searah dengan bola, gerakan akhir berlangsung dengan baik (*Follow through*).



Gambar 2.5 Teknik Passing Bola (Sukma, 2015)

2.1.4 Modifikasi Permainan

Moeslichatoen dalam Qomarullah (Qomarullah, 2015) menjelaskan bermain kecil merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak. Sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya, melalui bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Dengan bermain anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan masalah dan jiwa kepemimpinan yang mantap.

Menurut Prasetyo (Prasetyo, 2016) mengungkapkan pendekatan permainan kecil adalah salah satu cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan melalui bentuk permainan. Dalam pendekatan bermain siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan cara bermain diharapkan siswa dapat memiliki kreativitas dan inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses

pembelajaran berlangsung. Melalui bermain dikembangkan juga unsur kompetitif, sehingga siswa saling berlomba menunjukkan kemampuannya.

Menurut Paramitha (Paramitha & Anggara, 2018) menjelaskan bahwa kegiatan permainan kecil yang dilakukan oleh anak merupakan cara untuk dapat mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan daya berpikir anak. Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan permainan terdapat proses interaksi antar teman sebaya, sehingga dapat membentuk sikap menghargai dan peduli terhadap sesama. Bermain merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Dengan bermain anak akan mengenal ciri dan sifat benda-benda yang dimainkannya. Tanpa disadari bermain akan merangsang anak melakukan aktivitas gerak sehingga semua organ tubuh anak akan berkembang lebih serasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain telah menjadi kebutuhan hidup bagi anak-anak, seperti halnya kebutuhan makan, minum dan tidur. Pendidikan bermain adalah bentuk sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan, hanya saja porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada di kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

Menurut Asriansyah (Asriansyah, 2018) menjelaskan bahwa melalui permainan anak dapat mengaktifkan fungsi otak sebagai solusi untuk mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya. Siswa yang bermain akan mendapatkan banyak pengalaman yang berharga bagi perkembangan dan

pertumbuhan siswa selanjutnya. Lebih lanjut, manfaat bermain dapat membuat anak

- a. Penting untuk perkembangan otak
- b. Kemungkinan siswa menjadi kreatif
- c. Memungkinkan siswa dapat menjelajahi dunia dan menguasainya
- d. Membantu siswa mengembangkan kompetensi baru, dan lain sebagainya.

Pendapat Samsudin (Samsudin, 2020) menjelaskan bahwa adalah bermain dapat membuat manusia berkreasi, bermain dapat membuat manusia menjadi fleksibel, dapat membuat manusia jadi tertib, dapat membuat manusia memiliki jiwa sosial, bermain dapat membuat anak bertumbuh secara fisik dan berkembang secara mental.

Pendapat lainnya Paramitha (Paramitha & Anggara, 2018) menjelaskan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak merupakan cara untuk dapat mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan daya berpikir anak. Kalimat ini menggambarkan bahwa bermain memiliki manfaat dalam mengembangkan potensi anak mulai dari emosi, fisik, sosial dan daya pikir anak.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bentuk aktivitas anak atau manusia dalam rangka menumbuh kembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Bermain memiliki manfaat secara sosial, emosional, bertumbuhnya kualitas fisik, berkembangnya kualitas mental dan dapat mengelola daya pikir menjadi lebih tajam.

2.3 Konsep Pengembangan Prototype

Berdasarkan survei peneliti melalui kegiatan observasi terhadap proses belajar mengajar yang terjadi di lingkungan SMP Negeri 53 Palembang, peneliti menemukan sering terjadi kesalahan dalam melakukan teknik dasar passing pada siswa. Kesalahan pertama ditandai dengan respon kaki dalam menendang tidak selaras dengan gerakan passing ideal dimana seharusnya ayunan kaki yang lurus dengan arah bola tetapi sering kali ayunan kaki tidak lurus, hal ini membuat bola tidak tepat sasaran. Kesalahan kedua yang sering terjadi aliran bola berjalan sangat pelan, sehingga mudah sekali direbut lawan.

Faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan kemampuan passing siswa SMP Negeri 53 Palembang terjadi setelah diidentifikasi dikarenakan beberapa penyebab, diantaranya a) bahwa tingkat kemampuan passing yang buruk pada dasarnya adalah faktor gerak anak yang tidak dibiasakan, b) kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi cara mengajar passing, c) metode mengajar guru yang tidak mewakili karakter pembelajaran yang diinginkan siswa. Hal-hal di atas membuat siswa menendang bola dengan cara asal-asalan yang penting sampai pada titik yang ingin dituju tetapi tidak memperhatikan teknik-teknik yang benar, akibatnya banyak siswa yang belum tuntas KKM materi pelajaran passing permainan sepak bola.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PJOK dengan bapak Baharudin, S.Pd dan beberapa siswa terkait bagaimana guru menerapkan model pembelajaran disekolah, bahwa model pembelajaran yang selama ini diterapkan adalah tidak banyak menggunakan bentuk-bentuk permainan

didalamnya, selama ini guru mengajarkan teknik passing tidak menyentuh pada aspek yang membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar, tidak menantang dan tidak memunculkan minat belajar. Kegiatan belajar yang hanya berisi ceramah, lalu memberikan kesempatan untuk siswa mencoba teknik passing berpasangan, kemudian melakukan passing secara bergantian. Kegiatan ini membuat siswa lebih cepat bosan dan pembelajaran berlangsung tidak menarik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, bahwa guru dan siswa membutuhkan satu bentuk model belajar yang dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan passing permainan sepak bola. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan passing tersebut adalah mendesain pembelajaran passing melalui modifikasi permainan passing yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mengingat salah satu manfaat permainan dikatakan (Elfiadi, 2016) bahwa kegiatan bermain sangat memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak dapat memiliki kecakapan motorik dan kepekaan indera terhadap kebiasaan yang akan timbul dari apa yang dipelajari anak tersebut.

2.2 Konsep Prototype yang Dikembangkan

Pengembangan model pembelajaran passing permainan sepak bola dikembangkan berdasarkan ciri-ciri dibawah ini:

- (1) Permainan diarahkan untuk memperbaiki kecakapan gerak
- (2) Permainan dibuat untuk memperbaiki kualitas passing
- (3) Permainan dibuat menyenangkan dan penuh tantangan
- (4) Permainan dibuat secara menarik dan kreatif

(5) Permainan terdiri dari unsur-unsur:

- (a) Nama permainan
- (b) Alat yang digunakan
- (c) Tujuan permainan
- (d) Langkah-langkah bermain
- (e) Reward dan punishment

2.4 Kajian Terdahulu yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dijalankan peneliti, pernah diteliti beberapa peneliti diantaranya:

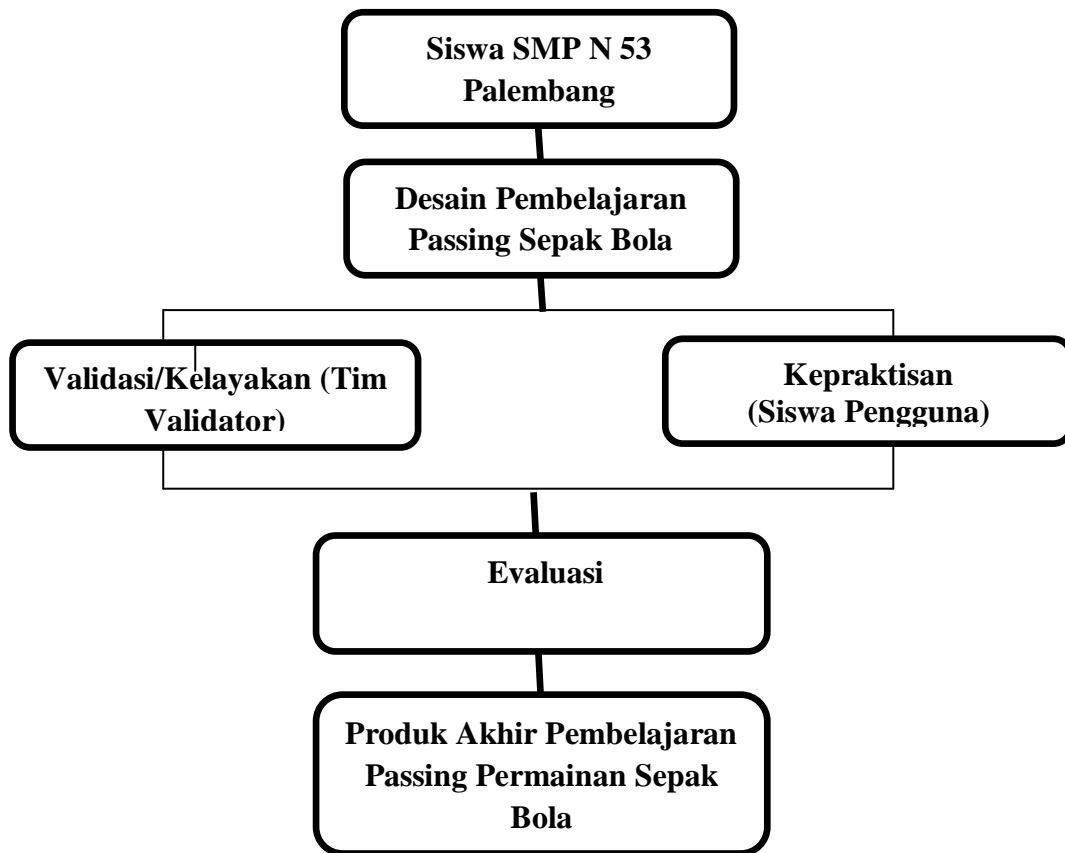
- 1) (Dogho, Wani, & Bile, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan dan memvalidasi kelayakan model latihan passing atas permainan bola voli yang sesuai sebagai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di SMP Kelas VIII. Hasil penelitian ini adalah 1) Model latihan passing atas bola voli yang terdiri dari empat bentuk latihan, yang dilengkapi dengan bentuk gerakan latihan yang bervariasi serta keseluruhan waktu latihan yang dibutuhkan mulai dari peregangan pemanasan, latihan inti dan pendinginan dengan jumlah pengulangan pada masing-masing bagian dan bentuk latihan dan disusun dalam sebuah buku pedoman. 2) Produk pengembangan memenuhi kategori “Layak” untuk digunakan sebagai aktivitas latihan passing atas bola voli, yang meliputi: Berdasarkan uji internal desain validasi ahli yang terdiri dari tiga orang ahli yaitu dua ahli akademisi dan satu praktisi guru PJOK dan dilakukan sebanyak dua kali proses validasi. Penelitian di atas memiliki kesamaan

yaitu terdapat pada cabang olahraga dan tekniknya, metode penelitian dan model RnD beserta beberapa tahapan-tahapan yang digunakan. Perbedaan terletak pada objek penelitian.

- 2) (Lubis & Sukoco, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepak bola KU 10-11. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model tes layak digunakan karena dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai rhitung lebih besar daripada nilai rtabel. Model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun juga menghasilkan skala penilaian (norma) yang dikemas dalam buku pedoman (modul) dan visualisasi/tutorial tes (CD) yang efektif dan efisien dan dapat digunakan sebagai pegangan para pelatih pada pusat pembinaan sepakbola usia dini dalam proses penelusuran calon atlet dengan berbagai tingkat keberbakatan. Persamaan terdapat pada penggunaan metode dan langkah-langkah pengembangan. Perbedaan terdapat pada jenis olahraga yang dikembangkan.

2.5 Kerangka Berpikir

Berikut bagan kerangka berfikir sebagai pandangan mengenai penelitian tersebut :



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berfikir

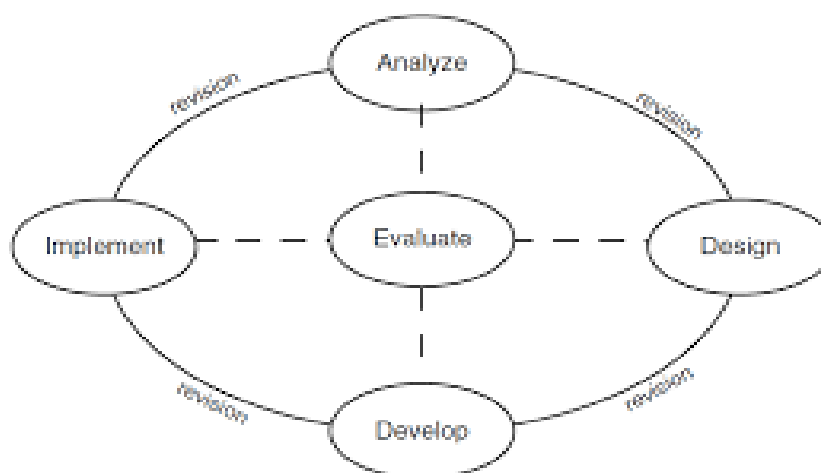
Berdasarkan bagan di atas dapat dipaparkan bahwa kebutuhan desain pembelajaran passing permainan sepak bola dalam rangka mengatasi permasalahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan sepak bola. Desain pembelajaran passing tersebut selanjutnya divalidasi dengan melibatkan tim validator dan dilakukan uji kepraktisan pada siswa pengguna, lalu dilakukan evaluasi terhadap respon validator dan pengguna untuk direvisi dan dipersiapkan menjadi produk akhir atau desiminasi.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Desain Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE. Menurut Hendarto (Hendarto, *at.al*, 2019) menyatakan bahwa model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 ADDIE Model (Hendarto, *at.al*, 2019)

3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pengembangan passing permainan sepak bola dijabarkan sebagai berikut:

1) Analyze

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dimana pengembangan model pembelajaran passing dalam penelitian ini memiliki dasar dan tujuan untuk mengatasi masalah hasil belajar passing siswa. Adapun instrumen yang

digunakan untuk menganalisis kebutuhan adalah lembar wawancara seperti pada tabel di bawah ini:

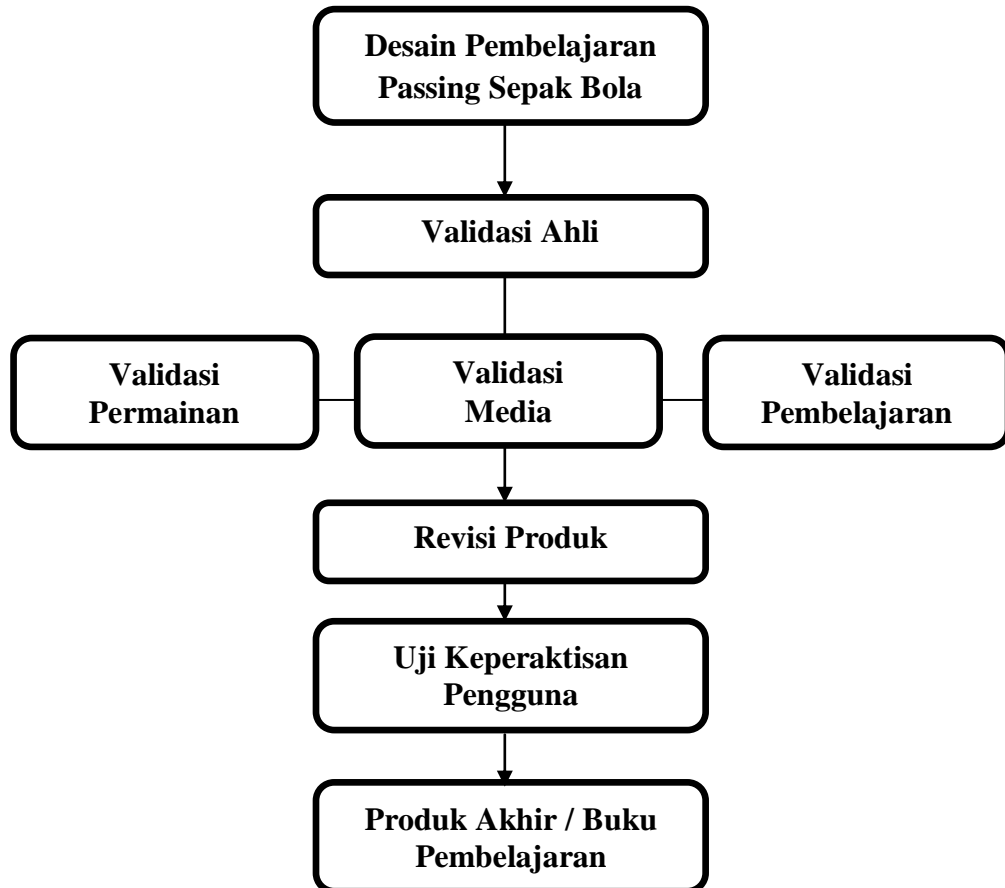
Tabel 3.1 Wawancara Penelitian

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran sepak bola selama ini dilingkungan saudara mengajar?	
2	Apakah saudara mengalami kendala saat mengajar?	
3	Apa masalah yang saudara hadapi saat mengajar?	
4	Bagaimana cara saudara mengajar, khususnya pembelajaran passing sepak bola?	
5	Perlukah saudara dengan pola-pola atau metode baru dalam mengajar?	
6	Apakah bantuan variasi belajar yang disediakan peneliti akan berdampak pada variasi saudara dalam mengajar?	

