

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN NOMOR  
PANCA EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW  
PADA PEMAIN JAWA TENGAH**

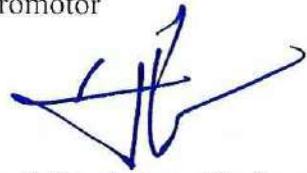


**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk  
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DIPERSARATKAN UNTUK UJIAN  
TERBUKA DISERTASI PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd

Tanggal 27.11.2021

Co-Promotor



Dr. Hidayat Humaid, M.Pd

Tanggal 29.11.2021

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

W<sup>3</sup> Prof. Dedi Purwana, E.S., M.Bus  
(Ketua)



03-01-2022

Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M. Pd  
(Sekretaris)



23.12.2021

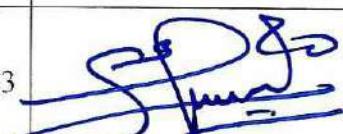
Nama : TRI AJI

No. Registrasi : 7217167418

Tgl. Lulus :

**BUKTI PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DESERTASI**  
**SETELAH UJIAN TERTUTUP**

Nama : TRI AJI  
 No. Regristasi : 7217167418  
 Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Dedi Purwana, E. S., M.Bus. (Ketua)		03.01.2022
2	Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M. Pd (Sekretaris/Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani)		23.12.2021
3	Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd (Promotor)		27.11.2021
4	Dr. Hidayat Humaid, M.Pd (Co-Promotor)		29.11.2021
5	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd (Penguji)		26.11.2021
6	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd (Penguji)		08.12.2021
7	Prof. Dr. Adang Suherman, MA. (Penguji Luar)		23.11.2021

**Persetujuan Hasil Perbaikan**

**Setelah Ujian Tertutup**

No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Perbaikan	Paraf (Acc)
1	Prof. Dr. Dedi Purwana, E. S., M.Bus. (Ketua)	Kata asing konsisten cetak miring		
2	Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M. Pd (Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani)	Gerak manusia dalam lapangan dan ruang gerak pemain		
3	Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd (Promotor)	Teori dan tambahan jurnal Internasional		
4	Dr. Hidayat Humaid, M.Pd (Co-Promotor)	Peluang nomor baru untuk pemula, ketertarikan		
5	Prof. Dr. Moch Asmawi, M.Pd (Penguji)	Uji kelayakan, efektifitas permainan dan analisis dicantumkan di pembahasan		
6	Prof. Dr. Widiastuti, M.Pd (Penguji)	Desain produk panca event, tambahi teori proses penelitian		
7	Prof. Dr. Adang Suherman, MA. (Penguji Luar)	Keterbaruan, peluang dan tantangan nomor baru		
<b>Judul Disertasi</b>				
Nama : TRI AJI				
No Regristasi : 7217167418				

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : TRI AJI  
NIM : 7217167418  
Tempat/Tanggal Lahir : Cilacap, 03 November 1980  
Program : Doktor  
Program Studi : Pendidikan Olahraga

Dengan ini menyatakan bahwa desrtasi dengan judul "**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN NOMOR BARU PANCA EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW PADA PEMAIN JAWA TENGAH**" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2022

Yang menyatakan,



TRI AJI

NIM: 7217167418



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : TRIAJI  
NIM : 7217167918  
Fakultas/Prodi : PENDIDIKAN JASTRANI  
Alamat email : Triajii@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN NOMOR PANCA  
EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW PADA PEMAIN  
JAWA TENGAH

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 14 Januari 2022

Penulis

( TRIAJI )

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala rasa syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal Disertasi dengan judul “**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN NOMOR BARU PANCA EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW PADA PEMAIN JAWA TENGAH**”. Proposal Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mengikuti ujian proposal Desertasi Pendidikan Jasmani Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

