UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* BOLABASKET MENGGUNAKAN PERMAINAN *PASS AND ROLL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DUKUHWARU 01 KECAMATAN DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL TAHUN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Sastra 1
Untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

TEGUH MULYA
NIM. 6101911011

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

SARI

Teguh Mulya, 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bolabasket menggunakan Permainan Pass And Roll pada Siswa Kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun 2012/2013.*

Kata Kunci : hasil belajar, *passing* bolabasket, permainan *pass and roll.*

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditemukan beberapa masalah yang komplek khususnya pada pembelajaran *passing* bola basket. Dalam pembelajaran tersebut siswa terlihat kurang berminat, senang mengikuti pelajaran *passing* bolabasket dan belum tuntasnya kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran *passing* bolabasket. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan metode permainan *pass and roll* dalam pembelajaran *passing* bolabasket dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket pada siswa kelas V SD NEGERI DUKUHWARU 01 tahun pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdiri atas : 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan tindakan; 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Penelitian ini mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Hasil menunjukan bahwa hasil belajar *passing* bolabasket menggunakan permainan *pass and roll* pada kelas V SD Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru positif. Hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 mengalami ketuntasan belajar yaitu pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 62,16% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 83,78%.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* bolabasket menggunakan permainan *pass and roll* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukan dengan meningkatnya prosentase pembelajaran pada siklus II. Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelunya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut : Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya *passing* bolabasket, sebaiknya guru menggunakan permainan yang menarik dan mengaktifkan siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ini.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dibawah ini :

Nama : Teguh Mulya

NIM : 6101911011

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bolabasket menggunakan Permainan *Pass And Roll* pada Siswa Kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat dan temuan oranng lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Teguh Mulya
NIM. 6101911011

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian Tindakan Kelas Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bolabasket menggunakan Permainan *Pass and roll* ini telah disetujui oleh dan disyahkan oleh pembimbing utama dan Pembimbing pendamping untuk diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi, jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Menyetujui

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Drs. Bambang Priyono, M.Pd.	**Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.**
NIP. 19600422 198601 1 001	**NIP. 19530411 198303 1 001**

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hari : …….....

Tanggal : ……...

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Dr. H.Harry Pramono, M.Si	Andri Akhiruyanto, S.Pd. M.Pd
NIP.19591019 198503 1 001	NIP.19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

1. Drs. Tri Rustiadi, M. Kes (Penguji Utama) _____
   NIP.

2. Drs. Bambangn Priyono, M.Pd (Penguji 1) _____
   NIP.19600422 198601 1 001

3. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd (Penguji 2) _____
   NIP.19530411 198303 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Optimis dalam hidup dan pekerjaan
2. Buku adalah segudang ilmu pengetahuan
3. Ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang di amalkan

Orang yang pandai adalah orang yang bisa menghargai waktu dan jangan bekerja lebih keras tetapi bekerjalah lebih cerdas.

Persembahan :

1. Allah SWT
2. Ibunda dan kakak tercinta
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Semarang
4. Teman-teman se nasib dan seperjuangan
5. Teman-teman PERBASI Kab.Tegal
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi
7. Untuk kekasihku yang telah mensuport setiap waktu dalam menyelesaikan skripsi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatnya dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.

Segala keterbatasan dan pengetahuan serta pengalaman penulis sangat menyadari dalam menyusun skripsi ini, sehingga penyusunan skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan petunjuk arahan, serta bimbingan dalam perkuliahan.
4. Drs. Bambang Priyono, M.Pd selaku pembimbing utama dan Drs. Uen Hartiwan, M.Pd selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan dorongan dan bimbingan, petunjuk dan saran hingga terselesaikanya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Negeri Semrang, khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan yang banyak menyumbang saran dan petunjuk serta menurunkan berbagai pengetahuan kepada penulis.
6. Kepala UPTD Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.

7. Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan mengijinkan siswanya untuk menjadi subyek penelitian.