2) Design / Rancangan Pembelajaran

Peneliti merancang model dimana desain yang dikembang terdiri dari rancangan, (a) Nama permainan, (b) Alat yang digunakan, (c) Tujuan permainan, (d) Langkah-langkah bermain, (e) Reward dan punishment.

Adapun rancangan pembelajaran yang ditempuh dalam penelitian ini berupa:



Gambar 3.2 Rancangan Pembelajaran

- 3) Peneliti melakukan pengembangan dengan tahapan:
 - a. Desain produk yang sudah disiapkan divalidasi dengan melibatkan tim validator. Expert validasi merupakan tahapan dimana peneliti menguji nilai kevalidan produk melalui persepsi validator atau ahli dibidangnya. Adapun ahli-ahli yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Validator Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Endie Riyoko, M.Pd	Dosen Pendidikan Jasmani (Ahli akademisi dibidang pembelajaran sepak bola perguruan tinggi)
2	Dr. Siti Ayu Risma Putri, M.Pd	Dosen Pendidikan Jasmani (Ahli pembelajaran bola voli dibidang pembelajaran bola voli perguruan tinggi)
3	Hikmah Lestari, M.Pd	Dosen Pendidikan Jasmani (Ahli Media Pembelajaran)

- b. Setelah produk divalidasi selanjutnya dilakukan revisi untuk memastikan bahwa produk benar-benar layak digunakan oleh siswa. Selanjutnya produk di uji coba dengan memilih bahan latihan terbaik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

4) Implementasi

Implementasi dilakukan dengan uji coba lapangan yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk bagi pengguna produk yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 53 Palembang.

5) Evaluasi

Setelah produk di implementasikan pada pengguna atau objek, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap produk apakah produk memiliki nilai efektivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3.3 Draf Prototype

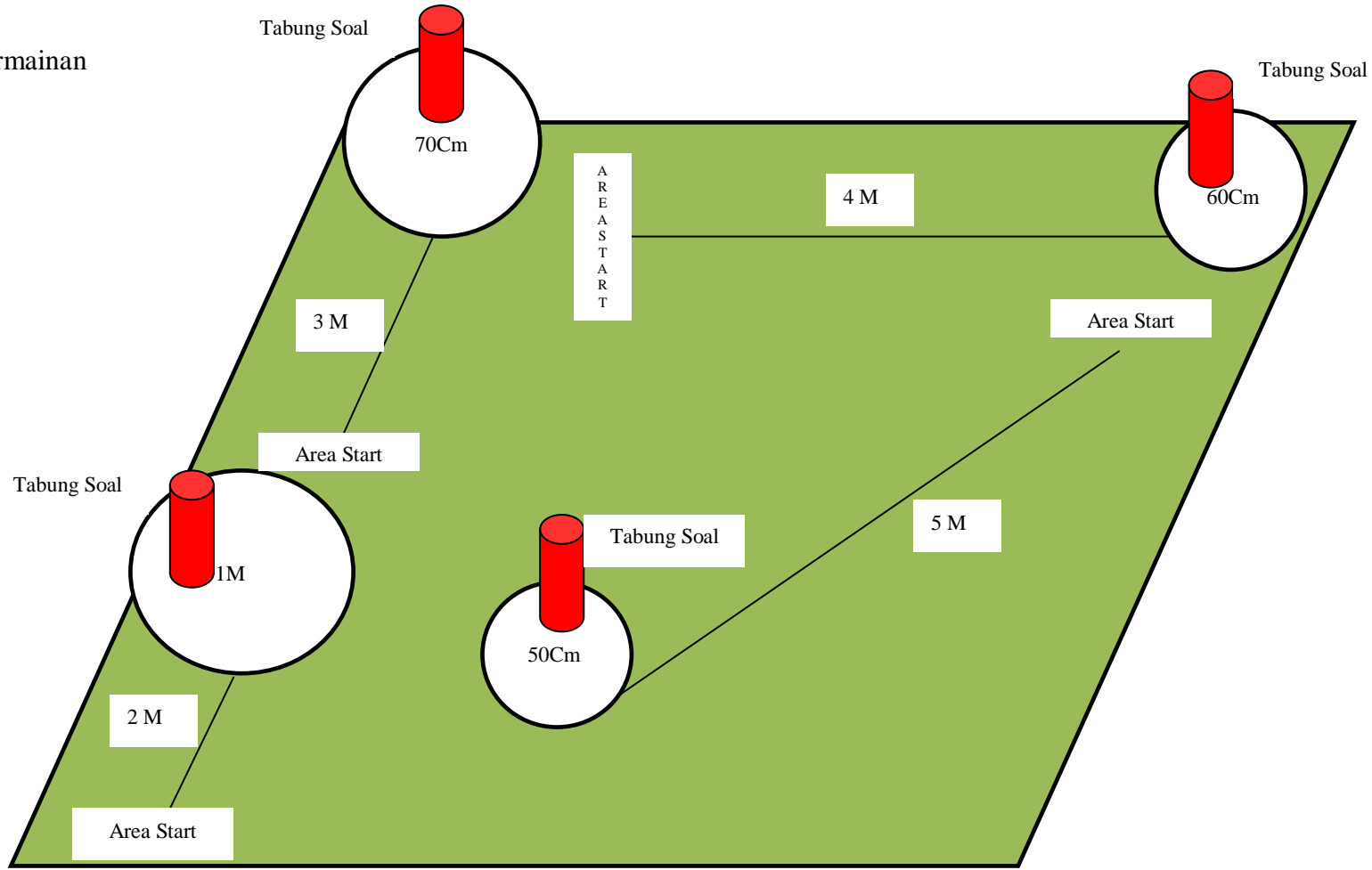
Adapun draf produk model passing permainan sepak bola dapat dirincikan sebagai berikut:

1) PERMAINAN PASSING SOAL (PASAL)

- a) Nama Permainan : Permainan **Passing Soal (PASAL)**
- b) Alat yang digunakan :
 - (1) Soal
 - (2) Bola
 - (3) Lapangan
 - (4) Pena
 - (5) Buku
 - (6) Lingkaran Holahop
- c) Tujuan Permainan : Permainan ini memiliki tujuan untuk memperbaiki teknik passing siswa dalam pembelajaran penjaskes materi sepak bola
- d) Langkah Permainan
 - (1) Guru membagi dalam 2 kelompok bermain dengan jumlah yang sama rata 5 orang siswa.
 - (2) Setiap kelompok ditentukan satu orang kapten untuk menjadi leader atau pemandu arah
 - (3) Waktu bermain untuk satu sesi diberikan kesempatan adalah waktu terbaik.
 - (4) Waktu yang diberikan harus dimanfaatkan

- setiap kelompok sebaik-baiknya dalam menyelesaikan misi permainan
- e) Reward dan Punishment (1) Reward diberikan pada setiap tim yang berhasil memenangkan pertandingan
- (2) Punishment diberikan pada setiap tim yang kalah dalam permainan tersebut

f) Arena Permainan



Gambar 3.3 Desain Lapangan Pasal

g) Penjelasan Gambar

- (1) Permainan dimulai pada posisi jarak 2 meter dan diakhir pada jarak 5 meter.
- (2) Leader kelompok menentukan setiap orang yang akan menendang pada masing-masing jarak.
- (3) Masing-masing tabung memiliki tingkat jarak dan diameter tabung hulahop yang semakin kecil.
- (4) Aktivitas pada jarak 2 meter
 - 1 orang penendang pertama ke sasaran dengan diameter 1 meter. Penendang yang sudah selesai tidak boleh menendang pada jarak selanjutnya.
 - Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
 - Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
 - Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada dijarak tersebut.
- (5) Aktivitas pada jarak 3 meter
 - 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 70 centimeter.
 - Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
 - Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.

- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada di jarak tersebut.

(6) Aktivitas pada jarak 4 meter

- 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 60 centimeter.
- Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
- Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada di jarak tersebut.

(7) Aktivitas pada jarak 5 meter

- 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 50 centimeter.
- Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
- Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada di jarak tersebut.

h) Jenis soal

Soal-soal yang ditampilkan adalah sebanyak 1 soal di jarak 2 meter, 2 soal di jarak 3 meter, 3 soal di jarak 4 meter dan 5 soal di jarak 5 meter. Soal berisi tentang pembelajaran aspek kognitif permainan sepak bola.

i) Kemenangan

Tim yang dianggap menang pada sesi pertama adalah tim yang berhasil menyelesaikan misi dengan catatan waktu terbaik.

2) PERMAINAN PASSING KOLONG (PASKOL)



Gambar 3.4 Desain Permainan Paskol

- a) Nama permainan ini adalah Permainan Passing Kolong (PASKOL)
- b) Tujuan Permainan
 - (1) Melatih kecakapan passing
 - (2) Melatih koordinasi mata dan kaki
- c) Alat yang dibutuhkan
 - (1) Bola
 - (2) Peluit
 - (3) Stop watch
 - (4) Lapangan ukuran 8 x 8 Meter

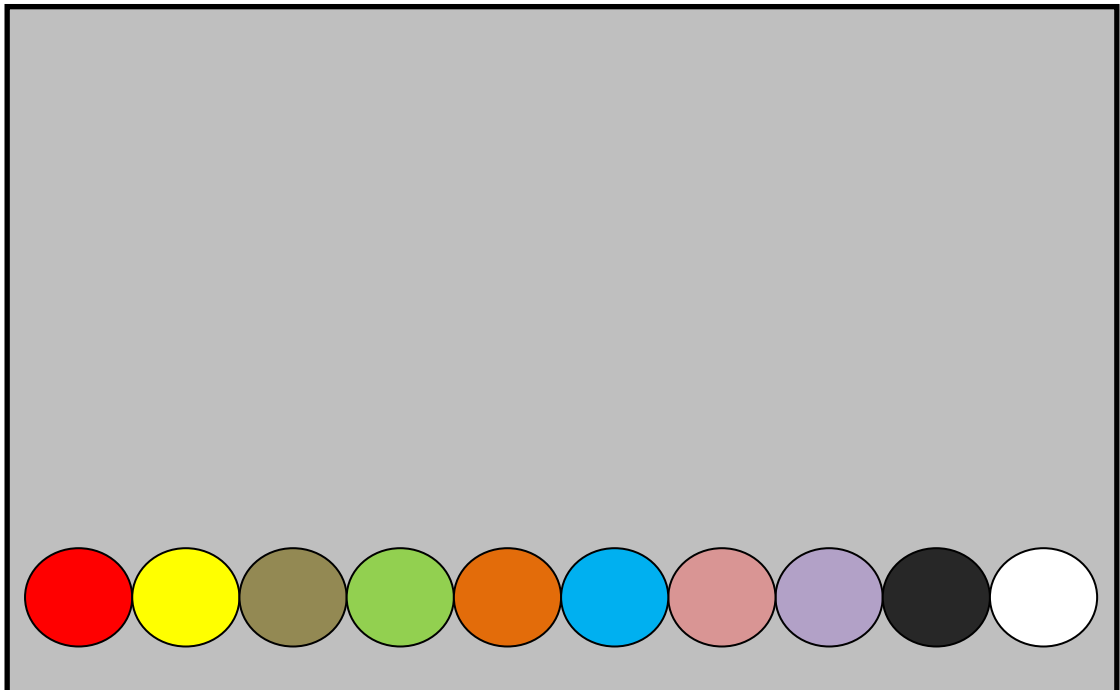
d) Langkah Permainan

- (1) Siswa dibentuk menjadi dua kelompok
- (2) Setiap kelompok saling berhadapan
- (3) Saat aba-aba mulai, siswa wajib menendang menggunakan teknik passing boleh dengan passing kaki bagian luar, dalam atau punggung kaki.
- (4) Fokus utama menendang dengan passing adalah kolong kaki lawan.
- (5) Bola boleh dipotong oleh lawan untuk mengambil alih permainan.

e) Kemenangan

Tim yang paling banyak melewati bola pada kolong pemain lawan adalah pemenang.