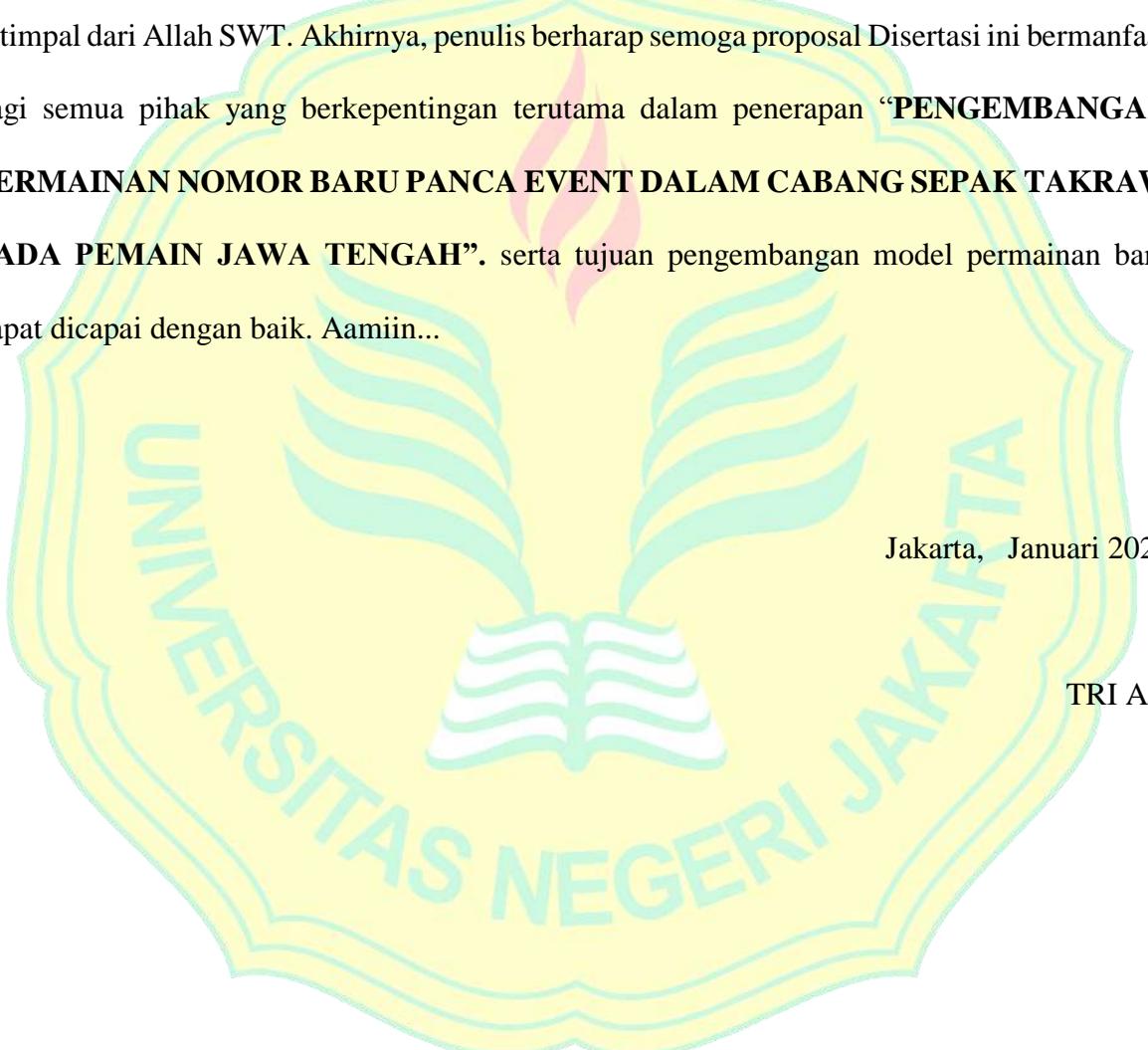
Dalam penulisan proposal Disertasi ini penulis sangat menyadari begitu banyak kekurangan, karena dari itu kritik dan saran dari para pembaca sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya penulis di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan penghargaan yang besar kepada:

Rektor Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Komarudin, M.Si. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Prof. Dr. Dedi Purwana, M.S., M.Bus., Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd., selaku Promotor dan Dr. Hidayat Humaid, M.Pd sebagai Co-Promotor yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengarahan dalam penyusunan proposal Disertasi ini.

Penulis juga berterima kasih kepada, seluruh dosen Pascasarjana dan staf administrasi Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, termasuk tidak lupa Rekan-rekan seperjuangan S3 POR B dan seluruh mahasiswa Pendidikan Olahraga angkatan 2016/2017 yang telah membantu demi kelancaran penyusunan proposal Disertasi ini. Dan tidak pernah lupa ucapan terima kasih yang terdalam kepada keluarga besar tercinta, Ayahanda Darmudji dan Ibunda Mintarti, Kakak Pujiati dan Daryani, dan Istri yang tercinta Agitha Pralambang Indirasyah SSi, Serta anakku yang tercinta Az “ Zahra Zera Adzani, Zakiyy Kumara Aji dan

Zivara Giatri Lakiesya, yang telah mendo'akan, memberikan dukungan, bimbingan, motivasi serta nasihat penuh demi kelancaran dalam penyusunan proposal Disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu dengan waktu yang telah ditentukan.