8. Teman-teman seangkatan jurusan PJKR yang telah banyak membantu serta mensuport dalam pelaksanakan penelitian ini.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu dalam penulisan ini, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis hanya berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita sekalian. Selanjutnya kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini semoga mendapat balasan dari Allah SWT dan akhirnya penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Penulis

Teguh Mulya

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
SARI ii
PERNYATAAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
MOTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Manfaat Penelitian 4
1.5 Sumber Pemecahan Masalah 6

BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS 7
2.1 Pendidikan Jasmani 7
2.2 Pembelajaran 8
2.3 Strategi Pembelajaran 9
2.4 Belajar 9
2.5 Minat 10
2.6 Motivasi 13
2.7 Hasil Belajar 16
2.8 Passing Bolabasket 17
2.9 Bola basket 18

2.10 Teknik Permainan Bolabasket 19
2.11 Permainan 2
2.12 Pass and Roll 21
2.13 Media Pembelajaran 21
2.14 Kerangka Berfikir 22
2.15 Hipotesis Tindakan 24

BAB III METODE PENELITIAN 25
3.1 Subyek Penelitian 25
3.2 Obyek Penelitian 25
3.3 Waktu Penelitian 26
3.4 Lokasi Penelitian 26
3.5 Prosedur Penelitian 27
3.5.1 Rancangan Siklus I 27
3.5.2 Rancangan Siklus II 30
3.6 Teknik Pengumpulan Data 30
3.6.1 Observasi 30
3.6.2 Dokumentasi 30
3.6.3 Angket 31
3.7 Analisis Perangkat Tes 31
3.7.1 Validitas Angket 30
3.7.2 Reliabilitas Angket 31
3.8 Instrumen Penelitian 31
3.9 Analisis Data 34
3.10 Indikator Keberhasilan Belajar 35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36
4.1 Hasil Penelitian 36
4.1.1 Siklus I 36
4.1.2. Siklus II 43
4.1.3. Analisis Data Angket 50
4.2. Pembahasan 54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
5.1 Kesimpulan 57
5.2 Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1. Obyek Pengamatan 28
3.2. Instrumen Aspek 33
4.1. Lembar Pengamatan Siklus I 38
4.2. Hasil Belajar Siklus I 41
4.3. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I 45
4.4. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.5.1 Passing dada (chesst pass)..... 28

4.1. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I..... 42

4.2. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus II 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. SK Penelitian dari UNNES 61
2. Surat Ijin Penelitian dari UNNES 62
3. Surat Ijin Penelitian SD Neger Dukuhwaru 01..... 63
4. Daftar Nama Siswa Kelas V 64
5. RPP Siklus I 66
6. Lembar Aspek Kognitif siklus I..... 81
7. Lembar Aspek Afektif Siklus I 83
8. Lembar Aspek Psikomotorik Siklus I 85
9. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I 87
10. RPP Siklus II 89
11. Lembar Aspek Kognitif Siklus II 98
12. Lembar Aspek Afektif Siklus II..... 100
13. Lembar Aspek Psikomotorik Siklus II..... 102
14. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II 104
15. Soal Evaluasi Pembelajaran..... 106
16. Dokumentasi..... 108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemapuan organik, neuromaskuler, intelektual dan emosional secara menyeluruh. Sebagai bagian integral dari pendidikan pada umumya. Penjas di tingkatkan di sekolah dengan tujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai pendekatan jasmani bagi siswa. Oleh karena itu penjas dan kesehatan merupakan mata pelajaran wajib dan dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku ini dibuktikan bahwa pendidikan jasmani diberikan pada tiap-tiap sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah menengah sampai Perguruan Tinggi.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini adalah belum efektifnya pengajaran penjas di sekolah-sekolah. Pengajaran tersebut pada hakikatnya merupakan proses sistematis yang diranahkan pada pengembangan pribadi anak seutuhnya.

Pendidikan Jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas Jasmani. Dengan berpatisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai ketrampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan ketrampilan generikserta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik tubuh untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pada dasarnya program pendidikan jasmani

memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainya dalam hal ranah pembelajaranya, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah psikomotor, afektif dan kognitif. Namun ada hal yang berbeda dengan pendidikan jasmani yang tidak dimiliki program pendidikan yang lain yaitu dalam hal mengembangkan wilayah psikomotor yang biasanya di capai dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian ketrampilan geraknya.

Kondisi belum efektifnya kegiatan pembelajaran tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu diantaranya kurangnya sarana dan prasarana olahraga disekolah, kurangnya variasi pembelajaran dalam memberikan materi pelajaran sehingga membuat siswa merasa cepat bosan saat mengikuti pelajaran olahraga karna pembelajaranya terlalu monoton dan tidak menjadikan pelajaran olahraga menjadikan pelajaran yang dinanti-nantikan oleh siswa.