3) PERMAINAN PASSING WARNA (PASWAR)

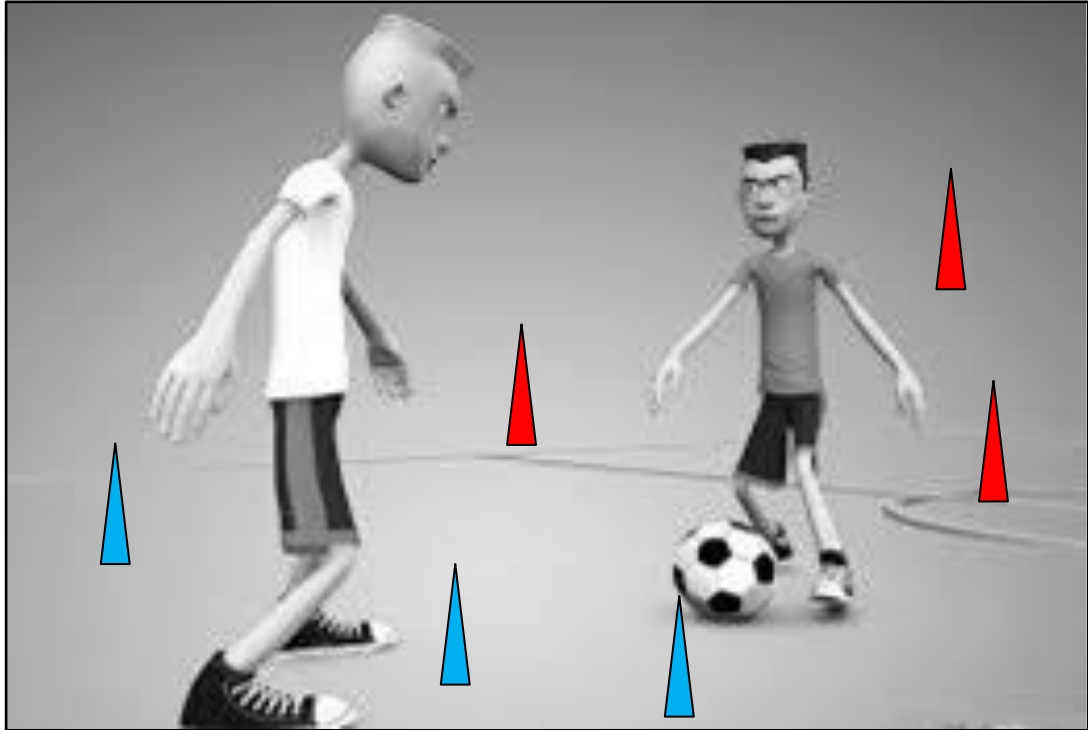


Gambar 3.5 Desain Permainan Paswar

- a) Nama permainan ini adalah permainan passing warna
- b) Tujuan Permainan
 - (1) Melatih kecakapan passing
 - (2) Melatih ketepatan tendangan
- c) Alat permainan
 - (1) Dinding
 - (2) Karton yang diwarnai
 - (3) Bola
 - (4) Peluit
 - (5) Stop Watch
- d) Langkah Bermain
 - (1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok penendang
 - (2) Mula-mula yang menendang pertama adalah orang pertama dari masing-masing kelompok tersebut.
 - (3) Penendang akan mendengar instruksi dari musuh yang memilih warna sebagai tujuan tendangan.
 - (4) Penendang pertama akan berhenti menendang jika salah dalam menempatkan bola pada sasaran dan dilanjutkan dengan giliran lawan.
 - (5) Begitu seterusnya.
- e) Kemenangan

Kemenangan dicatat dari banyaknya jumlah sasaran yang mampu dimasukkan setiap siswa pada tim tersebut.

4) PERMAINAN PASSING KELUAR (PASOUT)



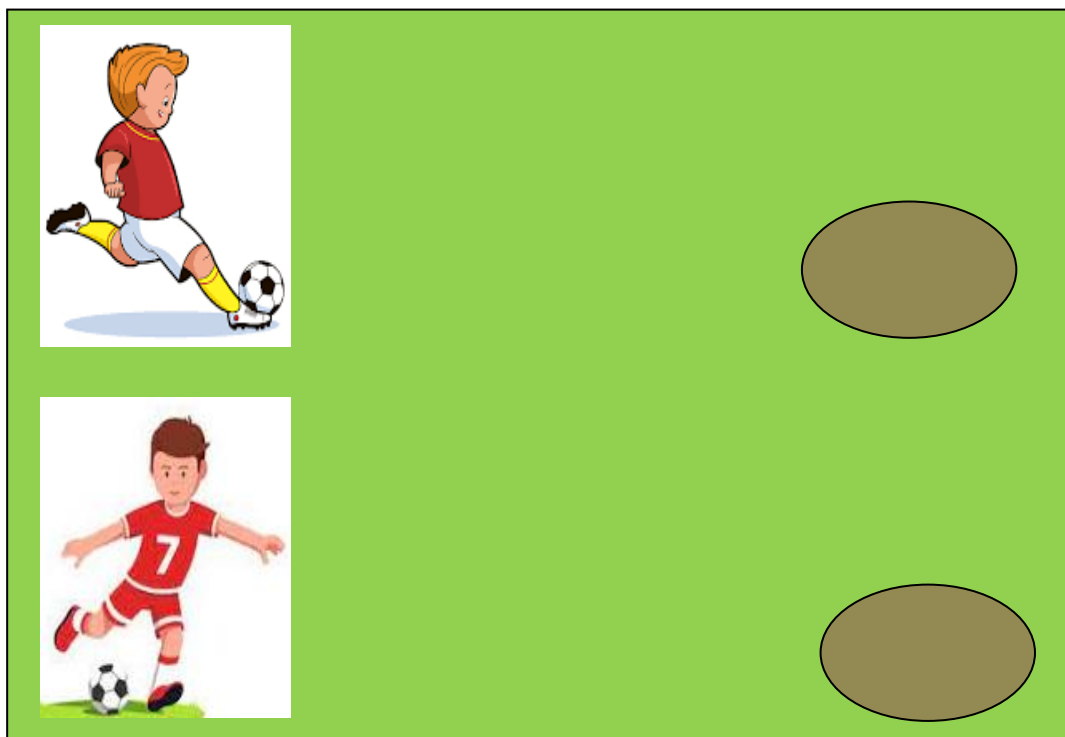
Gambar 3.6 Desain Permainan Pasout

- a) Nama permainan ini adalah permainan passing out (pasout)
- b) Tujuan Permainan
 - 1) Melatih kecakapan passing
 - 2) Membangun kerjasama pemain
- c) Alat yang Digunakan:
 - 1) Bola
 - 2) Lapangan dengan ukuran 10 x 10 Meter
- d) Langkah Bermain
 - 1) Dua tim dibentuk dengan jumlah yang sama untuk saling berhadapan.
 - 2) Permainan ini bersifat saling berhadapan antar individu dalam satu lapangan atau 1 lawan 1.

- 3) Setiap pemain berusaha menjatuhkan kun yang sudah diberi warna.
 - 4) Kun warna merah untuk sasaran pemain sudut biru
 - 5) Kun warna biru untuk sasaran pemain sudut merah.
 - 6) Setiap pemain menggunakan teknik passing untuk menjatuhkan kun.
 - 7) Pemain boleh berusaha menghadang bola yang dipassing untuk menghindari wilayah kun terjatuh.
 - 8) Pemain yang berhasil menjatuhkan bola boleh mengeluarkan lawan dan menunjuk lawan selanjutnya untuk berhadapan dengannya.
- e) Kemenangan

Banyaknya kun yang terjatuh adalah pemenangnya.

5) PERMAINAN PASSING LOBANG (*PASSHOLE*)



Gambar 3.7 Desain Permainan Passhole

- a) Nama permainan ini adalah permainan passing lobang atau (*passhole*)
- b) Tujuan permainan untuk melatih kecakapan passing dan akurasi passing
- c) Alat yang dibutuhkan:
 - 1) Bola
 - 2) Lobang
 - 3) Stop watch
 - 4) Peluit
- d) Langkah Bermain:
 - 1) Permainan ini sedikit mirip permainan golf. Dimana terdapat lobang sebagai sasaran untuk memasukan bola.
 - 2) Dua pemain saling dihadapkan dengan bola untuk dilakukan passing menuju ke dalam lobang.
 - 3) Pemain melakukan tendangan passing ke dalam lobang dengan percobaan pada jarak terpendek dimulai dari 1 meter sampai dengan 10 meter.
 - 4) Setiap jarak memiliki nilai masing-masing yang sama dengan jarak tersebut.
- e) Kemenangan
 - 1) Pemain yang memenangkan pertandingan adalah total nilai yang dikumpulkan saat memasukan bola ke dalam lobang.
 - 2) Kemenangan tim adalah seluruh jumlah nilai setiap pemain dalam satu tim.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kuisisioner, dimana kuisisioner yang dibuat adalah digunakan untuk mengukur implementasi produk. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada tim validator dan uji coba pengguna produk. Selanjutnya angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket uji kelayakan produk dan uji coba (praktek) skala kecil dan skala besar dengan memberi ceklist pada nomor penilaian yang telah disediakan pada lembar angket. Jenis skala jawaban yang digunakan adalah skala *likert*.

Tabel 3.3 Lembar Evaluasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik				
2.	Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran				
3.	Permainan mudah dimainkan.				
4.	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat.				
5.	Peraturan permainan tepat dan jelas.				
6.	Peraturan permainan mudah dipahami				
7.	Permainan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.				
8.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
9.	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.				
10.	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.				
11.	Permainan sudah sesuai dengan materi passing				

permainan sepak bola.
12. Permainan menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.
13. Permainan mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.
14. Permainan aman digunakan.
15. Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran

Tabel 3.4 Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.				
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.				
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.				
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.				
5.	Permainan mudah dimainkan.				
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.				
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.				
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.				
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.				
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain				

Tabel 3.5 Keterangan Jawaban

Kriteria	Skor
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Ragu-Ragu	2
Tidak Setuju	1

3.5 Teknik Validasi Instrumen

Instrumen divalidasi berdasarkan hasil jawaban yang diberikan tim validator ahli dan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Jumlah skor yang dicapai

SM : Skor maksimal harapan

Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
75 – 89%	Valid	Direvisi sesuai kebutuhan
65 – 74%	Cukup Valid	Cukup banyak direvisi
55 – 64%	Kurang Valid	Banyak direvisi
< 54%	Sangat Kurang	Direvisi total

3.6 Teknik Analisis Data (Uji Kepraktisan)

Instrumen divalidasi berdasarkan hasil jawaban yang diberikan kelompok uji coba dan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP : Jumlah skor yang dicapai

SM : Skor maksimal harapan

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100%	Sangat Praktis	Tidak perlu direvisi
75 – 89%	Praktis	Direvisi sesuai kebutuhan
65 – 74%	Cukup Praktis	Cukup banyak direvisi
55 – 64%	Kurang Praktis	Banyak direvisi
< 54%	Sangat Kurang	Direvisi total

3.7 Jadwal Kerja

No	Jenis kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Usul judul	X	X																										
2	Proposal			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X											
3	Bab I																	X											
4	Bab II																	X											
5	Bab III																	X											
6	Penelitian																		X	X									
6	Bab IV																				X	X							
7	Bab V																				X								
8	Abstrak																				X	X							
9	Ujian																								X	X			

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Data Pengembangan

Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran passing permainan sepak bola di SMP Negeri 53 Palembang dilaksanakan dengan melibatkan objek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 53 Palembang pada bulan Mei tanggal 29 s.d 19 Juni 2023. Data penelitian dikumpulkan melalui tahapan Analisis, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (ADDIE) model. Secara lebih rinci penyajian data melalui langkah ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

4.2 Tahap Analisis

Dalam tahapan ini analisis dilaksanakan dalam rangka menggali informasi yang detail mengenai permasalahan dan penyebab permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Tujuannya peneliti dapat memberikan kesimpulan untuk menentukan jenis produk yang sesuai untuk dijadikan pedoman berupa modul yang tergambar dari jenis permainan yang dapat digunakan untuk melatih kecakapan dalam melakukan passing yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam rangka menyempurnakan proses pembelajaran dikelas.

4.2.1 Observasi

Kegiatan analisis yang peneliti temukan saat observasi dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana terbatasnya permainan-permainan yang melekat dalam materi pelajaran passing sepak bola masih menjadi masalah dalam

proses belajar mengajar di SMP Negeri 53 Palembang. Padahal permainan sepak bola khususnya materi passing sangat membutuhkan peranan permainan dalam mempelajarinya agar siswa antusias dan menikmati pembelajaran.

4.2.2 Wawancara

Dalam melakukan analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan pertanyaan melalui wawancara yang dilakukan pada guru dan siswa, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang diberikan guru bergantung pada pengembangan silabus mata pelajaran PJOK di Sekolah, tetapi pembelajaran yang diterapkan untuk penguasaan materi keterampilan sangat terbatas pada bentuk modifikasi permainan yang dapat memunculkan keterampilan khususnya passing sepak bola. Hal ini sangat disadari guru sebagai bentuk kekurangan, oleh karenanya guru sangat perlu dibantu untuk memperoleh banyak referensi mengenai modifikasi-modifikasi bentuk permainan dalam rangka meningkatkan keterampilan teknik siswa khususnya teknik passing dalam permainan sepak bola.

Untuk melengkapi keyakinan peneliti dalam mendesain permainan untuk dipersiapkan pada proses pembelajaran passing permainan sepak bola, peneliti juga mewawancarai perwakilan siswa yang dipilih secara random. Pertanyaan dikaitkan dengan kebutuhan siswa mengenai modifikasi permainan untuk kebutuhan pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar passing permainan sepak bola. Wawancara disusun berdasarkan aspek kebutuhan siswa terhadap kegiatan bermain. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa desain pembelajaran passing permainan sepak bola memang benar-benar membantu

siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga apa yang dilakukan peneliti berkorelasi dengan tujuan pembelajaran di sekolah tersebut.

Berdasarkan analisis- analisis jawaban yang diberikan siswa, peneliti semakin yakin bahwa perlu dikembangkan pembelajaran passing dalam permainan sepak bola siswa untuk SMP Negeri 53 Palembang yang sesuai dengan karakter umur dan tingkah laku motorik siswa. Untuk itu pada tahap selanjutnya peneliti melakukan desain jenis-jenis permainan yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran passing permainan sepak bola.