Terakhir, penulis ucapan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan nama satu-persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian proposal Disertasi ini. Semoga seluruh bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga proposal Disertasi ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan terutama dalam penerapan "**PENGEMBANGAN PERMAINAN NOMOR BARU PANCA EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW PADA PEMAIN JAWA TENGAH**". serta tujuan pengembangan model permainan baru dapat dicapai dengan baik. Aamiin...



Jakarta, Januari 2021

TRI AJI

# PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN NOMOR BARU PANCA EVENT DALAM CABANG SEPAK TAKRAW PADA PEMAIN JAWA TENGAH

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru permainan Panca event pada cabang sepaktakraw tingkat pelajar, dan menguji efektifitas produk baru permainan Panca event pada cabang sepaktakraw tingkat pelajar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan model *research and development* (R & D). Desain penelitian menggunakan pendekatan model pengembangan Borg & Gall. Dengan sepuluh Langkah: *Research and information collecting*, hasil dari analisis kebutuhan menunjukan perlu adanya pembaharuan permainan yang efektif, inovatif dan dapat dimainkan seluruh pemain. 2) *Planning*, membuat rencana penelitian dengan membentuk tim sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan untuk membantu proses mengembangkan produk penelitian. 3) *Develop preliminary form of product*, membuat model desain pedoman peraturan permainan panca event disertai gambar berupa buku teks pedoman. 4) *Preliminary field testing*, menguji produk tahap awal yang melibatkan subyek uji coba 20 pemain. 5) *Main product revision*, memperbaiki produk yang dikembangkan yang telah diuji coba. 6) *Main field testing*, menguji coba Kembali produk dengan jumlah pemain yang lebih besar dengan jumlah 12 kelompok atau 60 pemain. 7) *Operational product revision*, menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan pada uji coba lapangan. 8) *Operational field testing*, uji efektifitas melibatkan 80 pemain dengan membandingkan nomor sebelumnya, quadrant, regu, dobel dan panca event masing -masing nomor ada empat kelompok. 9) *Final product revision*, menyempurnakan produk panca event sebelum disebarluaskan. 10) *Dissemination and implementation*, penelitian ini telah disosialisasikan di FGD dengan pengprov Jawa Tengah dan diseminarkan atau melalui journal Internasional. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis multivariate anova (*MANOVA*). Hasil penelitian ini berbentuk produk pengembangan permainan **panca event**. Sepaktakraw panca event ini layak untuk menjadi nomor pertandingan sepaktakraw karena hasil uji terbukti efektif.

**Kata Kunci:** Sepaktakraw, Panca event, Pemain Jawa Tengah

## THE DEVELOPMENT OF A NEW NUMBER GAME OF PANCA EVENT IN THE TAKRAW SPORTS FOR CENTRAL JAVA PLAYERS

### Abstract

This study aimed to develop and examine the effectiveness of a new product for panca event game at the student level on sepak takraw sports. This research method used research and development (R & D) approach. The research design used the Borg & Gall development approach with ten steps: 1) Research and information collecting, the results of requirement analysis showed that there must be an effective and innovative game update which can be played by all players. 2) Planning, make a research plan by forming a team according to the expertise needed to assist the process of developing research products. 3) Developing a preliminary form of product, create a design model for the five-event game rule guidelines accompanied by pictures in the form of a guidance text book. 4) Preliminary field testing, check every earl stage product involving 20 players as test subjects. 5) Revising the main product, improve the product developed that has been tested. 6) Main field testing, re-test the product with a larger number of players with a total of 12 groups or 60 players. 7) Operational product revision, flesh out the product based on suggestions and input on field trials. 8) Operational field testing, the effectiveness test involves 80 players by comparing the previous numbers, quadrant, squad, double and five events, each number has four groups. 9) Final product revision, perfecting the five event products before they are disseminated. 10) Dissemination and implementation, this research has been socialized in FGD with the Central Java provincial government and in seminars or through international journals. The data analysis technique in used multivariate ANOVA (MANOVA) analysis. The results was in the form of a product of the development of a five-event game. This Panca Sepak takraw event deserves to be a Sepaktakraw match number because the test results showed it was effective.

