

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK *THROW IN*
MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN *HAND BALL* PADA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 10 PADANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

***DEVELOPMENT OF THROW TECHNICAL LEARNING MODEL IN THROUGH
MODIFICATION OF HAND BALL GAME AT STUDENT CLASS XI SMA
NEGERI 10 PADANG YEAR LESSON 2016/2017***

Zalmi
SMA Negeri 10 Padang
Zalmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan model pengembangan model pembelajaran teknik dalam rangka pembelajaran sepak bola dalam pembelajaran PJOK bagi siswa kelas XI SMA dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Metode penelitian ini adalah studi pengembangan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang dimodifikasi, data penelitian, spesifikasi produk, dan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar evaluasi, uji coba skala kecil (18 siswa), dan tes skala besar (34 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase deskriptif untuk mengetahui aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa setelah menggunakan produk. Dari hasil percobaan diperoleh data evaluasi 82,5% (baik), Pelajaran 85% (baik), percobaan kelompok kecil 79% (baik), dan uji coba kelompok besar 84% (bagus). Dari data yang ada dapat disimpulkan bahwa perkembangan pembelajaran PJOK melalui permainan modifikasi handball ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa SMA 10 Padang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan efektifnya permainan perintis, sehingga bisa diaplikasikan sebagai model pembelajaran pembelajaran PJOK.

Kata kunci: pengembangan, pembelajaran, game, modifikasi bola tangan

ABSTRACT

This research aims to develop and produce model development of technique learning model in the framework of learning soccer game in learning PJOK for students of class XI High School in the lessons of Physical Education Sport and Health. The method of this research is a model development study developed by modified Borg & Gall, research data, product specifications, and the results of the questionnaire filling by students. Data were collected using evaluation sheets, small-scale trials (18 students), and large-scale tests (34 students). Data analysis technique used is descriptive percentage to reveal psychomotor, cognitive, and affective aspects of students after using the product. From

the results of the experiments obtained 82.5% evaluation data (good), Lessons 85% (good), small group trials 79% (good), and large group trials 84% (good). From the existing data it can be concluded the development of learning PJOK through this handball modification game can be used in the learning process of Physical Education Sport and Health of High School Students 10 Padang. Based on the results of research and discussion, it can be concluded effective pioneering game, so it can be applied as a learning model in learning PJOK.

Keywords: *development, learning, game, hand ball modification*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional (Depdiknas: 2003). Agar program pendidikan jasmani dapat dilaksanakan dengan baik, maka perlu dipersiapkan guru yang berwenang dan memiliki kompetensi sebagai guru pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani di sekolah memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan aktifitas olahraga secara sistematis, dan terarah sebagai media untuk meningkatkan kemampuan. Gerak sebagai aktifitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar dalam upaya mengenal dunia dan dirinya. Struktur belajar dalam pendidikan jasmani berkaitan dengan bagaimana siswa belajar mencapai tujuan pendidikan melalui medium aktifitas fisik. Tujuan ideal program pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia (Rusli Lutan: 2001).

Untuk dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar dengan baik seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa serta kemampuan memodifikasi dan melakukan pendekatan dalam proses pembelajaran. Kemampuan memodifikasi dan menentukan model-model pembelajaran serta pendekatan yang paling tepat merupakan sarana yang efektif untuk mencapai tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dan sekaligus sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih bervariasi dan tidak menjenuhkan.

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran PJOK di sekolah antara lain, terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di

sekolah, kekurangan dana untuk menyelenggarakan program yang akan menghasilkan perubahan bermakna, hasil belajar yang diharapkan. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran PJOK, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreatifitas dan inovasi para guru PJOK selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran PJOK merupakan salah satu upaya membantu menyelesaikan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran PJOK di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh para guru PJOK dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memntivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki. Walaupun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik luar sekolah, yang sebenarnya memiliki potensi sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Jasmani

Rusli Lutan (2000:15), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya.

Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Rudi Susulana dan Cepi Riyana, 2008:1). Pembelajaran bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik hal ini dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dan keterampilan serta aspek-aspek lain yang ada pada individu siswa yang belajar.

Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

1. Kemampuan lokomotor Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat atau loncat, berjalan, berlari.
2. Kemampuan Non-lokomotor Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruangan gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik.
3. Kemampuan manipulatif Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tanganmata, yang mana cukup penting untuk item, berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerakan mendorong, menerima (menangkap obyek), dan gerakan mennggiring bola (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20)

Kebugaran Jasmani

Menurut Cholik dan Makasum (2007: 51) kebugaran jasmani adalah kesanggupan tubuh untuk melakukan aktivitas tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Unsur kebugaran jasmani ada 10 yaitu:

1. Kekuatan (*strength*) Adalah kemampuan dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja.
2. Daya tahan (*endurance*) Adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, paru-paru dan peredaran darahnya secara efektif dan efisien untuk menjalankan kerja secara terus menerus.
3. Daya otot (*muscular power*) Adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerahkan dalam waktu sependek-pendeknya.
4. Kecepatan (*speed*) Adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam waktu yang sama dengan waktu sesingkat-singkatnya.
5. Daya lentur (*flexibility*) Adalah efektifitas seseorang dalam menyesuaikan diri untuk segala aktivitas dengan penguluran tubuh yang luas.
6. Kelincahan (*agility*) Adalah kemampuan seseorang merubah posisi di area tertentu, dari depan ke belakang, dari kanan ke kiri.
7. Koordinasi (*coordination*) Adalah kemampuan seseorang mengintegrasikan berbagai gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif.
8. Keseimbangan (*balance*) Adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ saraf otot sehingga dapat mengendalikan gerakan-gerakan yang baik dan benar.
9. Ketepatan (*accuracy*) Adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakannya bebas terhadap suatu sasaran.

10. Reaksi (*reaction*) Adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera.

Throw In

Throw in adalah salah satu ketrampilan yang sering diabaikan dalam sepak bola. Penggunaan *throw in* yang benar dapat menciptakan banyak peluang untuk mengontrol bola dan menetak gol selama pertandingan. Salah satu kunci keberhasilan dalam melakukan *throw in* adalah komunikasi, dimana pelempar dan penerima bola harus mengetahui apa yang akan dilakukan oleh masing-masing sebelum lemparan tersebut dilakukan (Danny Mielke, 2007:40).

Cara Melakukan Keterampilan *Throw In* Sebelum melempar bola, kita dapat melakukannya dengan kaki diam, atau dengan awalan lari. Ketika bola sudah dilepas, kedua kaki harus tetap bersentuhan dengan tanah, baik menyentuh garis pinggir lapangan atau diluar garis pinggir lapangan. Jika pelempar melewati garis maka ini dianggap pelanggaran dan akan diberikan kepada tim lain dengan posisi lemparan ke dalam yang sama (Danny Mielke, 2007:40).

Kegunaan *Throw in* adalah untuk:

1. Untuk menciptakan banyak peluang.
2. Untuk menciptakan gol selama pertandingan.
3. Untuk menahan bola agar tetap dalam.

Hakekat Permainan Hand Ball

Permainan hand ball merupakan permainan beregu dimana 2 regu dengan masing-masing pemain 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) dan berusaha memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip permainan sepak bola tapi cara memindahkan bola dengan tangan bukan menggunakan kaki. Peraturan permainan yang digunakan dalam permainan hand ball dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada dilapangan.

Modifikasi permainan hand ball ini bertujuan untuk memperbaiki keterampilan melakukan lemparan ke dalam atau *throw in* dalam permainan sepak bola, meningkatkan ketangkasan, kelincahan, dan kebugaran. Tim yang berhasil mencetak skor terbanyak dalam waktu 2 x 10 menit akan memenangkan pertandingan tersebut. Dalam permainan ini, umpan yang cermat lebih ditekankan daripada skor akhir pertandingan. Pemain hendaknya melakukan lemparan sedekat mungkin ke arah sasaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Data Data yang diperoleh adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

Analisis Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui analisis kebutuhan, pembuatan produk awal, uji coba produk, revisi produk pertama, uji lapangan, revisi produk akhir, dan hasil akhir.

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah di revisi dan hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 18 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda. Siswa diberikan penjelasan peraturan modifikasi permainan hand ball yang kemudian melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang. Siswa diberikan penjelasan peraturan modifikasi permainan hand ball yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba modifikasi permainan hand ball. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Draft Produk Awal Modifikasi Permainan Hand Ball

Permainan modifikasi hand ball adalah permainan hand ball dengan menggunakan 9 orang pemain dalam satu tim dimana 1 orang berperan menjadi kiper dan 8 orang menjadi pemain. Aturan yang digunakan seperti permainan hand ball biasa, akan tetapi bola yang digunakan adalah bola voli dan beberapa peraturan yang disesuaikan dengan kondisi permainan.

Sebelum menginjak pada permainan inti di sini ada sebuah pendekatan metodik yang bertujuan untuk mengenalkan permainan modifikasi hand ball kepada siswa. Selain untuk mengenalkan kepada siswa, pendekatan metodik ini bertujuan agar siswa tidak jenuh ketika akan mendapatkan materi permainan modifikasi hand ball.