4.3 Tahapan Desain

Setelah peneliti menemukan bahwa siswa membutuhkan jenis-jenis permainan yang diinginkan dalam pembelajaran PJOK pada materi passing pembelajaran sepak bola, selanjutnya peneliti membuat desain permainan yang diyakini peneliti mampu memberikan manfaat terhadap munculnya keterampilan passing dalam permainan sepak bola siswa pada situasi pembelajaran PJOK. Produk permainan yang didesain terdiri dari 10 permainan diantara nama dan deskripsi permainannya tergambar dalam bentuk modul/buku pedoman permainan dengan sistematika penulisan BAB di bawah ini:

4.3.1 Sistematika Halaman Depan

Halaman sampul dan halaman depan terdiri dari unsur cover depan, halaman depan, kata pengantar, dan daftar isi. Adapun desain yang ditampilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Platform Halaman Depan

4.3.2 Desain Model Permainan

Model Permainan yang didesain terdiri dari 10 permainan yaitu:

Tabel 4.1 Model Permainan

No	Model Permainan	Petunjuk Pelaksanaan
1	Permainan Passing Soal (Pasal)	Melakukan passing ke target dan mengisi soal
2	Permainan Passing Sudut (Pasdut)	Melakukan passing dari sudut ke sudut
3	Permainan Passing Pantul (Pastul)	Melakukan passing memantul ke target
4	Permainan Passing Kolong (Paskol)	Melakukan passing dengan target kolong kaki lawan

5	Permainan Passing Warna (Paswar)	Melakukan passing dengan target warna-warna yang ditempel di dinding
6	Permainan Passing Jongkok (Paskok)	Melakukan passing dengan keadaan jongkok
7	Permainan Passing Keluar (Pasout)	Melakukan passing bila mengenai target maka lawan harus keluar dari permainan
8	Permainan Passing Lari (Pasri)	Melakukan passing saat berlari
9	Permainan Passing Lobang (Passhole)	Melakukan passing untuk memasuki lobang seperti bermain golf
10	Permainan Passing Pindah (Pasdah)	Melakukan passing lalu pindah ke ruang yang kosong

Model permainan yang sudah didesain selanjutnya akan dilakukan expert judgment / uji ahli. Tahapan ini melibatkan sejumlah validator ahli diantaranya validator permainan sepak bola yaitu Bapak Endie Riyoko, M.Pd. Validator ahli pembelajaran PJOK yaitu Ibu Dr. Siti Ayu Risma Putri, M.Pd. Validator ahli media yaitu Ibu Hikmah Lestari, M.Pd. Adapun hasil expert judgment / uji ahli dari para ahli yang diberikan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Expert Judgment / Uji Ahli

No	Model Permainan	Ahli Permainan	Ahli Pembelajaran	Ahli Media
		Keterangan	Keterangan	Keterangan
1	Permainan Passing Soal (Pasal)	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak
2	Permainan Pasing Sudut (Pasdut)	Kurang Layak	Kurang Layak	Layak
3	Permainan Passing Pantul (Pastul)	Layak	Kurang Layak	Kurang Layak
4	Permainan Pasing Kolong (Paskol)	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak
5	Permainan Passing Warna (Paswar)	Sangat Layak	Layak	Layak
6	Permainan Passing Jongkok (Paskok)	Kurang Layak	Kurang Layak	Kurang Layak
7	Permainan Passing Keluar (Pasout)	Layak	Layak	Layak
8	Permainan Passing Lari (Pasri)	Kurang Layak	Layak	Kurang Layak
9	Permainan Passing Lobang (Pashole)	Sangat Layak	Layak	Layak
10	Permainan Passing Pindah (Pasdah)	Kurang Layak	Kurang Layak	Kurang Layak

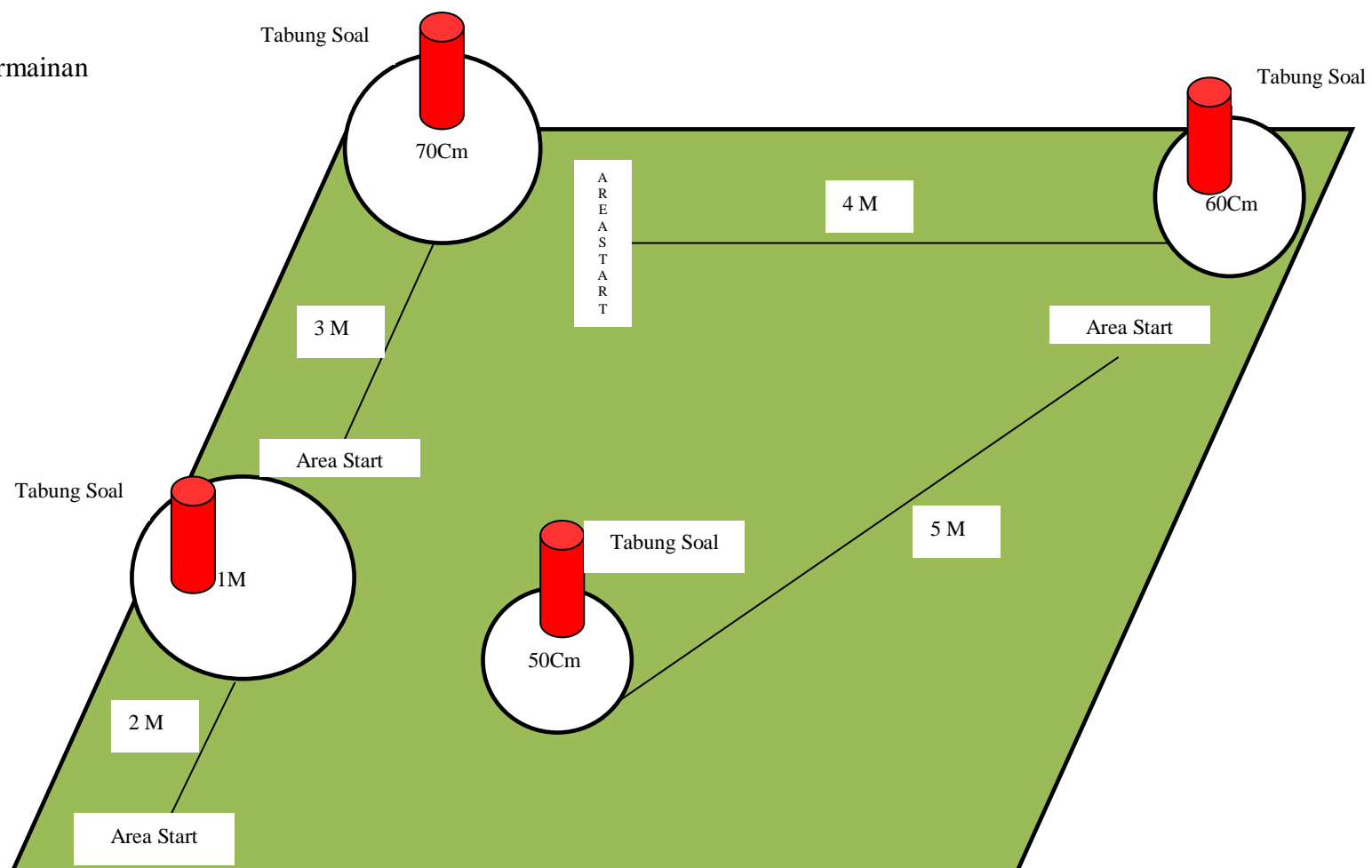
Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh keterangan bahwa dari 10 model permainan terdapat 5 permainan yang dinyatakan kurang layak dan 5 permainan dinyatakan layak. Adapun draf produk model passing permainan sepak bola yang dinyatakan layak dapat dirincikan sebagai berikut:

1) PERMAINAN PASSING SOAL (PASAL)

- a) Nama Permainan : Permainan **Passing Soal (PASAL)**
- b) Alat yang digunakan : (1) Soal
(2) Bola
(3) Lapangan
(4) Pena

- (5) Buku
- (6) Lingkaran Holahop
- c) Tujuan Permainan : Permainan ini memiliki tujuan untuk memperbaiki teknik passing siswa dalam pembelajaran penjaskes materi sepak bola
- d) Langkah Permainan : (1) Guru membagi dalam 2 kelompok bermain dengan jumlah yang sama rata 5orang siswa.
- (2) Setiap kelompok ditentukan satu orang kapten untuk menjadi leader atau pemandu arah
- (3) Waktu bermain untuk satu sesi diberikan kesempatan adalah waktu terbaik.
- (4) Waktu yang diberikan harus dimanfaatkan setiap kelompok sebaik-baiknya dalam menyelesaikan misi permainan
- e) Reward dan Punishmant (1) Reward diberikan pada setiap tim yang berhasil memenangkan pertandingan
- (2) Punishmant diberikan pada setiap tim yang kalah dalam permainan tersebut

f) Arena Permainan



Gambar 4.2 Desain Lapangan Pasal

g) Penjelasan Gambar

- (1) Permainan dimulai pada posisi jarak 2 meter dan diakhir pada jarak 5 meter.
- (2) Leader kelompok menentukan setiap orang yang akan menendang pada masing-masing jarak.
- (3) Masing-masing tabung memiliki tingkat jarak dan diameter tabung hulahop yang semakin kecil.
- (4) Aktivitas pada jarak 2 meter
 - 1 orang penendang pertama ke sasaran dengan diameter 1 meter. Penendang yang sudah selesai tidak boleh menendang pada jarak selanjutnya.
 - Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
 - Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
 - Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada dijarak tersebut.
- (5) Aktivitas pada jarak 3 meter
 - 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 70 centimeter.
 - Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
 - Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.

- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada dijarak tersebut.

(6) Aktivitas pada jarak 4 meter

- 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 60 centimeter.
- Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
- Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada dijarak tersebut.

(7) Aktivitas pada jarak 5 meter

- 1 orang penendang ke sasaran dengan diameter 50 centimeter.
- Bola harus masuk sasaran tersebut dan menjatuhkan tabung
- Jika tabung terjatuh ke 4 pemain melakukan diskusi untuk memecahkan soal yang terdapat dalam tabung tersebut.
- Pemain baru bisa melanjutkan untuk melanjutkan pada jarak selanjutnya jika dirasa sudah tepat menjawab pertanyaan yang ada dijarak tersebut.

h) Jenis soal

Soal-soal yang ditampilkan adalah sebanyak 1 soal dijarak 2 meter, 2 soal dijarak 3 meter, 3 soal dijarak 4 meter dan 5 soal dijarak 5 meter. Soal berisi tentang pembelajaran aspek kognitif permainan sepak bola.

i) Kemenangan

Tim yang dianggap menang pada sesi pertama adalah tim yang berhasil menyelesaikan misi dengan catatan waktu terbaik.

2) PERMAINAN PASSING KOLONG (PASKOL)



Gambar 4.3 Desain Permainan Paskol

- a) Nama permainan ini adalah Permainan Passing Kolong (PASKOL)
- b) Tujuan Permainan:
 - (1) Melatih kecakapan passing
 - (2) Melatih koordinasi mata dan kaki
- c) Alat yang dibutuhkan
 - (1) Bola
 - (2) Peluit
 - (3) Stop watch
 - (4) Lapangan ukuran 8 x 8 Meter

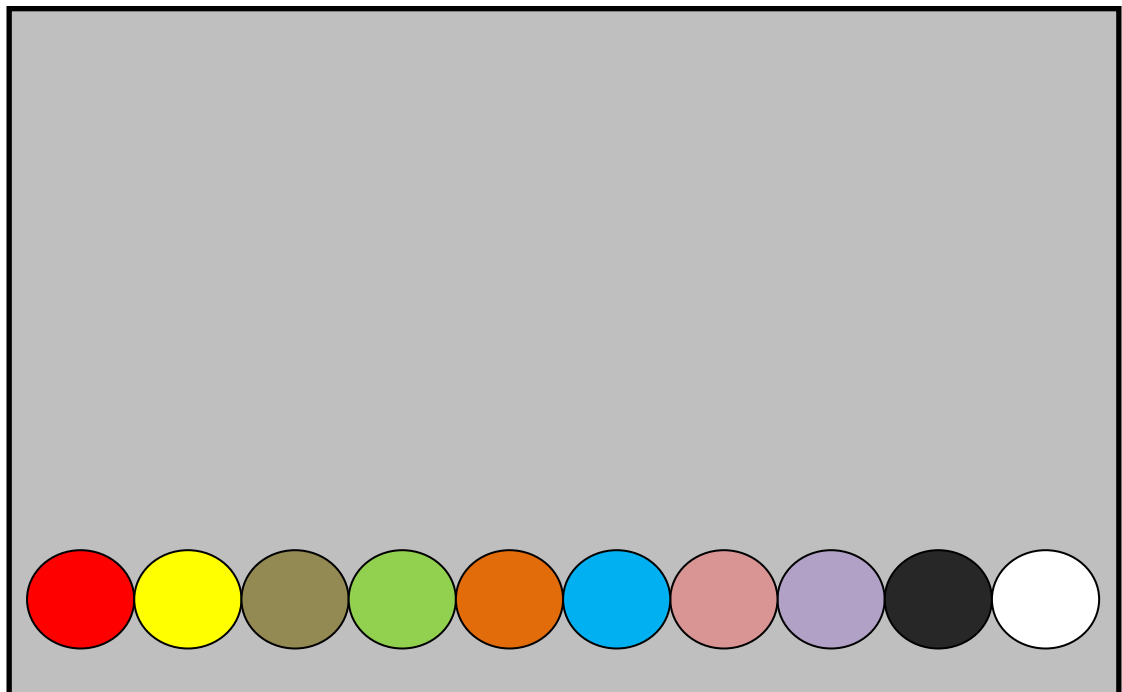
d) Langkah Permainan

- (1) Siswa dibentuk menjadi dua kelompok
- (2) Setiap kelompok saling berhadapan
- (3) Saat aba-aba mulai, siswa wajib menendang menggunakan teknik passing boleh dengan passing kaki bagian luar, dalam atau punggung kaki.
- (4) Fokus utama menendang dengan passing adalah kolong kaki lawan.
- (5) Bola boleh dipotong oleh lawan untuk mengambil alih permainan.

e) Kemenangan

Tim yang paling banyak melewati bola pada kolong pemain lawan adalah pemenang.

3) PERMAINAN PASSING WARNA (PASWAR)

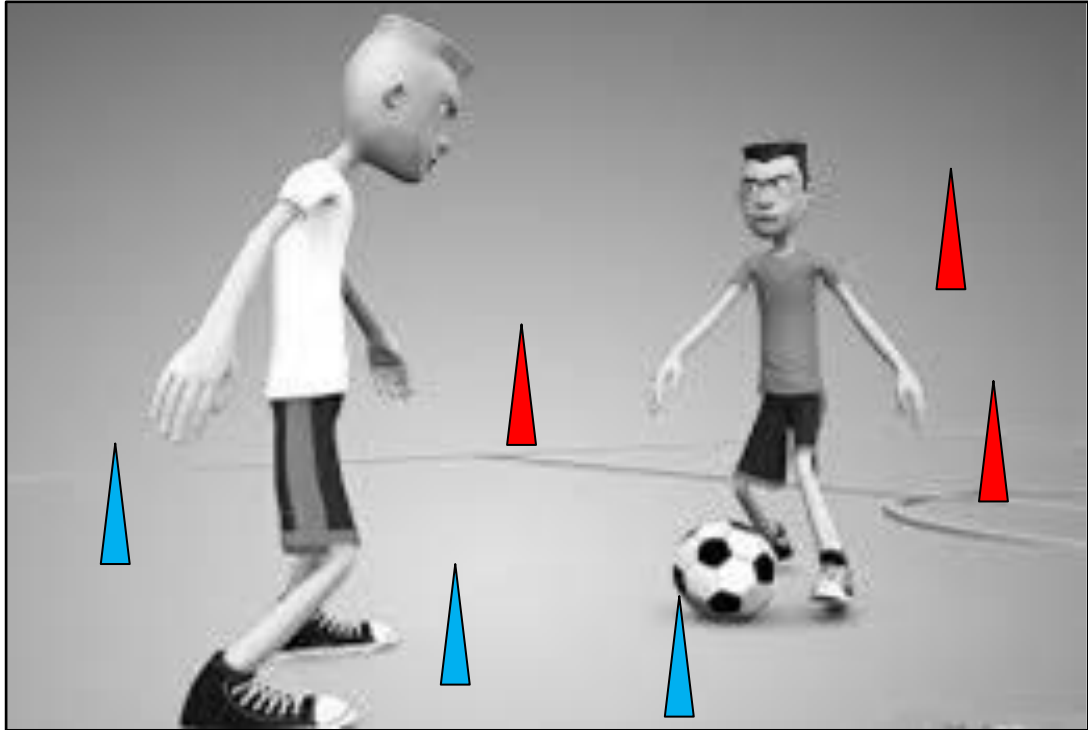


Gambar 4.4 Desain Permainan Paswar

- a) Nama permainan ini adalah permainan passing warna
- b) Tujuan Permainan
 - (1) Melatih kecakapan passing
 - (2) Melatih ketepatan tendangan
- c) Alat permainan
 - (1) Dinding
 - (2) Karton yang diwarnai
 - (3) Bola
 - (4) Peluit
 - (5) Stop Watch
- d) Langkah Bermain
 - (1) Siswa dibagi menjadi dua kelompok penendang
 - (2) Mula-mula yang menendang pertama adalah orang pertama dari masing-masing kelompok tersebut.
 - (3) Penendang akan mendengar instruksi dari musuh yang memilih warna sebagai tujuan tendangan.
 - (4) Penendang pertama akan berhenti menendang jika salah dalam menempatkan bola pada sasaran dan dilanjutkan dengan giliran lawan.
 - (5) Begitu seterusnya.
- e) Kemenangan

Kemenangan dicatat dari banyaknya jumlah sasaran yang mampu dimasukkan setiap siswa pada tim tersebut.

