

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BOLA TANGAN DENGAN
MEMODIFIKASI BOLA UNTUK SISWA KELAS X DI SMK PGRI
NGETOS, KECAMATAN NGETOS, KABUPATEN NGANJUK.**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri



OLEH :

MUH. BUDI IRAWAN

NPM: 2115030135

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh :

MUH. BUDI IRAWAN

NPM: 2115030135

Judul:

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BOLA TANGAN DENGAN
MEMODIFIKASI BOLA UNTUK SISWA KELAS X DI SMK PGRI
NGETOS, KECAMATAN NGETOS, KABUPATEN NGANJUK.**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Prodi Penjaskesrek

FIKS UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 20 Juni 2025

Pembimbing I,



Drs. Sugito, M.Pd.
NIDN. 0004086001

Pembimbing II,



M. Akbar Husein Allsabab, M.Or.
NIDN. 0727089001

Skripsi Oleh :

MUH. BUDI IRAWAN

NPM: 2115030135

Judul:

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BOLA TANGAN DENGAN
MEMODIFIKASI BOLA UNTUK SISWA KELAS X DI SMK PGRI
NGETOS, KECAMATAN NGETOS, KABUPATEN NGANJUK.**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi FIKS Penjaskesrek UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 10 Juli 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

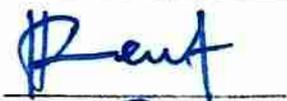
Panitia Penguji :

Ketua : Drs. Sugito, M.Pd.

Penguji I : Rendhitya Prima Putra, M.Pd.

Penguji II : M. Akbar Husein Allsabab, M.Or.

Mengetahui,




Nur Ahmad Muharram, M. Or.
NIDN. 0703098802

Motto:

**” Seperti Alam, Hidup Mengalir dan Seperti Pendaki, Aku Memilih Naik
Meski Berat ”**

(Muh. Budi Irawan)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan. Atas karunianya serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Segala perjuangan saya hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, berupa materi dan motivasi yang baik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta do'a yang tidak pernah putus. Saya persembahkan karya tulis ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu saya tercinta.
3. Kepada kedua dosen pembimbing saya Bapak Drs. Sugito, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak M. Akbar Husein Allsabah, M.Or. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
4. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
5. Diri saya sendiri Muh. Budi Irawan terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muh. Budi Irawan
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 07 September 2000
NPM : 2115030135
Fak/Jur/Prodi : FIKS/ SI PENJASKESREK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Nganjuk, 8 Juli 2025
Yang menyatakan



Muh. Budi Irawan
NPM. 2115030135

KATA PENGANTAR

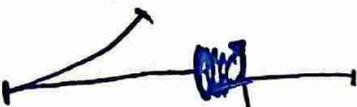
Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Bola Tangan Dengan Memodifikasi Bola Untuk Siswa Kelas X di SMK PGRI Ngetos, Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk.” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Orang tua, keluarga, serta sahabat yang senantiasa memberikan doa dan dorongan moral selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepala sekolah, guru, dan siswa SMK PGRI Ngetos yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bola tangan serta peningkatan kualitas pendidikan jasmani di sekolah.

Nganjuk, 8 Juli 2025
Penulis



Muh. Budi Irawan
NPM.2115030135

Abstrak

Muh. Budi Irawan Implementasi Pembelajaran Bola Tangan Dengan Memodifikasi Bola Untuk Siswa Kelas X Di SMK PGRI Ngetos, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk.

Kata kunci: Pembelajaran bola tangan, modifikasi bola, media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun di SMK PGRI Ngetos guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran PJOK masih kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran bola tangan dengan menggunakan bola yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas X di SMK PGRI Ngetos.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implemenationt, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 42 siswa kelas X SMK PGRI Ngetos. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan produk pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media 90%, rata-rata 91%. Kepraktisan produk dinilai sangat praktis, dengan hasil angket guru sebesar 94% dan siswa 89%, rata-rata 91,5%. Keefektifan produk mencapai kategori sangat efektif, dengan nilai uji coba terbatas sebesar 85% dan uji coba luas 92%, rata-rata 88,5%. Berdasarkan hasil tersebut, produk pengembangan pembelajaran bola tangan dengan modifikasi bola dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Desain Pengembangan	39