Aturan pendekatan metodik ini yaitu : 1) Melempar dan menangkap bola, akan tetapi melempar dengan posisi bola dibelakang kepala atau overhead pass, bola dilempar bebas ke teman, badan sedikit condong kebelakang saat melempar, dan kaki tidak boleh sampai terangkat. 2) Apabila bola yang dilempar berhasil ditangkap oleh siswa yang

bertugas menggagalkan bola, maka siswa yang lemparannya berhasil ditangkap oleh siswa yang ditengah bergantian tugas sebagai yang menggagalkan bola.

Setelah pendekatan metodik dilaksanakan, diteruskan dengan permainan modifikasi hand ball. Permulaan permainan dimulai seperti pertandingan hand ball pada umumnya. Masing-masing tim berusaha mendapatkan nilai dengan memasukan bola ke gawang lawan dengan menggunakan lemparan overhead pass. Bola dihitung 1 poin apabila bola masuk ke gawang tetapi dengan catatan bola tersebut masuk karena dilempar dengan menggunakan lemparan overhead pass. Tim yang meraih angka terbesar dalam waktu 2 x 10 menit, maka tim tersebut yang menang.

3

Peraturan Permainan Modifikasi Hand Ball

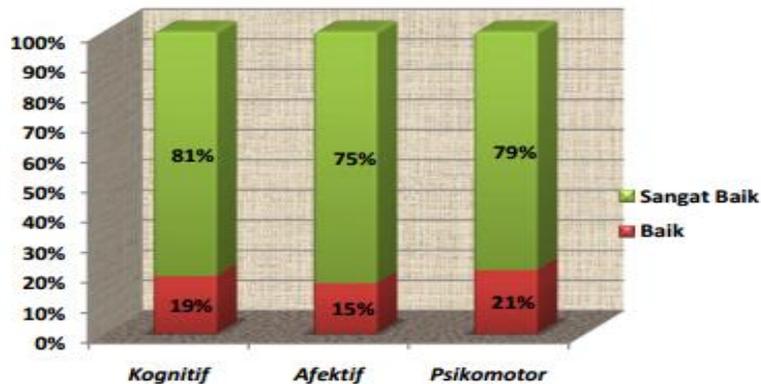
Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan hand ball, terdiri dari beberapa hal antara lain:

- Lapangan Permainan modifikasi hand ball, berbentuk persegi panjang tidak seluas lapangan aslinya. Dengan pertimbangan apabila menggunakan lapangan permainan hand ball yang sesungguhnya siswa akan lebih sulit untuk mengontrol permainan. Pada model permainan modifikasi hand ball ini ukuran lapangan disesuaikan berdasarkan usia siswa Sekolah Menengah Atas dengan rentang usia 16-18 tahun. Ukuran lapangan modifikasi hand ball tersebut adalah panjang 25 meter dan lebar 15 meter. Di lapangan modifikasi hand ball ini terdapat daerah garis hitam, yaitu dimana suatu daerah kiper yang tidak boleh dimasuki oleh pemain bertahan atau pemain lawan, hanya diperbolehkan untuk kiper saja. 15 m x 25 m
- Bola yang Digunakan Dalam Permainan Modifikasi Hand Ball Bola yang digunakan adalah bola voli sungguhan dengan tujuan agar tidak menimbulkan ketakutan bagi anak untuk melakukan lemparan atau menerima lemparan dari teman, karena bola voli lebih ringan dibandingkan bola asli hand ball.
- Gawang Gawang yang digunakan terdiri dari dua tiang setinggi 2 meter dan lebar 3 meter.
- Jumlah Pemain. 1) Permainan modifikasi hand ball dimainkan oleh 2 tim. 2) Setiap tim terdiri dari 9 pemain 3) 1 orang berperan sebagai kiper. 4) 8 orang berperan sebagai pemain di dalam lapangan.
- Lama permainan dan permulaan pertandingan. 1) Lama permainan modifikasi hand ball 2 x 10 menit. 2) Untuk memulai permainan dimulai dengan bola dilempar ke atas oleh wasit. 3) Lemparan yang dilakukan oleh wasit dilakukan di tengah lapangan. 4) Permainan dilakukan 2 x 10 menit.
- Cara mencetak angka. 1) Apabila bola dilempar dari luar kotak pinalti. 2) Lemparan yang dianggap sah adalah lemparan overhead dengan kaki tidak boleh terangkat.