4) PERMAINAN PASSING KELUAR (PASOUT)



Gambar 4.5 Desain Permainan Pasout

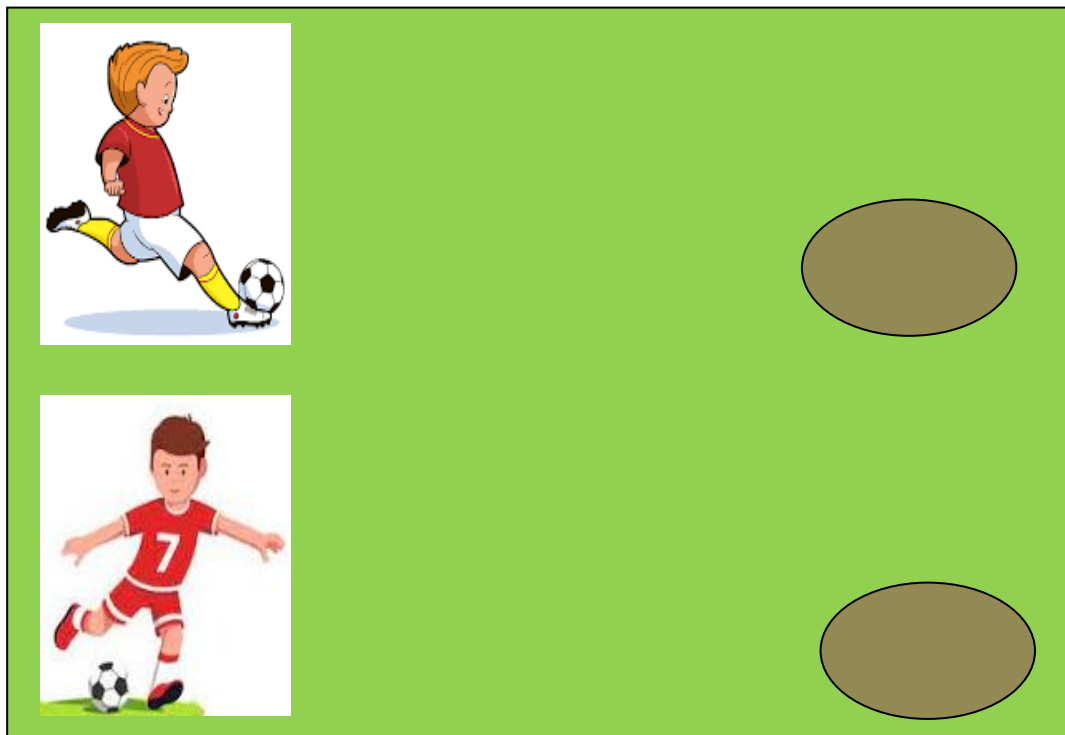
- a) Nama permainan ini adalah permainan passing out (pasout)
- b) Tujuan Permainan
 - 1) Melatih kecakapan passing
 - 2) Membangun kerjasama pemain
- c) Alat yang Digunakan:
 - 1) Bola
 - 2) Lapangan dengan ukuran 10 x 10 Meter
- d) Langkah Bermain
 - 1) Dua tim dibentuk dengan jumlah yang sama untuk saling berhadapan.
 - 2) Permainan ini bersifat saling berhadapan antar individu dalam satu lapangan atau 1 lawan 1.

- 3) Setiap pemain berusaha menjatuhkan kun yang sudah diberi warna.
- 4) Kun warna merah untuk sasaran pemain sudut biru
- 5) Kun warna biru untuk sasaran pemain sudut merah.
- 6) Setiap pemain menggunakan teknik passing untuk menjatuhkan kun.
- 7) Pemain boleh berusaha menghadang bola yang dipassing untuk menghindari wilayah kun terjatuh.
- 8) Pemain yang berhasil menjatuhkan bola boleh mengeluarkan lawan dan menunjuk lawan selanjutnya untuk berhadapan dengannya.

e) Kemenangan

Banyaknya kun yang terjatuh adalah pemenangnya.

5) PERMAINAN PASSING LOBANG (*PASSHOLE*)



Gambar 4.7 Desain Permainan Passhole

- a) Nama permainan ini adalah permainan passing lobang atau (*passhole*)
- b) Tujuan permainan untuk melatih kecakapan passing dan akurasi passing
- c) Alat yang dibutuhkan:
 - 1) Bola
 - 2) Lobang
 - 3) Stop watch
 - 4) Peluit
- d) Langkah Bermain:
 - 1) Permainan ini sedikit mirip permainan golf. Dimana terdapat lobang sebagai sasaran untuk memasukan bola.
 - 2) Dua pemain saling dihadapkan dengan bola untuk dilakukan passing menuju ke dalam lobang.
 - 3) Pemain melakukan tendangan passing ke dalam lobang dengan percobaan pada jarak terpendek dimulai dari 1 meter sampai dengan 10 meter.
 - 4) Setiap jarak memiliki nilai masing-masing yang sama dengan jarak tersebut.
- e) Kemenangan
 - 1) Pemain yang memenangkan pertandingan adalah total nilai yang dikumpulkan saat memasukan bola ke dalam lobang.
 - 2) Kemenangan tim adalah seluruh jumlah nilai setiap pemain dalam satu tim.

4.4 Tahap Development

Produk yang sudah dinyatakan layak selanjutnya dilakukan pengembangan untuk memperoleh nilai kevalidan produk yang disahkan oleh tim validator. Tahapan ini melibatkan sejumlah validator ahli diantaranya validator permainan sepak bola memberikan saran berupa kesesuaian bentuk permainan adalah permainan yang sederhana dan dapat digunakan untuk pembelajaran passing sepak bola. Validator ahli pembelajaran PJOK, memberikan saran berupa kesesuaian permainan dengan pola pembelajaran PJOK khususnya untuk materi permainan sepak bola. Validator bidang media pembelajaran bertugas memberikan saran pada desain modul yang dikembangkan.

4.4.1 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Ahli 1)

Ahli yang ditunjuk dalam status validasi konstruk isi permainan sepak bola adalah Bapak. Endie Riyoko, M.Pd. Klasifikasi ahli merupakan Pelatih dan Akademisi dibidang permainan sepak bola. Adapun hasil validasi dari ahli permainan sepak bola yang diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Pasal)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√			
2.	Permainan passing soal (pasal) menarik semangat siswa dalam pembelajaran	√			
3.	Permainan passing soal (pasal) mudah dimainkan.		√		
4.	Alat dan bahan pada permainan passing soal (pasal) mudah didapat.	√			
5.	Peraturan permainan passing soal (pasal) tepat dan jelas.	√			
6.	Peraturan permainan passing soal (pasal) mudah	√			

	dipahami				
7.	Permainan passing soal (pasal) sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√			
8.	Permainan passing soal (pasal) sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√		
9.	Permainan passing soal (pasal) sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√			
10.	Permainan passing soal (pasal) mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√			
11.	Permainan passing soal (pasal) sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	√			
12.	Permainan passing soal (pasal) menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.		√		
13.	Permainan passing soal (pasal) mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.			√	
14.	Permainan passing soal (pasal) aman digunakan.			√	
15.	Permainan passing soal (pasal) dapat digunakan sebagai pembelajaran	√			
Skor Perolehan (SP)		53			
Skor Maksimal (SM)		60			
Persentase		88,33%			

Tabel 4.4 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Paskol)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√			
2.	Permainan passing kolong (paskol) menarik semangat siswa dalam pembelajaran	√			
3.	Permainan passing kolong (paskol) mudah dimainkan.		√		
4.	Alat dan bahan pada permainan passing kolong (paskol) mudah didapat.	√			

5.	Peraturan permainan passing kolong (paskol) tepat dan jelas.	√			
6.	Peraturan permainan passing kolong (paskol) mudah dipahami	√			
7.	Permainan passing kolong (paskol) sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√			
8.	Permainan passing kolong (paskol) sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√			
9.	Permainan passing kolong (paskol) sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√			
10.	Permainan passing kolong (paskol) mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√			
11.	Permainan passing kolong (paskol) sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	√			
12.	Permainan passing kolong (paskol) menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.		√		
13.	Permainan passing kolong (paskol) mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.	√			
14.	Permainan passing kolong (paskol) aman digunakan.	√			
15.	Permainan passing kolong (paskol) dapat digunakan sebagai pembelajaran	√			
Skor Perolehan (SP)		58			
Skor Maksimal (SM)		60			
Persentase		96,7%			

Tabel 4.5 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Paswar)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√			
2.	Permainan passing warna (paswar) menarik semangat	√			

	siswa dalam pembelajaran				
3.	Permainan passing warna (paswar) mudah dimainkan.	√			
4.	Alat dan bahan pada permainan passing warna (paswar) mudah didapat.	√			
5.	Peraturan permainan passing warna (paswar) tepat dan jelas.	√			
6.	Peraturan permainan passing warna (paswar) mudah dipahami	√			
7.	Permainan passing warna (paswar) sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√			
8.	Permainan passing warna (paswar) sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√		
9.	Permainan passing warna (paswar) sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√			
10.	Permainan passing warna (paswar) mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√			
11.	Permainan passing warna (paswar) sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	√			
12.	Permainan passing warna (paswar) menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.	√			
13.	Permainan passing warna (paswar) mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.	√			
14.	Permainan passing warna (paswar) aman digunakan.		√		
15.	Permainan passing warna (paswar) dapat digunakan sebagai pembelajaran		√		
Skor Perolehan (SP)		57			
Skor Maksimal (SM)		60			
Persentase		95%			

Tabel 4.6 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Pasout)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√			
2.	Permainan passing keluar (pasout) menarik semangat siswa dalam pembelajaran	√			
3.	Permainan passing keluar (pasout) mudah dimainkan.		√		
4.	Alat dan bahan pada permainan passing keluar (pasout) mudah didapat.	√			
5.	Peraturan permainan passing keluar (pasout) tepat dan jelas.	√			
6.	Peraturan permainan passing keluar (pasout) mudah dipahami	√			
7.	Permainan passing keluar (pasout) sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√			
8.	Permainan passing keluar (pasout) sesuai dengan tujuan pembelajaran.			√	
9.	Permainan passing keluar (pasout) sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√			
10.	Permainan passing keluar (pasout) mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√			
11.	Permainan passing keluar (pasout) sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	√			
12.	Permainan passing keluar (pasout) menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.		√		
13.	Permainan passing keluar (pasout) mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.	√			
14.	Permainan passing keluar (pasout) aman digunakan.			√	
15.	Permainan passing keluar (pasout) dapat digunakan sebagai pembelajaran			√	
Skor Perolehan (SP)		52			

Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	86,7%

Tabel 4.7 Validasi Ahli Permainan Sepak Bola (Passhole)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	√			
2.	Permainan passing lobang (passhole) menarik semangat siswa dalam pembelajaran	√			
3.	Permainan passing lobang (passhole) mudah dimainkan.	√			
4.	Alat dan bahan pada permainan passing lubang (passhole) mudah didapat.	√			
5.	Peraturan permainan passing lobang (passhole) tepat dan jelas.	√			
6.	Peraturan permainan passing lobang (passhole) mudah dipahami	√			
7.	Permainan passing lobang (passhole) sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	√			
8.	Permainan passing lobang (passhole) sesuai dengan tujuan pembelajaran.		√		
9.	Permainan passing lobang (passhole) sesuai dengan manfaat pembelajaran.	√			
10.	Permainan passing lobang (passhole) mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	√			
11.	Permainan passing lobang (passhole) sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	√			
12.	Permainan passing lobang (passhole) menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.	√			
13.	Permainan passing lobang (passhole) mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.	√			
14.	Permainan passing lobang (passhole) aman digunakan.		√		

15.	Permainan passing lobang (passhole) dapat digunakan sebagai pembelajaran		√		
Skor Perolehan (SP)		57			
Skor Maksimal (SM)		60			
Persentase		95%			

Tabel 4.8 Rangkuman Validasi Ahli Permainan Sepak Bola

SOAL	Ahli Permainan				
	PASAL	PASKOL	PASWAR	PASOUT	PASHOLE
S-1	4	4	4	4	4
S-2	4	4	4	4	4
S-3	3	3	4	3	4
S-4	4	4	4	4	4
S-5	4	4	4	4	4
S-6	4	4	4	4	4
S-7	4	4	4	4	4
S-8	3	4	3	2	3
S-9	4	4	4	4	4
S-10	4	4	4	4	4
S-11	4	4	4	4	4
S-12	3	3	4	3	4
S-13	4	4	4	4	4
S-14	2	4	3	2	3
S-15	2	4	3	2	3
SM	60	60	60	60	60
SP	53	58	57	52	57
SKOR	88,3	96,7	95	86,7	95
Keterangan	Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Valid	Sangat Valid

4.4.2 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Ahli 2)

Ahli yang ditunjuk dalam status validasi konstruk isi pembelajaran PJOK adalah Ibu Dr. Siti Ayu Risma Putri, M.Pd. Klasifikasi ahli merupakan

pembelajaran. Adapun hasil validasi dari ahli pembelajaran yang diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Pasal)

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran passing soal (pasal) ditampilkan melalui buku yang dirancang	√			
2	Tujuan pembelajaran passing soal (pasal) sesuai dengan permainan yang dirancang		√		
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan passing soal (pasal) sesuai dengan proses pembelajaran	√			
4	Materi permainan passing soal (pasal) disajikan dengan jelas	√			
5	Materi permainan passing soal (pasal) memiliki tingkat pemahaman	√			
6	Materi permainan passing soal (pasal) disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan	√			
7	Materi permainan passing soal (pasal) tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan		√		
C. Ketepatan Penggunaan Metode					
8	Permainan passing soal (pasal) dapat menyesuaikan dengan metode apapun	√			
9	Permainan passing soal (pasal) merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini	√			
10	Metode permainan passing soal (pasal) yang diterapkan mewakili keinginan siswa	√			
D. Kegiatan Pembelajaran					
11	Pembelajaran passing soal (pasal) berlangsung menarik dan inovatif		√		
12	Pembelajaran passing soal (pasal) dengan permainan membangkitkan semangat belajar	√			
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran	√			
14	Aktivitas permainan passing soal (pasal) dalam belajar menyenangkan	√			
15	Permainan passing soal (pasal) sangat variatif	√			
Skor Perolehan (SP)		57			

Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	95%

Tabel 4.10 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Paskol)