Keywords : Central Java Player, Panca event, Sepaktakraw

# DAFTAR ISI

Halaman

## COVER

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
PERNYATAAN ORISINAL.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Pembatasan Masalah .....	13
C. Masalah Penelitian .....	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian .....	15
F. <i>State Of The Art</i> .....	15
G. <i>Road Map</i> Peneliti.....	22

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model .....	24
1. Penelitian Pengembangan .....	24
2. Model .....	29
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	38
C. Kerangka Teori .....	44
1. Sepaktakraw .....	44
2. Permainan Panca Event.....	45
3. Perinsip Latihan .....	94
4. Penguasaan Ketrampilan Gerak.....	105
5. Karakteristik Pemain.....	115

D. Rancangan Model .....	116
--------------------------	-----

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	127
B. Karakteristik Model yang Dikembangkan .....	127
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	128
D. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	130
E. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	135
1. Jenis Data .....	135
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	136
3. Teknik Analisis Data.....	137

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Hasil Pengembangan Produk Panca Event .....</b>	<b>144</b>
1. Research and Information collection .....	144
2. <i>Planning</i> .....	151
3. <i>Develop Preliminary from Product</i> .....	152
4. <i>Preliminary Field Testing</i> .....	167
5. <i>Main product revision</i> .....	176
6. <i>Main Field Testing</i> .....	179
7. <i>Operational product revision</i> .....	193
8. <i>Operational Field Testing</i> .....	194
9. <i>Final Product Revision</i> .....	211
10. <i>Dissemination and Implementas</i> .....	213
<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>213</b>
<b>C. Keterbaruan .....</b>	<b>216</b>
<b>D. Analisis Swot.....</b>	<b>217</b>

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARA**

A. Kesimpulan .....	223
B. Implikasi Penelitian .....	224
C. Saran .....	224
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>226</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>231</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1. Perolehan Medali Asian Games 2018.....	3
1.2. Perolehan medali Sea Games 2017.....	3
1.3. Perolehan medali Sea Gmaes 2019.....	3
1.4. Penelusuran Studi Literatur .....	14
1.5. Pengembangan Modifikasi Permainan .....	21
1.6. Road Map Penelitian.....	22
2.1 Perbandingan Nomor Panca Dan Sebelumnya .....	43
2.2 Praturan Permainan Panca Event .....	46
2.3 Tujuan Latihan Sesuai Usia dan Kesiapan Pemain.....	71
3.1 Langkah -langkah Pengembangan Produk .....	131
3.2 Hasil Uji Normalitas .....	138
3.3 Hasil Uji Homogenitas .....	139
3.4 Hasil Uji Anova .....	139
3.5 Hasil Uji Multivariat.....	141
3.6 Hasil Uji perbandingan antar aspek dan nomor sepaktakraw .....	142
4.1.Kerangka Hipotetik Penelitian.....	144
4.2.Hasil Analisis Kebutuhan FGD .....	147
4.3.Hasil Rekapan FGD .....	147
4.4. Draft Produk Awal.....	
4.5.Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	
4.6. Grafik Validasi Ahli.....	
4.7.Saran Revisi Produk.....	167
4.8. Kuisioner Responden Pengembangan Panca Event.....	168
4.9. Hasil Rekapan Uji Coba Kecil 20 Pemain .....	169
4.10 Hasil Rekapan 4 Komponen Uji Coba Kecil .....	171
4.11 Hasil Evaluasi Permainan Uji Coba Kelompok A .....	172
4.12 Hasil Evaluasi Permainan Kelompok B.....	173
4.13 Hasil Evaluasi Permainan Kelompok C.....	174
4.14 Hasil Evaluasi Permainan Kelompok D .....	174