D. Tempat dan waktu pengembangan.....	42
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data.....	47
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Data Produk Hasil Pengembangan	52
B. Data Uji Coba	53
C. Analisis Data.....	62
D. Revisi Produk	69
E. Kajian Produk Akhir	70
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN- LAMPIRAN..	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tempat Pengembangan	36
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian	37
Tabel 3.3 Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.4 Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.5 Angket Respon Guru	38
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa.....	39
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	41
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Kuesioner Kepraktisan	41
Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Keefektifan.....	42
Tabel 4.1 Angket Respon Guru	47
Tabel 4.2 Angket Siswa Pada Uji Coba Terbatas	48
Tabel 4.3 Hasil Posttest Uji Coba Terbatas Siswa Kelas X	49
Tabel 4.4 Angket Respon Guru	50
Tabel 4.5 Angket Siswa Pada Uji Coba Luas.....	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Keefektifan.....	52
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lapangan Bola Tangan.....	16
Gambar 2.2	Gawang Bola Tangan.	17
Gambar 2.3	Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1.	Tahapan Model ADDIE	30
Gambar 3.2	Kerangka Awal Iritan Rotan	35
Gambar 3.3	Kerangka Rotan	35
Gambar 3.4	Kerangka Rotan Dilapisi Spon.....	36
Gambar 4.1.	Produk Akhir Media Bola Tangan Modifikasi	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Perbandingan Hasil Respon Guru dan Siswa Uji Coba Luas.....	2
------------	---	---

DAFTAR LAMPIRAN

1 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	79
2 : Instrumen Penelitian (lengkap)	89
3 : SOP Pembuatan Bola Modifikasi	109
4 : Keterangan Desain Produk	111
5 : Surat Pengantar/Ijin Penelitian.....	112
6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	113
7 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	114
8 : Berita Acara.....	115
9 : Dokumentasi Penelitian.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang disengaja, terprogram, dan terorganisir yang dilakukan manusia untuk membentuk sikap pribadi yang positif dan mengembangkan bakat atau potensi diri. Hal ini bertujuan agar individu dapat mencapai tujuan dalam kehidupannya. Melalui proses pendidikan, diharapkan tercipta manusia yang bertakwa, berilmu, berbudaya, serta siap menghadapi era globalisasi. Dengan terwujudnya pendidikan, akan lahir generasi yang memiliki keterampilan dan potensi diri yang siap dikembangkan di lingkungan masyarakat (Rahardian & Taufik, 2020). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai proses yang sistematis dan diatur guna menciptakan kondisi serta jalannya kegiatan belajar yang memungkinkan siswa aktif menggali dan meningkatkan kemampuannya. Potensi ini meliputi aspek spiritual-keagamaan, kemandirian, karakter, daya pikir, etika luhur, dan kemampuan yang relevan demi kepentingan individu, sosial, dan nasional.

Pendidikan jasmani adalah bagian dari aspek pendidikan yang mencakup kegiatan fisik. Tujuannya adalah membentuk kebiasaan hidup sehat yang bisa memengaruhi peningkatan kemampuan fisik serta psikologis, dan perasaan secara seimbang dan selaras (Juyinah et al., 2021). Lebih lanjut, (Hanief et al., 2017) menyatakan bahwa pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga juga berperan dalam membentuk karakter emosional, spiritual, serta perilaku sosial terhadap peserta didik. Materi ini dikemas dalam kegiatan fisik yang meningkatkan kemampuan gerak, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan motorik. Senada dengan itu, (Komarudin & Risqi, 2020) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bagian dari proses pendidikan yang mencakup seluruh pengembangan diri melalui aktivitas jasmani dan

kebiasaan hidup sehat, demi menumbuhkan perkembangan mental, emosional, dan sosial (Komarudin, 2023).