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran passing kolong (paskol) ditampilkan melalui buku yang dirancang	√			
2	Tujuan pembelajaran passing kolong (paskol) sesuai dengan permainan yang dirancang	√			
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan passing kolong (paskol) sesuai dengan proses pembelajaran	√			
4	Materi permainan passing kolong (paskol) disajikan dengan jelas	√			
5	Materi permainan passing kolong (paskol) memiliki tingkat pemahaman	√			
6	Materi permainan passing kolong (paskol) disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan		√		
7	Materi permainan passing kolong (paskol) tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan	√			
C. Ketepatan Penggunaan Metode					
8	Permainan passing kolong (paskol) dapat menyesuaikan dengan metode apapun	√			
9	Permainan passing kolong (paskol) merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini	√			
10	Metode permainan passing kolong (paskol) yang diterapkan mewakili keinginan siswa		√		
D. Kegiatan Pembelajaran					
11	Pembelajaran passing kolong (paskol) berlangsung menarik dan inovatif	√			
12	Pembelajaran passing kolong (paskol) dengan permainan membangkitkan semangat belajar	√			
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran			√	
14	Aktivitas permainan passing kolong (paskol) dalam belajar menyenangkan	√			
15	Permainan passing kolong (paskol) sangat variatif	√			
Skor Perolehan (SP)		56			

Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	93,3%

Tabel 4.11 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Paswar)

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran passing warna (paswar) ditampilkan melalui buku yang dirancang	√			
2	Tujuan pembelajaran passing warna (paswar) sesuai dengan permainan yang dirancang	√			
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan passing warna (paswar) sesuai dengan proses pembelajaran	√			
4	Materi permainan passing warna (paswar) disajikan dengan jelas		√		
5	Materi permainan passing warna (paswar) memiliki tingkat pemahaman	√			
6	Materi permainan passing warna (paswar) disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan			√	
7	Materi permainan passing warna (paswar) tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan	√			
C. Ketepatan Penggunaan Metode					
8	Permainan passing warna (paswar) dapat menyesuaikan dengan metode apapun		√		
9	Permainan passing warna (paswar) merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini	√			
10	Metode permainan passing warna (paswar) yang diterapkan mewakili keinginan siswa		√		
D. Kegiatan Pembelajaran					
11	Pembelajaran passing warna (paswar) berlangsung menarik dan inovatif	√			
12	Pembelajaran passing warna (paswar) dengan permainan membangkitkan semangat belajar	√			
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran			√	
14	Aktivitas permainan passing warna (paswar) dalam belajar menyenangkan	√			
15	Permainan passing warna (paswar) sangat variatif			√	

Skor Perolehan (SP)	51
Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	85%

Tabel 4.12 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Pasout)

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran passing keluar (pasout) ditampilkan melalui buku yang dirancang	√			
2	Tujuan pembelajaran passing keluar (pasout) sesuai dengan permainan yang dirancang		√		
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan passing keluar (pasout) sesuai dengan proses pembelajaran	√			
4	Materi permainan passing keluar (pasout) disajikan dengan jelas	√			
5	Materi permainan passing keluar (pasout) memiliki tingkat pemahaman		√		
6	Materi permainan passing keluar (pasout) disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan	√			
7	Materi permainan passing keluar (pasout) tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan			√	
C. Ketepatan Penggunaan Metode					
8	Permainan passing keluar (pasout) dapat menyesuaikan dengan metode apapun	√			
9	Permainan passing keluar (pasout) merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini		√		
10	Metode permainan passing keluar (pasout) yang diterapkan mewakili keinginan siswa	√			
D. Kegiatan Pembelajaran					
11	Pembelajaran passing keluar (pasout) berlangsung menarik dan inovatif		√		
12	Pembelajaran passing keluar (pasout) dengan permainan membangkitkan semangat belajar	√			
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran	√			
14	Aktivitas permainan passing keluar (pasout) dalam belajar menyenangkan			√	
15	Permainan passing keluar sangat variatif	√			

Skor Perolehan (SP)	52
Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	86,7%

Tabel 4.13 Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola (Passhole)

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran passing lobang (passhole) ditampilkan melalui buku yang dirancang	√			
2	Tujuan pembelajaran passing lobang (passhole) sesuai dengan permainan yang dirancang	√			
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan passing lobang (passhole) sesuai dengan proses pembelajaran	√			
4	Materi permainan passing lobang (passhole) disajikan dengan jelas		√		
5	Materi permainan passing lobang (passhole) memiliki tingkat pemahaman	√			
6	Materi permainan passing lobang (passhole) disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan	√			
7	Materi permainan passing lobang (passhole) tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan	√			
C. Ketepatan Penggunaan Metode					
8	Permainan passing lobang (passhole) dapat menyesuaikan dengan metode apapun			√	
9	Permainan passing lobang (passhole) merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini	√			
10	Metode permainan passing lobang (passhole) yang diterapkan mewakili keinginan siswa	√			
D. Kegiatan Pembelajaran					
11	Pembelajaran passing lobang (passhole) berlangsung menarik dan inovatif			√	
12	Pembelajaran passing lobang (passhole) dengan permainan membangkitkan semangat belajar	√			
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran	√			
14	Aktivitas permainan passing lobang (passhole) dalam belajar menyenangkan			√	
15	Permainan sangat variatif	√			

Skor Perolehan (SP)	53
Skor Maksimal (SM)	60
Persentase	88,3%

Tabel 4.14 Rangkuman Validasi Ahli Pembelajaran Sepak Bola

SOAL	Ahli Pembelajaran				
	PASAL	PASKOL	PASWAR	PASOUT	PASHOLE
S-1	4	4	4	4	4
S-2	3	4	4	3	4
S-3	4	4	4	4	4
S-4	4	4	3	4	3
S-5	4	4	4	3	4
S-6	4	3	2	4	4
S-7	3	4	4	2	4
S-8	4	4	3	4	2
S-9	4	4	4	3	4
S-10	4	3	3	4	4
S-11	3	4	4	3	2
S-12	4	4	4	4	4
S-13	4	2	2	4	4
S-14	4	4	4	2	2
S-15	4	4	2	4	4
SM	60	60	60	60	60
SP	57	56	51	52	53
SKOR	95	93,3	85	86,7	88,3
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Layak	Layak

4.4.3 Validasi Ahli Media Pembelajaran Sepak Bola (Ahli 3)

Ahli yang ditunjuk dalam status validasi media berupa buku cetak (modul) adalah Ibu Hikmah Lestari, M.Pd. Klasifikasi ahli merupakan Dosen dan Peneliti diprogram studi pendidikan jasmani Universitas PGRI Palembang. Adapun hasil validasi dari ahli media yang diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skala			
		4	3	2	1
1	Desain dan tata letak menarik		√		
2	Ketepatan proporsi layout	√			
3	Ketepatan pemilihan font mudah dibaca		√		
4	Teks memiliki tampilan menarik		√		
5	Komposisi gambar menarik	√			
6	Kualitas tampilan gambar sangat jelas		√		
7	Ukuran modul/buku standar ISO	√			
8	Penggunaan bahasan mudah dipamai		√		
9	Kalimat tidak mengandung persepsi yang membingungkan		√		
10	Huruf dan kalimat sesuai EYD	√			
11	Variasi huruf tidak berlebihan	√			
12	Hurup membuat pembaca menjadi tertarik		√		
13	Spasi antar huruf normal	√			
14	Spasi antar baris tersusun normal	√			
Skor Perolehan		49			
Skor Harapan		56			
Persentase		87,5			

4.4.4 Keterangan Nilai Validasi

Nilai yang diberikan ketiga validator di atas selanjutnya dapat dikonversi pada tabel rata-rata nilai validasi di bawah ini:

Tabel 4.16 Keterangan Nilai Kevalidan Ahli Permainan dan Ahli Pembelajaran

No	Model Permainan	Ahli Permainan		Ahli Pembelajaran	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	Permainan Passing Soal (Pasal)	88,3	Valid	95	Sangat Valid
2	Permainan Pasing Kolong (Paskol)	96,7	Sangat Valid	93,3	Sangat Valid
3	Permainan Passing Warna (Paswar)	95	Sangat Valid	85	Valid
4	Permainan Pasing Keluar (Pasout)	93,3	Sangat Valid	86,7	Valid
5	Permainan Passing Lobang (Passhole)	86,7	Valid	88,3	Valid
Rata-Rata		92	Sangat Valid	89,66	Valid

Tabel 4.17 Keterangan Nilai Kevalidan Ahli Media

Ahli Media	
Nilai	Keterangan
87,5	LAYAK

Tabel 4.18 Keterangan Rata-Rata Nilai Validasi Ahli

Keterangan	Ahli Permainan	Ahli Pembelajaran	Ahli Media
Nilai	92	89,66	87,5
Rata-Rata dan Keterangan	89,72% LAYAK DIGUNAKAN DAN DIREVISI SESUAI KEBUTUHAN		

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh keterangan bahwa nilai dari ahli permainan adalah sebesar (92%) dengan kriteria sangat layak. Ahli pembelajaran sebesar (89,66%) dengan kriteria layak. Ahli media sebesar (87,5%) dengan kriteria layak. Rata-rata nilai validator secara keseluruhan adalah adalah (89,72%) dengan demikian produk pembelajaran passing permainan sepak bola siswa SMP Negeri 53 Palembang dinyatakan layak digunakan dan direvisi sesuai kebutuhan.

4.5 Tahap Implementasi

Produk yang sudah ditetapkan melalui nilai kevalidan dan status keterangan produk (*expert judgment*), selanjutnya diimplementasikan pada siswa agar dapat diketahui tingkat kepraktisan produk pada pengguna yaitu siswa kelas VII. SMP Negeri 53 Palembang. Hasil persepsi kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19 Keterangan Kepraktisan Permainan Passing Soal (Pasal)

No	Sampel	Pertanyaan										SP	SM	SKOR	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis

2	Amelda	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
3	Ananda	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
4	Annisa	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
5	Brilian	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
6	Doni	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	34	40	85	Praktis
7	Elsya	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
8	Exsel	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
9	Fadil	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35	40	87,5	Praktis
10	Fevilia	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	40	87,5	Praktis
11	Fino	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
12	Frisca	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
13	Rizki	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
14	Khairy	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
15	Anam	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
16	Luthfia	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
17	Alfarizi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
18	Jerri	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
19	Tegar	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
20	Raffa	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
21	Rhadika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
22	Naila	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
23	Nasyifa	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
24	Naura	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
25	Rafly	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
26	Rizky	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis
27	Soetji	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
28	Wendy	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
29	Linda	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
30	Umaida	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
31	Arpan	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
32	Umri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
33	Bagus	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
34	Umairo	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
35	Aziz	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
36	Wisnu	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
37	Ricky	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
38	Andi	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis
39	Rizka	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
40	Devi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
Mean													92,3	Sangat Praktis	

Tabel 4.20 Keterangan Kepraktisan Permainan Passing Kolong (Paskol)

No	Sampel	Pertanyaan										SP	SM	SKOR	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
2	Amelda	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
3	Ananda	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
4	Annisa	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
5	Brilian	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	34	40	85	Praktis
6	Doni	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
7	Elsya	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	40	92,5	Sangat Praktis
8	Exsel	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
9	Fadil	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38	40	95	Sangat Praktis
10	Fevilia	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	40	87,5	Praktis
11	Fino	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	35	40	87,5	Praktis
12	Frisca	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
13	Rizki	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
14	Khairy	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	35	40	87,5	Praktis
15	Anam	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	35	40	87,5	Praktis
16	Luthfia	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	34	40	85	Praktis
17	Alfarizi	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
18	Jerri	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
19	Tegar	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
20	Raffa	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
21	Rhadika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
22	Naila	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
23	Nasyifa	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
24	Naura	2	4	2	4	4	3	3	3	4	4	33	40	82,5	Praktis
25	Rafly	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
26	Rizky	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5	Sangat Praktis
27	Soetji	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
28	Wendy	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
29	Linda	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
30	Umaida	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
31	Arpan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
32	Umri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
33	Bagus	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
34	Umairo	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
35	Aziz	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
36	Wisnu	2	4	2	4	4	3	3	3	4	4	33	40	82,5	Praktis
37	Ricky	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	40	90	Sangat Praktis

38	Andi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5	Sangat Praktis
39	Rizka	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
40	Devi	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
Mean													91,9	Sangat Praktis	

Tabel 4.21 Keterangan Kepraktisan Passing Warna (Paswar)

No	Sampel	Pertanyaan										SP	SM	SKOR	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
2	Amelda	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
3	Ananda	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
4	Annisa	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	36	40	90	Sangat Praktis
5	Brilian	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	34	40	85	Praktis
6	Doni	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
7	Elsya	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
8	Exsel	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
9	Fadil	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35	40	87,5	Praktis
10	Fevilia	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	40	87,5	Praktis
11	Fino	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
12	Frisca	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
13	Rizki	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
14	Khairy	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
15	Anam	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
16	Luthfia	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
17	Alfarizi	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	34	40	85	Praktis
18	Jerri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5	Sangat Praktis
19	Tegar	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
20	Raffa	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
21	Rhadika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
22	Naila	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
23	Nasyifa	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
24	Naura	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
25	Rafly	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	33	40	82,5	Praktis
26	Rizky	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35	40	87,5	Praktis
27	Soetji	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
28	Wendy	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
29	Linda	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	34	40	85	Praktis
30	Umaida	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	40	97,5	Sangat Praktis
31	Arpan	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
32	Umri	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis

33	Bagus	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
34	Umairo	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
35	Aziz	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
36	Wisnu	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
37	Ricky	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	33	40	82,5	Praktis
38	Andi	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35	40	87,5	Praktis
39	Rizka	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
40	Devi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
Mean													92,6	Sangat Praktis	

Tabel 4.22 Keterangan Kepraktisan Permainan Passing Keluar (Pasout)

No	Sampel	Pertanyaan										SP	SM	SKOR	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad	4	4	3	4	3	4	4	2	4	2	34	40	85	Praktis
2	Amelda	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
3	Ananda	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
4	Annisa	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
5	Brilian	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
6	Doni	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95	Praktis
7	Elsya	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
8	Exsel	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
9	Fadil	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35	40	87,5	Praktis
10	Fevilia	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	35	40	87,5	Praktis
11	Fino	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
12	Frisca	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
13	Rizki	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
14	Khairy	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
15	Anam	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	36	40	90	Sangat Praktis
16	Luthfia	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
17	Alfarizi	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
18	Jerri	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
19	Tegar	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
20	Raffa	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
21	Rhadika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
22	Naila	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
23	Nasyifa	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
24	Naura	2	3	4	4	3	3	4	4	2	4	33	40	82,5	Praktis
25	Rafly	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
26	Rizky	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis

27	Soetji	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	35	40	87,5	Praktis
28	Wendy	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
29	Linda	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
30	Umaida	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
31	Arpan	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
32	Umri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
33	Bagus	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
34	Umairo	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
35	Aziz	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
36	Wisnu	2	3	4	4	3	3	4	4	2	4	33	40	82,5	Praktis
37	Ricky	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	40	87,5	Praktis
38	Andi	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis
39	Rizka	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	35	40	87,5	Praktis
40	Devi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
Mean													91,5	Sangat Praktis	

Tabel 4.23 Keterangan Kepraktisan Permainan Passing Lobang (Passhole)

No	Sampel	Pertanyaan										SP	SM	SKOR	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahmad	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
2	Amelda	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
3	Ananda	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
4	Annisa	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
5	Brilian	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
6	Doni	4	4	4	2	4	4	3	4	2	3	34	40	85	Praktis
7	Elsya	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
8	Exsel	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
9	Fadil	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35	40	87,5	Praktis
10	Fevilia	3	3	4	2	4	4	4	2	4	4	34	40	85	Praktis
11	Fino	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
12	Frisca	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
13	Rizki	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
14	Khairy	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	36	40	90	Sangat Praktis
15	Anam	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
16	Luthfia	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
17	Alfarizi	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
18	Jerri	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
19	Tegar	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
20	Raffa	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis

21	Rhadika	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
22	Naila	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
23	Nasyifa	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
24	Naura	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
25	Rafly	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	40	85	Praktis
26	Rizky	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis
27	Soetji	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
28	Wendy	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
29	Linda	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
30	Umaida	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	34	40	85	Praktis
31	Arpan	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
32	Umri	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
33	Bagus	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37	40	92,5	Sangat Praktis
34	Umairo	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
35	Aziz	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
36	Wisnu	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	40	97,5	Sangat Praktis
37	Ricky	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	40	85	Praktis
38	Andi	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	40	82,5	Praktis
39	Rizka	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
40	Devi	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	40	95	Sangat Praktis
Mean													92,1	Sangat Praktis	

Tabel 4.24 Keterangan Nilai Kepraktisan

No	Model Permainan	Siswa	
		Nilai	Keterangan
1	Permainan Passing Soal (Pasal)	92,3	Sangat Praktis
2	Permainan Pasing Kolong (Paskol)	91,9	Sangat Praktis
3	Permainan Passing Warna (Paswar)	92,6	Sangat Praktis
4	Permainan Pasing Keluar (Pasout)	91,5	Sangat Praktis
5	Permainan Passing Lobang (Pashole)	92,1	Sangat Praktis
Rata-Rata		92,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan keterangan tabel kepraktisan di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa SMP Negeri 53 Palembang terhadap pembelajaran yang didesain melalui jenis-jenis permainan passing sepak bola diterangkan bahwa nilai kepraktisan sebesar 92,2% dengan demikian produk dinyatakan sangat praktis.