- Teknik. Pada model pengembangan permainan voli net hidup ini dimainkan dengan menggunakan teknik-teknik yang terdapat pada permainan bola voli yang sesungguhnya yaitu meliputi teknik, servis bawah, passing atas, passing bawah, *spike*.

Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi oleh para siswa diperoleh persentase 79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan modifikasi hand ball ini telah memenuhi kriteria “baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang.



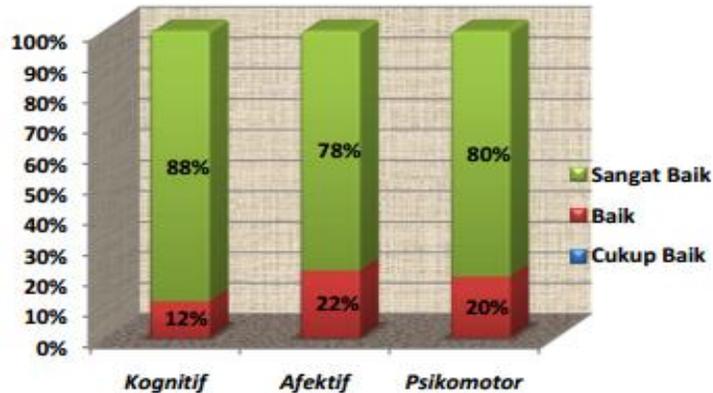
Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Persentase Kuisisioner Siswa Skala Kecil

Berdasarkan hasil skala kecil, terlihat seluruh aspek sudah baik, akan tetapi ada beberapa kegiatan yang kurang maksimal. Untuk itu perlu adanya revisi untuk model pembelajaran.

1. Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan “modifikasi hand ball” ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga model permainan modifikasi hand ball dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang.

Berdasarkan uji lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sama-sama memiliki hasil persentase rata-rata paling tinggi yaitu dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Persentase Kuisisioner Siswa Skala Besar.

2. Analisis Data

a) Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data yang di dapat pada uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan model pembelajaran permainan modifikasi hand ball ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang.

b) Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang yang berjumlah 34 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba lapangan model pembelajaran permainan modifikasi hand ball.

c) Hasil Akhir

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan model permainan sepakbola yang berdasarkan data pada data uji coba skala kecil (N=18) dan uji lapangan (N=34). Berdasarkan hasil analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini maka dilakukan beberapa simpulan produk meliputi:

- Mengubah peraturan permainan, seperti cara mengumpan, dan waktu permainan.
- Mengurangi jumlah pemain agar pemain setiap tim aktif bergerak

Prototipe Produk

• Lapangan

Lapangan Panjang lapangan 25 meter dan lebar 15 meter. Alasan memodifikasi ukuran lapangan menjadi lebih kecil dikarenakan menyesuaikan dengan dengan tanah lapang yang dimiliki oleh sekolah tersebut.

• Bola

Bola yang digunakan adalah bola voli. Alasan pemakaian bola voli adalah agar siswa pemula tidak takut untuk melakukan permainan dan merasa sakit saat terkena bola.

• Gawang

Gawang Gawang pada permainan modifikasi hand ball menggunakan gawang futsal, dengan panjang 3 meter dan tinggi 2 meter.

• Peraturan Permainan

- Permainan modifikasi hand ball dimainkan selama 2 x 5 menit.
- Semua gol dihitung 1 poin.
- Tidak boleh membawa bola lebih dari 5 langkah.
- Tidak boleh memegang bola lebih dari 5 detik
- Tidak boleh memasuki daerah kiper
- Apabila terjadi foul sebanyak 6 kali maka diberikan hukuman lemparan penalty.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Produk model permainan “modifikasi hand ball” dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Produk model permainan “modifikasi hand ball” sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 79% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84% dengan kriteria baik. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan modifikasi hand ball ini telah memenuhi kriteria, sehingga dapat digunakan untuk siswa SMA Negeri 10 Padang.
3. Faktor yang menjadikan model permainan “modifikasi hand ball” dapat diterima oleh siswa SMA adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80% siswa dapat memptaktekkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan modifikasi hand ball dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba

skala kecil maupun dari uji coba skala besar model pembelajaran ini dapat digunakan bagi siswa kelas XI SMA Negeri 10 Padang

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman, 2000. *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta; Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Agus Mahendra. 2000. *Bola Tangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Kurniawan, Feri. 2011. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar – Dasar Sepak Bola*. Jakarta: Depdikbud
- Rusli Lutan. 2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- _____, dkk, 2000. *Penelitian Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. *Perkembangan dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sucipto, dkk, 2000, *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud
- Suharsini Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
-