Namun, Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia saat ini masih banyak mengalami hambatan, baik dari dalam maupun luar. Sesuai yang diungkapkan (Irfandi & Rahmat, 2019). Salah satu hambatan eksternal yang kerap mengganggu proses belajar pendidikan jasmani adalah ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang kurang layak, seperti lapangan olahraga, peralatan olahraga, dan ruang ganti, merupakan hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat berolahraga dengan optimal dan berakibat pada rendahnya hasil belajar. Faktor lain mencakup kondisi lingkungan seperti kualitas dan temperatur udara, cuaca, serta waktu dan lokasi pembelajaran dll. Salah satu penyebab utama kegagalan proses pembelajaran yang berasal dari dalam adalah, minimnya kreativitas peran guru dalam mengelola kegiatan belajar, sehingga menyebabkan pembelajaran terasa menjenuhkan sehingga siswa kurang tertarik. Guru harus mampu merancang pengajaran yang fokus pada siswa, menggunakan strategi dan kerangka yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Faktor lain yaitu meliputi minat, kecerdasan dan persepsi siswa.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas X di SMK PGRI NGETOS, ditemukan bahwa siswa sangat menyukai olahraga permainan tim. Namun, berdasarkan hasil wawancara kepada guru PJOK menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Salah satu permainan tim yang menarik dan menantang, yang tidak kalah dengan sepak bola, bola basket, atau bola voli, adalah bola tangan. Meskipun ada potensi besar untuk memperkenalkan permainan bola tangan di SMK PGRI Ngetos, terdapat kesenjangan signifikan yaitu tidak ada bola tangan yang tersedia untuk mendukung modul ajar atau praktik. Ini menjadi hambatan utama dalam memaksimalkan peran guru untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta menghalangi siswa untuk benar-benar merasakan dan mempelajari permainan bola tangan secara langsung.

Jika diperhatikan dengan seksama, permainan bola tangan juga menarik. (Susanto, 2022) menjelaskan bahwa olahraga ini dapat menjaga kebugaran dan kesehatan tubuh. Bola tangan adalah olahraga yang dimainkan, termasuk pemain yang dipercayakan untuk menjaga gawang. Pertandingan ini melibatkan dua regu beranggotakan tujuh orang, yang bisa diselenggarakan di dalam atau di luar ruangan, menggabungkan unsur-unsur dari sepak bola dan bola basket di mana tim pemenang ditentukan berdasarkan jumlah gol yang dicetak dalam permainan. Permainan ini menggunakan tangan untuk memainkan bola, Pertandingan berlangsung selama dua babak, masing-masing 30 menit, dengan jeda 10 menit di antaranya.

(Yani et al., 2023) menekankan bahwa materi bola tangan memerlukan sarana seperti lapangan dan gawang, namun tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut. Namun, solusi untuk permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan modifikasi permainan supaya peserta didik tetap dapat memperoleh pengetahuan tentang olahraga baru ini. Dengan fasilitas yang terbatas, peneliti ingin siswa tetap mendapatkan pembelajaran yang layak dan sesuai. Oleh karena itu, timbul inisiatif untuk menerapkan permainan bola tangan yang dilakukan dengan menggunakan bola hasil modifikasi. Oleh sebab itu dari permasalahan atau kesenjangan di atas peneliti menawarkan suatu media berupa alat yang dimodifikasi yaitu gabungan antara rotan dan spon. Peneliti menawarkan pemilihan bola tangan yang dimainkan dengan bola yang sudah dimodifikasi, sebagai solusi atas masalah yang dihadapi sekolah didasari oleh alasan bahwa permainan ini dapat menggunakan alat yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah.

Menurut (Bambang, 2018), Pembelajaran dan modifikasi merupakan suatu rancangan atau strategi yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, di dalam maupun di luar ruangan. Untuk membantu peserta didik mudah memahami materi gerak maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran termasuk modifikasi model pembelajaran (Muammal & Muzakki, 2021). Model pembelajaran yang dimodifikasi ini merupakan pengembangan dari model sebelumnya, yang disesuaikan dalam bentuk permainan agar proses pembelajaran

menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. (Irwanto, 2016). Modifikasi merupakan suatu perubahan yang dapat terjadi pada bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan, atau manfaat, namun tetap mempertahankan unsur asli yang dimilikinya. (Arima & Nugraha, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran gerak dan pembelajaran melalui gerak dalam olahraga dan kesehatan yang terdiri dari keterampilan teknis dasar dari berbagai cabang olahraga. Pada penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi dengan menggabungkan material rotan dan spons menjadi satu kesatuan yang dibentuk menyerupai bola. sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bola tangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penting untuk menemukan solusi terhadap permasalahan ini. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan mengembangkan media pengajaran yang relevan dengan topik pelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi dan mendorong peningkatan interaksi antar guru dan murid. Dalam penggunaannya, guru perlu memahami karakteristik media pembelajaran yang baik serta memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun siswa. Tujuannya adalah untuk membuat pelajaran lebih menarik dan tidak menjenuhkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya dioptimalkan sebagai alat bantu dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bola tangan telah banyak dilakukan, seperti yang dilaksanakan oleh. (Yusdiantara et al., 2024) yang telah menghasilkan produk permainan bernama Bolgeb, yang merupakan gabungan dari permainan bola tangan dan bola beracun. Berdasarkan analisis hasil model pembelajaran Bolgeb ini layak dipraktikkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2020) menunjukkan bahwa siswa menjadi aktif dan sangat termotivasi selama pembelajaran. Selain itu, setelah mengikuti model peer teaching, siswa cepat mengerti dan memahami cara bermain bolatangan. Oleh karena itu, model peer teaching dinilai penting dan relevan untuk diterapkan dalam materi olahraga permainan di tingkat SMA. Penelitian yang dilakukan oleh (Lesmana et al., 2024) menghasilkan model permainan bola tangan gawang hidup

dengan pendekatan lingkungan persawahan. Dari hasil analisis dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model produk bola tangan gawang hidup berbasis pendekatan lingkungan persawahan layak dipraktikkan.

Berdasarkan sejumlah penelitian diatas, penggunaan media pembelajaran terbukti bisa menunjang guru dalam mengajarkan materi kepada murid. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media secara optimal agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Meskipun terdapat berbagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan dilapangan, belum semuanya digunakan secara maksimal. Salah satu media tersebut adalah media bola tangan modifikasi. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh ketiadaan media di sekolah yang mendukung pembelajaran keterampilan gerak spesifik dalam permainan bola tangan. Kehadiran media bola tangan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan guru. Selain itu, media ini juga dirancang sebagai solusi atas berbagai kendala dalam proses pembelajaran bola tangan. Seperti yang telah dijelaskan, penelitian akan terfokus pada **“Implementasi Pembelajaran Bola Tangan dengan Memodifikasi Bola untuk Siswa Kelas X di SMK PGRI Ngetos, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk.”**

B. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada Implementasi Pembelajaran Bola Tangan Dengan Memodifikasi Bola.
2. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PGRI Ngetos semester genap tahun pelajaran 2025.
3. Pada penelitian ini aspek yang dianalisis mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media bola tangan modifikasi.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana kevalidan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos?
2. Bagaimana kepraktisan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos?
3. Bagaimana keefektifan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos.
2. Untuk mengetahui kepraktisan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos.
3. Untuk mengetahui keefektifan implementasi pembelajaran bola tangan dengan memodifikasi bola untuk siswa SMK PGRI Ngetos.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Untuk mendapatkan pengalaman berharga dalam mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Bagi Peneliti Lanjutan

Memberikan landasan atau referensi penelitian pengembangan model pembelajaran bola tangan selanjutnya.

3. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

- a. Menawarkan alternatif metode pengajaran untuk materi permainan bola besar.
- b. Mendorong guru penjas untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi model pembelajaran.

- c. Sebagai langkah untuk membuat pembelajaran penjas lebih menarik melalui modifikasi permainan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i2.89>
- Arima, P., & Nugraha, T. (2023). Perbaikan Proses Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri dan Modifikasi Alat. *JURNAL PRESTASI*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/jp.v6i2.42573>
- Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran. Azhar Arsyad. In *Ed* (Vol. 1).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Bambang, H. (2018). Modifikasi Permainan Bola Tangan Terhadap Hasil Belajar Passing Dalam Pembelajaran Bola Tangan Mahasiswa. *Wahana Didaktika*, 16(1).
- Banerjee, S., & Chaudhury, I. (2021). An Impact of Social Media as a Promotional Platform for Food Linked Products in the New Normal. *BULMIM Journal of Management and Research*, 6(2). <https://doi.org/10.5958/2455-3298.2021.00006.4>
- Bomantara, A. (2019). Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Melalui Modifikasi Alat Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Playen, Gunungkidul. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1).
- Haryati, J. A. T. (2020). Tantangan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Di SD Negeri 01 Kemandungan Kecamatan Bantarkawung. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 669. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.54375>
- Heinich, R., Michael, M., & James, R. (1990). Instructional media and the new technologies of instruction. In *Instructional media and the new technologies of instruction*.
- Indrajaya, F. A. (2015). Status gizi atlet Pra PON: bola tangan putra Kalimantan Barat. In *Universitas Negeri Semarang*.