4.6 Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan dimana semua saran yang diberikan oleh validator, serta penyempurnaan produk dari hasil uji coba pengguna kemudian direvisi oleh peneliti dalam rangka mencapai produk yang benar-benar dapat digunakan sebaik-baiknya oleh siswa. Adapun saran-saran yang tergambar dari evaluasi para validator dapat dijabarkan sebagai berikut:

4.6.1 Evaluasi Ahli Materi Permainan

Menurut ahli permainan Bapak Endie Riyoko, M.Pd produk yang dikembangkan disarankan untuk memberikan fokus pada gambar yang disediakan. Gambar harus mampu menjawab permasalahan yang dihadapi siswa melalui permainan yang didesain.

4.6.2 Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran

Menurut ahli pembelajaran Ibu Dr. Siti Ayu Risma Putri, M.Pd produk yang dikembangkan sudah menyesuaikan dengan tiap-tiap indikator yang diharapkan dari kompetensi dasar pembelajaran permainan sepak bola. Produk ini berupaya membantu memunculkan keterampilan psikomotor pada ranah spesifikasi teknik dasar permainan sepak bola khususnya passing. Semua permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sudah mengarah ke indikator pembelajaran.

4.6.3 Evaluasi Ahli Media / Buku Cetak

Adapun evaluasi yang diberikan oleh Ibu Hikmah Lestari, M.Pd sebagai ahli media diantaranya peneliti harus mendesain cover semenarik mungkin, sehingga pembaca sebelum membuka isi di dalamnya terlebih dahulu tertarik.

Gunakan warna yang cerah dan menarik perhatian pembaca. Cover jangan terlalu polos, tampilkan kesan gambar permainan. Perangkat ini sudah diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan saran dan pertimbangan yang diberikan oleh ahli media.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data dilapangan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

- a. Produk pengembangan pembelajaran passing permainan sepak bola untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang dinyatakan valid karena rata-rata nilai validator sebesar 89,72%.
- b. Produk pengembangan pembelajaran passing permainan sepak bola untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang dinyatakan praktis digunakan oleh siswa karena rata-rata nilai uji kepraktisan sebesar 92,1%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa poin yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

- a. Guru dapat menjadikan permainan ini sebagai media belajar dalam pembelajaran passing permainan sepak bola.
- b. Siswa dapat melatih kecakapan passing atau meningkatkan kemampuan passing melalui permainan yang didesain.
- c. Sekolah dapat memperbanyak buku pedoman permainan sehingga dapat dibaca oleh siswa dan guru.
- d. Peneliti selanjutnya dapat mendesain permainan yang lebih variatif dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, M., & Noordia, A. (2022). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Passing pada Pemain Sepak Bola SSB Putra Permata. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10 (3), 223-228.
- Asriansyah. (2018). *Permainan Tradisional*. Palembang: El-Nusa.
- Atiq, A., & Budiyanto, K. S. (2020). Analisis Latihan Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Atlet Pemula. *Gelandang Olahraga*, 4 (1).
- Dogho, S., Wani, B., & Bile, R. L. (2021). Pengembangan Model Latihan Passing Atas Permainan Bola Voli Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran PJOK di SMP Kelas VIII. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 1 (3).
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan*, VII (1).
- Emral. (2016). *Bahan Ajar Sepak Bola*. Padang: Sukabina Press.
- Fajar, M. R., & Widodo, A. (2016). Analisis Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola Antara Atlet SSB Petrogres, Bima Amora dan Puta Zodiac Usia 11-12 tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 5 (2).
- Harianto, G., Nurhadi, M., Wakit, N., & Sujarwo, E. (2016). Model Pembelajaran Passing Sepak Bola di SD. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, Vol 1 No 1.
- Hendarto, P., Maridi, & Prayitno, B. A. (2019). Validity of Guided Inquiry-Based Moduls on Digestive System to Improve Argumentation Skill. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, Vol 5 No 1.
- Irianto, S. (2011). Standarisasi Kecakapan Bermain Sepak Bola Untuk Siswa SSB KU 14-15. *Sport Performance Journal*, 7 (1).
- Iskandar, H. (2017). *Tim Kesebelasan Sepak Bola*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kumbara, H. (2018). Perbedaan Variasi Latihan Juggling dan Rasio Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Hasil Kontrol Bola dari Tendangan Jarak Jauh. *Jurnal Halaman Olahraga Nusantara (UPGRI Palembang)*, VOL I, 1-16.
- Lubis, A. E., & Sukoco, P. (2019). Model Tes Keterampilan Dasar Untuk Penelurusan Bakat Calon Atlet Sepak Bola KU 10-11 Tahun. *Fairplay*, 1 (1).

- Mahardika, G. P., & Parlindungan, D. P. (2021). Model Latihan Passing (WP) Permainan Sepak Bola Untuk TInggkat Pemula Siswa SMA. *Sport Science & Education Journal, Vol 2 No 1*.
- Mikanda. (2014). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Yogyakarta: PT Radjapersada.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Bermain Edukatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol 3 No 1*.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Scollaria, Vol 6 No 3*.
- Qomarullah, R. (2015). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Helath and Sport, Vol 2 No 2*.
- Samsudin. (2019). *Model Pembelajaran Sepak Bola*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Samsudin. (2020). *Pembelajaran Penjas dalam Memanfaatkan Lingkungan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sembada, A. D., & Prasetya, D. (2020). Aktualisasi Pancasila dalam Sepak Bola Indonesia. *CIVICUS: Peneitian-Penelitian-Pengabdian, 8 (2)*, 1-11.
- Sentana, W. (2017). *Tim Kesebalasan Sepak Bola*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukma, A. (2015). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Bandung: Alfabeta.
- Zidane. (2013). *Football fo Basic Training*. England: CPC Perss.

Lampiran 1. Validator Ahli Permainan

INSTRUMEN AHLI PERMAINAN

Nama Validator : Endie Riyoko, M.Pd
 Bidang Ahli : Ahli Permainan
 Jabatan : Dosen Sepak Bola

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓)

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
 Jika jawaban baik diberikan skor 3
 Jika jawaban cukup diberikan skor 2
 Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Kisi-Kisi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Tujuan Permainan	Kejelasan tujuan permainan	1
		Kesesuaian tujuan permainan dengan materi	2
2	Materi Permainan	Kejelasan penyampaian materi permainan	3,4,5
		Alur materi pembelajaran	6,7
3	Metode Permainan	Ketepatan penggunaan metode	8,9
		Manfaat penekanan metode	10
4	Kegiatan Permainan	Menarik	11,12
		Menyenangkan	13,14
		Variatif	15
Jumlah soal			15

Tabel 2. Lembar Evaluasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Penggunaan judul permainan menarik	✓			
2.	Permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran	✓			
3.	Permainan mudah dimainkan		✓		
4.	Alat dan bahan pada permainan mudah didapat	✓			
5.	Peraturan permainan tepat dan jelas	✓			
6.	Peraturan permainan mudah dipahami	✓			

7.	Permainan sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai.	✓			
8.	Permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
9.	Permainan sesuai dengan manfaat pembelajaran.	✓			
10.	Permainan mencakup aspek penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.	✓			
11.	Permainan sudah sesuai dengan materi passing permainan sepak bola.	✓			
12.	Permainan menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup.		✓		
13.	Permainan mencakup aspek gerak dasar dalam menendang.	✓			
14.	Permainan aman digunakan.			✓	
15.	Permainan dapat digunakan sebagai pembelajaran				✓

Kolom Saran :

1. Disarankan untuk menambahkan keterangan yg ada pada gambar.
 2. Untuk harus lebih mudah & lebih seru juga.

Palembang, Mei 2023
 Validator,
[Signature]
 Endie Riyoko, M.Pd.

Lampiran 2. Validator Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN

Nama Validator : Dr. Siti Ayu Rizma Putri, M.Pd
 Bidang Ahli : Ahli Pembelajaran
 Jabatan : Dosen Voli

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓)

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
 Jika jawaban baik diberikan skor 3
 Jika jawaban cukup diberikan skor 2
 Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. KISI-KISI


No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian tujuan dengan materi	2
2	Materi pembelajaran	Kejelasan penyampaian materi	3,4,5
		Alur materi pembelajaran	6,7
3	Metode Pembelajaran	Ketepatan penggunaan metode	8,9
		Manfaat penekanan metode	10
4	Kegiatan pembelajaran	Menarik	11,12
		Menyenangkan	13,14
		Variatif	15
Jumlah soal			15

Tabel 2. Kuisioner Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran ditampilkan melalui buku yang dirancang	✓	✓		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan permainan yang dirancang		✓		
B. Materi Pembelajaran					
3	Permainan sesuai dengan proses pembelajaran		✓		
4	Materi permainan disajikan dengan jelas	✓			
5	Materi permainan memiliki tingkat pemahaman	✓			

6	Materi disampaikan secara runtut dan sesuai tahapan	✓		
7	Materi tersusun rapi sesuai dengan berdasarkan kebutuhan	✓		
C. Ketepatan Penggunaan Metode				
8	Permainan dapat menyesuaikan dengan metode apapun	✓		
9	Permainan merupakan metode pembelajaran yang tepat saat ini	✓		
10	Metode permainan yang diterapkan mewakili keinginan siswa	✓		
D. Kegiatan Pembelajaran				
11	Pembelajaran berlangsung menarik dan inovatif	✓		
12	Pembelajaran dengan permainan membangkitkan semangat belajar	✓		
13	Memungkinkan siswa menjadi senang dalam proses pembelajaran	✓		
14	Aktivitas permainan dalam belajar menyenangkan	✓		
15	Permainan sangat variatif	✓		

Kolom Saran :

Palembang, Mei 2023
 Validator,

 Dr. Siti Ayu Rizma Putri, M.Pd

Lampiran 3. Validator Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Nama Validator : Hikmah Lestari, MPd
 Bidang Ahli : Ahli Media
 Jabatan : Dosen Psikologi Olahraga

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
 Jika jawaban baik diberikan skor 3
 Jika jawaban cukup diberikan skor 2
 Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Kisi-Kisi

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Tampilan	Desain/Layout	1,2
		Teks/Tipografi	3,4
		Gambar	5,6
		Ukuran	7
2	Bahasa	Kesesuai bahasa	8,9
		EYD	10
		Variasi huruf	11,12
		Spasi antar baris dan huruf	13,14
Jumlah Soal			14

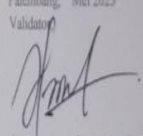
Tabel 2. Kuisioner Ahli Media

No	Pertanyaan	4	3	2	1
1	Desain dan tata letak menarik	✓			
2	Ketepatan proporsi layout	✓			
3	Ketepatan pemilihan font mudah dibaca	✓			
4	Teks memiliki tampilan menarik	✓			
5	Komposisi gambar menarik	✓			
6	Kualitas tampilan gambar sangat jelas	✓			
7	Ukuran modul/buku standar ISO	✓			
8	Penggunaan bahasan mudah dipahami	✓			
9	Kalimat tidak mengandung persepsi yang membingungkan	✓			
10	Huruf dan kalimat sesuai EYD	✓			

11	Variasi huruf tidak berlebihan	✓			
12	Huruf membuat pembaca menjadi tertarik	●	✓		
13	Spasi antar huruf normal	✓			
14	Spasi antar baris tersusun normal	✓			

Kolom Saran :

Perbaiki Sesuai Saran

Palembang, Mei 2023
 Validator

 Hikmah Lestari, M.pd.

Lampiran 4. Kuisisioner Pengguna

KUISISIONER PENGGUNA					
Nama Siswa	: Anaoda Syaqlah Athaya				
Jenis Kelamin	: Perempuan				
Kelas	: VII.2				
Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).					
Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4					
Jika jawaban baik diberikan skor 3					
Jika jawaban cukup diberikan skor 2					
Jika jawaban kurang diberikan skor 1					
Tabel 1. Lembar Penilaian Pengguna					
No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.	✓			
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.	✓			
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.		✓		
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.	✓			
5.	Permainan mudah dimainkan.		✓		
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.	✓			
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.		✓		
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.		✓		
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.	✓			
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain	✓			
Skor Perolehan		36			
Skor Maksimal		40			

Nilai Akhir	90
Keterangan	Sangat Baik

Palembang, Mei 2023
Pengguna/Siswa,

(Signature)

KUISIONER PENGGUNA

Nama Siswa : Amelda Putri
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kelas : VIII.2

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
 Jika jawaban baik diberikan skor 3
 Jika jawaban cukup diberikan skor 2
 Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Lembar Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.	✓			
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.	✓			
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.	✓			
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.	✓			
5.	Permainan mudah dimainkan.	✓			
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.		✓		
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.	✓			
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.	✓			
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.	✓			
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain.	✓			
Skor Perolehan		39			
Skor Maksimal		40			

Nilai Akhir	97,5
Keterangan	Sangat Baik

Palembang, Mei 2023
 Pengguna/Siswa,

(Amelda Putri)

1

KUISIONER PENGGUNA

Nama Siswa : Doni Yanaar
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Kelas : VII.2

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4

Jika jawaban baik diberikan skor 3

Jika jawaban cukup diberikan skor 2

Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Lembar Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.	✓			
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.		✓		
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.	✓			
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.			✓	
5.	Permainan mudah dimainkan.	✓			
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.	✓			
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.		✓		
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.	✓			
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.			✓	
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain.	✓			
Skor Perolehan		39			
Skor Maksimal		90			

2

Nilai Akhir	85
Keterangan	PERTAMAS

Palembang, Mei 2023
 Pengguna Siswa,

Doni
 (.....)