4.15 Grafik Hasil Permainan 4 Kelompok A, B, C dan D .....	175
4.16 Hasil Evaluasi Uji Coba Besar 12 Kelompok (60 Pemain) .....	180
4.17 Rekapan Grafik Evaluasi Uji Coba Besar Kel. A, B, C dan D .....	181
4.18 Rekapan Grafik Evaluasi Kelompok E, F, G dan H .....	183
4.19 Rekapan Grafik Evaluasi Kelompok I, J, K dan L .....	186
4.20 Rekapan Grafik Waktu Dalam 1 Set Panca Event.....	189
4. 21 Rekapan Hasil Uji Coba Besar Dengan Kuisioner .....	190
4.22 Rekapan Hasil Uji Besar .....	193
4.23 Uji Efektifitas Pembanding Aspek Servis.....	195
4.24 Uji Efektifitas Pembanding Aspek Smash.....	196
4.25 Uji Efektifitas Pembanding Aspek Blok.....	198
4.26 Uji Efektifitas Pembanding Aspek Umpan.....	199
4.27 Hasil Uji Normalitas .....	200
4.28 Hasil Uji Homogenitas.....	201
4.29 Hasil Uji Hasil Uji Anova .....	201
4.30 Hasil Uji Multivariat .....	202
4.31 Hasil uji perbandingan antar aspek dan nomor sepaktakraw .....	203
4.32 Hasil Evaluasi Permainan Kel. Eksperimen A, B, C dan D .....	205
4.33 Hasil Evaluasi Permainan Kel. Kontrol A, B, C dan D .....	206
4.34 Hasil Evaluasi Permainan Kel. Eksperimen E, F, G dan H .....	207
4.35 Hasil Evaluasi Permainan Kel. Kontrol E, F, G dan H.....	208
4.36 Hasil Uji Kolmogorov.....	209
4.37 Hasil Uji Homogenitas.....	210
4.38 Hasil Uji Anova .....	210

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Foto Nomor Quadrant .....	10
1.2 Foto Nomor Beregu .....	11
1.3 Foto Nomor Dobel Event .....	11
1.4 Foto Nomor Tim Event.....	12
1.5 Road Map Penelitian.....	23
2.1 <i>Instructional Design R and D</i> .....	30
2.2 Model Pembelajaran Gerlach dan Ely .....	30
2.3 Model Kemp .....	32
2.4 Tahapan MPI.....	33
2.5 Model Joyce, Weil, dan Calhoun.....	34
2.6 Model Model Lee Owns .....	35
2.7 Model Borg and Gall .....	36
2.8 Permainan Panca Event.....	46
2.9 Teknik Dasar Sepak Sila.....	74
2.10 Teknik Dasar Sepak Kura Individu.....	75
2.11 Teknik Dasar Sepak Cungkil Individu.....	76
2.12 Teknik dasar Menapak .....	76
2.13 Teknik Sepak badek/simpuh.....	77
2.14 Teknik Dasar Heading Individu.....	78
2.15 Teknik Dasar Memaha Individu .....	78
2.16 Teknik Servis Atas .....	80
2.17 Teknik Teknik dasar Servis Bawah .....	80
2.18 Teknik Dasar Smash Gulung/ Salto .....	82
2.19 Teknik Teknik Dasar Smash Kedeng .....	84
2.20 Teknik Dasar Block .....	86
2.21 Bolck dengan Punggung .....	86
2.22 Model Posisi Pemain Saat Regus Servis.....	93
2.23 Model Posisi Pemain Saat Bertahan Panca Event .....	94
2.24 Langkah Pembuatan Desain Produk .....	118
2.25 Analisa Data R&D Level 3 .....	120
2.26 Prosedur Pengembang <i>Borg &amp; Gall</i> .....	122

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Pedoman dan Hasil Wawancara Pelatih Sepaktakraw .....	231
2. Kuisioner Validasi Ahli Sepaktakraw.....	234
3. Hasil Validasi Ahli.....	237
4. Surat Keterangan Validasi 5 Ahli Sepaktakraw.....	238
5. Lembar Forum Group Discussion (FGD) .....	243
6. Hasil Rekapitulasi FGD .....	244
7. Kuisioner Tanggapan Responden .....	246
8. Rekapitulasi Tanggapan Responden .....	247
9. Surat Ijin Rekomendasi PB.PSTI.....	249
10. Surat Balasan Ijin Penelitian di Kab. Kendal.....	250
11. Surat Balasan Ijin Penelitian DISPORAPAR (PPLOP) .....	251
12. Surat Balasan Ijin Penelitian di Kab. Jepara .....	252
13. Hasil Uji coba Kecil.....	253
14. Hasil Uji coba Sekala Besar.....	255
15. Hasil Uji evaluasi Efektifitas Perminan .....	257
16. Uji Kolmogorov, Uji Homogenitas dan Uji Anova .....	258
17. Uji Perbandingan Nomor; Uji Validitas, Reliabilitas .....	259
18. Hasil Olahdata Uji SPSS.....	260
19. Uji Manova .....	262
20. Daftar nama Responden.....	263
21. Dokumentasi Penelitian Panca Event .....	265
22. Produk Buku .....	273
23. Daftar Riwayat Penulis .....	290