- Irfandi, & Rahmat, Z. (2019). Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. In *Jakarta: Rineka Cipta* (Vol. 1, Issue 2).
- Irwanto, E. (2016). Metode Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bola voli. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2).
- Juyinah, Mudzakir, D. O., & Ginanjar, A. (2021). Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Anak Dalam Pendidikan Jasmani. In *Seminar Nasional Olahraga (SENIOR)*.
- Komarudin. (2023). Small -Sided games sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pengambil keputusan dalam permainan sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Komarudin, K., & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.30728>
- Lesmana, G., Subroto, T., & Rahmat, A. (2024). Efektivitas model pengembangan research and development permainan bola tangan pada pembelajaran penjas sytematic literature review. *Jurnal Porkes*, 7(1), 277–287. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25155>
- Muammal, I., & Muzakki, A. (2021). Kinerja Guru Penjas SD Di Masa Pandemi Covid-19: Pengaruh Praktek MSDM Terhadap Kinerja Guru Penjas SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3019>
- Mukhlisin, M., Ma'mun, A., & Nuryadi, N. (2020). Pengaruh Metode Latihan dan Kemampuan Motorik terhadap Keterampilan Bermain Bola Tangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24557>
- Nursalam. (2017). Metodologi penelitian keperawatan. In *Pendekatan Praktis. Jakarta: Salemba Medika* (Vol. 4).
- Puri Pintek. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Pintek.Id.
- Rahardian, A., & Taufik, S. M. (2020). Spirit Olympism Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. In *CV Adanu Abimata*.
- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal*, 1(2), 107. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2172>
- Rayanda Asyar. (2019). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. ZonaReferensi.Com.
- Rika Ariyani. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. Rikaariyani.Com.
- Sadiman. (2017). Sadiman. (2017). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan*

Dan Pemanfaatan. *Raja Grafindo Persada*.

- Sadiman, A. (2020). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. *Pustekkom Dikbud Dan Pentas Raja Grafindo Persada*.
- Saputra, *Noviardi, Karwono, K., Muhfahroyin, M., & Sari, A. P. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ekosistem Berbasis Android Menggunakan Model Borg Dan Gall. *Biolova*, 4(1). <https://doi.org/10.24127/biolova.v4i1.3375>
- Septiardri, P. (2023). Model Pembelajaran Bola Basket Melalui Permainan Basket Drum Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas Viii Smp N 1 Boja Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(7).
- Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyoko, A. (2017). Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik (Lempar Turbo). *Jurnal Ilmiah Spirit*, 17(1).
- Susanto, N. (2022). Buku Ajar Manajemen Olahraga. In *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia* (Vol. 2, Issue 5).
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2020). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JurnalCakrawalaPendas*, 7(1), 90–98.
- Yani, A., Siregar, J., Henjilito, R., Putra, A., & Givari, M. (2023). Implementasi Permainan Bola Tangan dan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Desa Batusasak Kecamatan Kampar Kiri Hulu Kabupaten Kampar. *Journal of Human And Education*, 3(2).
- Yuliansah, Y., Sutirman, S., Dwihartanti, M., & Kistiananingsih, I. (2023). Pelatihan Penggunaan ERISE sebagai Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik bagi Guru SMK Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(2). <https://doi.org/10.29407/ja.v7i2.18641>

Yusdiantara et al., 2024. (2024). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Pada Siswa Kelas V SD Dabin Kecamatan Pekalongan Barat*. 5(1), 136–144.

Zakky. (2018). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. In *ZonaReferensi.com*.