KUISIONER PENGGUNA

Nama Siswa : Fadil Arya Mecha
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Kelas : VII.2

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).

Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
 Jika jawaban baik diberikan skor 3
 Jika jawaban cukup diberikan skor 2
 Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Lembar Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.	✓			
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.	✓			
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.		✓		
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.	✓			
5.	Permainan mudah dimainkan.		✓		
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.	✓			
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.		✓		
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.	✓			
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.				✓
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain	✓			
Skor Perolehan		35			
Skor Maksimal		40			

Nilai Akhir	87,5
Keterangan	PRAKIS

Palembang, Mei 2023
 Pengguna/Siswa,

(Plamen)

KUISIONER PENGGUNA

Nama Siswa : Exsel Pratama
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Kelas : VII.2

Petunjuk : Tandai pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian dengan tanda ceklist atau centang (✓).

- Jika jawaban sangat baik diberikan skor 4
- Jika jawaban baik diberikan skor 3
- Jika jawaban cukup diberikan skor 2
- Jika jawaban kurang diberikan skor 1

Tabel 1. Lembar Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Permainan sangat menarik.	✓			
2.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami.	✓			
3.	Alat yang digunakan mudah didapat.	✓			
4.	Permainan meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani.	✓			
5.	Permainan mudah dimainkan.	✓			
6.	Permainan membuatmu mudah dalam memahami materi gerak dasar lari jarak pendek.		✓		
7.	Permainan dapat membuatmu bekerjasama dengan teman.	✓			
8.	Permainan dapat membuatmu melatih menerima kekalahan.	✓			
9.	Permainan dapat membuatmu bersifat toleransi kepada teman.			✓	
10.	Permainan dapat membuatmu tertib aturan dalam bermain	✓			
Skor Perolehan		37			
Skor Maksimal		40			

Nilai Akhir	92,5
Keterangan	Sangat Baik

Palembang, Mei 2023
 Pengguna/Siswa,

(Exsel)

Lampiran 5. Wawancara Analisis Penelitian

Status Wawancara : Guru Penjas SMP Negeri 53 Palembang

Nama Guru : Hariyudin, S.Pd

Tanggal dan Jam Wawancara : 29 Mei 2023 Jam 08.00

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran sepak bola selama ini di lingkungan saudara mengajar?	Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan silabus
2	Apakah saudara mengalami kendala saat mengajar?	Kendala saat mengajar tentu saja ada
3	Apa masalah yang saudara hadapi saat mengajar?	Ada masalah dimulai dari lapangan yang kurang memadai dan materi pembelajaran kurang menarik bagi siswa
4	Bagaimana cara saudara mengajar, khususnya pembelajaran passing sepak bola?	sesuai materi buku pembelajaran passing sepak bola yang ada di SMP Negeri 53

		Palembang
5	Perlu kah saudara dengan pola-pola atau metode baru dalam mengajar?	Perlu, dikarenakan metode lama dalam mengajar kurang menarik bagi siswa
6	Apakah bantuan variasi belajar yang disediakan peneliti akan berdampak pada variasi saudara dalam mengajar?	Terbantu dikarenakan banyak variasi baru yang membuat siswa tertarik dengan pembelajaran

Status Wawancara : Siswa SMP Negeri 53 Palembang

Nama Siswa : Doni Yanuar

Tanggal dan Jam Wawancara : 29 Mei 2023 Jam 08.30

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran sepak bola selama ini di lingkungan saudara belajar?	Proses Pembelajaran berjalan dengan monoton
2	Apakah saudara mengalami kendala saat belajar?	Lumayan Terkendala saat guru menerangkan materi
3	Apa masalah yang saudara hadapi saat belajar?	Materi belajarnya kurang menarik maka saya berkurang minat untuk belajar
4	Bagaimana cara saudara belajar, khususnya pembelajaran passing sepak bola?	Mendengarkan materi, lalu pemanasan dan memulai mempraktekkan materi yang disampaikan
5	Perlukah saudara dengan pola-pola atau metode baru dalam belajar?	Perlu, karena metode lama yang diajarkan oleh guru sangat monoton
6	Apakah bantuan variasi belajar yang disediakan peneliti akan berdampak pada variasi saudara dalam belajar?	Membantu karena variasi belajar dimodifikasi dengan permainan yang menarik

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

6.1 Foto Permainan Passing Soal (Pasal)



6.2 Foto Permainan Passing Kolong (Paskol)





6.3 Foto Permainan Passing Warna (Paswar)



6.4 Foto Permainan Passing Keluar (Pasout)




6.5 Foto Permainan Passing Lobang (Passhole)



6.6 Foto Bersama Guru SMP Negeri 53 Palembang



Lampiran 7. Surat Izin Penelitian (Univ. PGRI Palembang)


UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
 Telp. (711) 513701 Fax. (711) 513701 E-mail: fkkip@univpgri-palembang.ac.id

Palembang, 26 Mei 2023

Nomor : 620/E.16/FKIP.UNIV-PGRI/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala Dinas Pendidikan Kota Palembang
 Jalan Srijaya Negara KM 5,5
 di
 Palembang

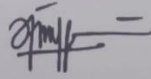
Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (Penulisan Skripsi) mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Palembang:

Nama	: Yusuf Saleh Nasution
NIM	: 2019 151 037
Program Studi	: Pendidikan Jasmani
Judul Skripsi	: Pengembangan Pembelajaran <i>Passing</i> Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 53 Palembang
Pembimbing Utama	: Dr. H. Bukman Lian, M.M., M.SI., CIQaR
Pembimbing Pendamping	: Dr. Muhsana El Cintami Lanos, M.Pd

Bermaksud akan mengadakan penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul **"Pengembangan Pembelajaran *Passing* Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 53 Palembang."**

Mohon bantuan Saudara untuk dapat diberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan dalam mengadakan penelitian di **SMP Negeri 53 Palembang**. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh Pihak **Sekolah** sehingga data yang diperlukan dapat terkumpul dengan baik.

Demikian, atas perhatian dan bantuan Saudara diucapkan terima kasih.

an. Dekan,
 Wakil Dekan I

 Hetilaniar, M.Pd

Tembusan Yth
 1 Rektor Universitas PGRI Palembang
 2 BPAAM
 3 Kabag. Akademik FKIP Universitas PGRI Palembang
 4 Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani
 5 Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
SMP NEGERI 53 PALEMBANG
 Jalan Sematang Komp. Sangkuriang, Palembang, Sumatera Selatan 30163
 Pos-el: smpn53plg@gmail.com



SURAT KETERANGAN
 No. 421.3/070-238/SMPN.53/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MARDALENA, S.Pd., M.Si.**
 NIP : 196401031984112001
 Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I / IV.b
 Jabatan : Kepala SMP Negeri 53 Palembang

Menerangkan bahwa :

Nama : **YUSUF SALEH NASUTION**
 NIM : 2019 151 037
 Program Studi : Pendidikan Jasmani

Bahwa nama tersebut di atas telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 53 Palembang pada tanggal 29 Mei 2023 s.d. 19 Juni 2023 dalam rangka penyusunan Skripsi, sesuai dengan surat yang telah dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Palembang Nomor : 070/0963/Disdik/2023 dengan judul : "**Pengembangan Pembelajaran *Passing* Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 53 Palembang**".


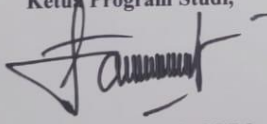


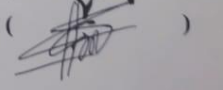
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 19 Juni 2023
 KEPALA SEKOLAH,



MARDALENA, S.Pd., M.Si.
 Pembina Tingkat I
 NIP. 196401031984112001

Lampiran 9. Usul Judul Skripsi

	
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG	
Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang Telp. (0711) 513701 Fax. (0711) 513701 Email : fkipunivpgripalembang@yahoo.co.id	
USUL JUDUL SKRIPSI	
Nama NIM Program Studi	: Yusuf Saleh Nasution : 2019-151-037 : Pendidikan Jasmani
<hr/>	
Judul 1 Rumusan Masalah	: PENERAPAN METODE BAGIAN UNTUK MENGATASI KETUNTASAN HASIL BELAJAR MATERI PASSING PERMAINAN SEPAK BOLA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 53 PALEMBANG : Apakah ada pengaruh penerapan metode bagian untuk mengatasi ketuntasan hasil belajar materi passing permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Negeri 53 Palembang?
Judul 2 Rumusan Masalah	: PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PASSING PERMAINAN SEPAK BOLA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 53 PALEMBANG <i>§</i> : Bagaimana pengembangan model pembelajaran passing permainan sepak bola siswa kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang
Judul 3 Rumusan Masalah	: ANALISIS FAKTOR GANGGUAN MOOD DALAM LATIHAN PADA SISWA SSB PUTRA SUKMA PALEMBANG Bagaimana faktor gangguan mood dalam latihan pada siswa SSB Putra Sukma Palembang?
Menyetujui, Ketua Program Studi,  Farizal Imansyah, M.Pd. NIP/NIDN: 0212028703	Palembang, 4 Januari 2023 Mahasiswa yang mengusulkan  Yusuf Saleh Nasution NIM: 2019151037
Diusulkan judul nomor : 2 Pembimbing Utama : Dr. H. Bukman Lian, M.M., M.Si., C.I.Q.A.R () Pembimbing Pendamping : Dr. Muhsana El Cintami Lanos, M.Pd ()	
Catatan: Urutkan konsultasi: (1) Pemb Pendamping, (2) Pemb Utama, dan (3) Kaprodi	

Lampiran 10. Kartu Bimbingan Skripsi

Kartu Bimbingan Skripsi

Nama : Yusuf Saikh Masudon
 NIM : 2019151037
 Jurusan : Pendidikan Jasmani
 Judul : Pengembangan Pembelajaran Posing Permainan Sepak bola Siswa Kelas VII di SMP Negeri 03 Palembang
 Pembimbing Utama (P1) : Dr. H. Bukman Lian, M.M., M.Si., C.I.A.A.R.
 Pembimbing Pendamping (P2) : Dr. M. Husam El Cidhani Laos, M.Pd

TANGGAL	TOPIK/BAB	KOMENTAR/SARAN	PARAF	
			P1	P2
9 Januari 2023	Usul Judul	Rekomendasi Judul 2, silahkan konsultasi ke pembimbing I		#
14/1/23	Judul	ace bab 2		
6 feb 2023	Proposal	Revisi: Ertasi, Masukan Relevan dan Jambatkan Rancangan Model		#

9

TANGGAL	TOPIK/BAB	KOMENTAR/SARAN	PARAF	
			P1	P2
27/feb/2023	Proposal	Desain Model Revisi		#
6/3/2023	proposal	Rekomendasi: Usulan sempre, silahkan konsultasi ke pembimbing I		#
6/3/2023	Pjprul	file Suforo Ace		
14/3/23	Pjprul	ace file pprul		

TANGGAL	TOPIK/BAB	KOMENTAR/SARAN	PARAF	
			P1	P2
11/3/23	proposal	Selesai Revisi silahkan lanjut ke pembimbing I		#
11/3/23	Pjprul file suforo	ace mae lagi kembali pprul y bnu		
10/5/23	Pjprul file 1.2.23	Perbaiki sesuai dengan foto tulis sebelum skripsi, mo. memperhatikan landasan teori, disiplin ilmu, sesuai model penelitian lanjut silahkan lanjut ke pembimbing I mohon perhatian		#

10

11

TANGGAL	TOPIK/BAB	KOMENTAR/SARAN	PARAF	
			P1	P2
16/5/23	Bab I, II, III	ace		
			2	
27/6/23	Bab 1, 2, 3, 4, 5	Revisi sesuai saran dan lengkapi SKRIPSI beserta Buku hasil Pengembangan		#
1/7/23	Bab 1, 2, 3, 4, 5	Silahkan lanjut ke pembimbing I ke pembimbing II		#
1/7/23	Bab IV V Setelah ujian	ace		
			8	

Lampiran 11. SK Pembimbing


UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
 Telp. (0711) 513701 Fax. (0711) 513701 E-mail : fkp@univpgri-palembang.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FKIP UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG
NOMOR:2158/E.44/FKIP/UNIV-PGRI/2022
TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI DAN
PENGESAHAN MAHASISWA TERBIMBING TAHUN AKADEMIK 2022/2023
Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa
Dekan FKIP Universitas PGRI Palembang

Menimbang : 1. bahwa untuk kelancaran tugas Pembimbing Skripsi Program Strata I bagi mahasiswa FKIP Universitas PGRI Palembang, perlu ada pengangkatan pembimbing skripsi Program Strata I;
 2. bahwa sehubungan butir a diatas dipandang perlu diterbitkan keputusan Dekan FKIP sebagai landasan hukum.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 4 Tahun 2014, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
 4. Peraturan Presiden No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 73 Tahun 2012 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi;
 6. Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi..

Memperhatikan : 1. Pedoman Akademik FKIP Universitas PGRI Palembang;
 2. Pedoman Penulisan Skripsi FKIP Universitas PGRI Palembang Tahun 2019;
 3. SK YPLP PT-PGRI Provinsi Sumatera Selatan No. : 415.1/C.1/YPLP PT-PGRI/2021 tanggal 30 Desember 2021, tentang Perpanjangan Jabatan Pejabat dalam Lingkungan Universitas PGRI Palembang.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 Pertama : Menunjuk dan menugaskan Saudara :
 Nama : Dr. H. Bukman Lian, M.M., M.Si., CIQaR
 NIDN : 883120016
 Jabatan Akademik : Lektor
 Sebagai Pembimbing I
 Nama : Dr. Muhsana El Cintami Lanos, M.Pd
 NIDN : 0214049101
 Jabatan Akademik : Lektor
 Sebagai Pembimbing II

 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi :
 Nama : Yusuf Saleh Nasution
 NIDN : 2019151037
 Program Studi : Pendidikan Jasmani
 Judul : Pengembangan Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VII di SMP Negeri 53 Palembang

Kedua : Keputusan ini mulai berlaku selama 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Palembang
 Pada Tanggal : 5 Desember 2022
 a.n. Dekan,

HETILANIAR, M.Pd.

Tembusan Yth:
 1. Wakil Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa bersangkutan

RIWAYAT HIDUP PENELITI



Yusuf Saleh Nasution lahir di Palembang pada tanggal 23 juli 2001, merupakan anak ketiga dari 3 saudara kandung dari pasangan, Bapak Toguan Nasution dan Ibu Nurdahlia.

Pendidikan Formal yang pertama dilalui oleh peneliti pada sekolah dasar di SD Negeri 121 Palembang selesai tahun 2012. Sekolah menengah pertama di SMP Negeri 14 Palembang selesai pada tahun 2015. Sekolah Menengah Atas di SMK Negeri 2 Palembang selesai pada tahun 2018. Selanjutnya pada jenjang strata satu (S1) peneliti menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang.

Pada tahun 2023 alhamdulillah rasa puji dan syukur dan terimakasih yang setulusnya kepada Allah SWT yang selalu senantiasa memberikan kemudahan dalam setiap langkah dan rencanaku, Sekaligus doa tulus dari kedua orang tuaku sehingga saya mampu menyelesaikan perkuliahan tepat waktu. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum Aamiin Yarobbal'alaamiin.