Hal inilah yang terjadi di SD Negeri Dukuhwaru 01. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru dan siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 mengatakan bahwa pelajaran bola basketcenderung sulit karena siswa belum terbiasa mengolah bola dengan tangan, berbeda saat materi pelajaran sepak bola siswa cenderung bersemangat karena mereka sudah terbiasa bermain. Pada saat pembelajaran *passing* bolabasket masih banyak siswa yang banyak diam dan duduk saat pembelajaran karna merasa sulit pada saat melakukan latihan tehknik *passing* bolabasket, siswa merasa belum menguasai benar teknik *passing* permainan bolabasket tersebut. Oleh karena itu siswa melakukan *passing* bolabasket dengan cara asala-asalan dalam pemikiran mereka yang terpenting menyampaikan bola dengan teman yang terdekat. Seorang guru penjas juga menjelaskan nilai KKM

(Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran *passing* bolabasket dalam pembelajaran penjasorkes klas V SD Negeri Dukuhwaru 01 adalah 75 dan kriteria ketuntasan belajar yang ingin di capai 80% dari seluruh jumlah siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01, ternyata bukti hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM dan belum mencapai kriteria hasil belajar.

Dilihat dari beberapa siswa yang mengikuti pelajaran bola basket hanya beberapa siswa yang bisa melakukan *passing* bolabasket dengan benar. Kenapa hal itu bisa terjadi? Karena hal itu disebabkan pada saat pembelajaran siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, pembelajaran kurang menarik bagi siswa, terlalu banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam melakukan pembelajaran *passing* bolabasket.

Dari penjelasan diatas, seorang guru penjas harus bisa berpikir menciptakan suatu kondisi secara efektif dan kreatif dalam mengajar pembelajaran passing bola basket ini, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat.

Guru penjas harus mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga bisa mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru penjas juga sangat berperan dalam meningkatkan siswa dalam suatu proses pembelajaran yaitu dengan cara memberi stimulus untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menarik antara lain menggunakan metode pembelajaran salah satunya melalui permainan *pass and Roll* dalam pembelajaran *passing* bolabasket pada pelajaran penjasorkes.

Berdasarkan uraian dan penjelasan dalam latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pindakan kelas (PTK) dengan judul " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bolabasket Menggunakan Permainan *Pass And Roll* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 "

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana tersebut diatas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : " Apakah menggunakan permainan *pass and roll* pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket dalam materi pembelajaran bolabasket?

1.3. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui menggunakan permainan *pass and roll* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Bagi siswa

- Menggunakan permainan *pass and roll*, bermanfaat bagi siswa yang kurang menyenangi melakukan olahraga permainan bolabasket dan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam pembelajaran bolabasket.
- Siswa mendapat pengalaman pembelajaran yang beragam tentang *passing* bolabasket.

- Siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berlatih *passing* bolabasket.
- Siswa lebih antusias, aktif dan senang mengikuti materi pelajaran *passing* bolabasket.

b. Bagi Guru

- Penelitian tindakan kelas ini dapat memotivasi guru penjas di SD Negeri Dukuhwaru 01 dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bermutu dan bervariatif.
- Menambah wawasan bagi guru untuk kreatif memecahkan permasalahan pembelajaran dikelasnya

c. Bagi Peneliti

- Dengan penelitian tindakan kelas tersebut peneliti mendapatkan fakta bahwa melalui penerapan permainan *pass and roll* dalam pembelajaran bolabasket dapat meningkatkan belajar *passing* bolabasket pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01.
- Peneliti mendapat pengalaman dalam penguasaan metode pembelajaran.
- Memiliki pengalaman dan kreatif untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran.
- Tercapainya standar kompetensi pembelajaran yang telah di tetapkan secara efektif dan efisien**.**

d. Bagi Sekolah

- Adanya peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang berakibat terhadap meningkatnya kualitas guru dan siswa sehingga akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan

1.5. Sumber Pemecahan Masaalah

Dari permasalahan yang diuraikan diatas maka sumber pemecahan masalah yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Mengadakan kegiatan pembelajaran *passing* bolabasket sesuai dengan rencana pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Menggunakan metode pembelajaran dengan permainan *pass and roll* pada saat mengadakan penelitian.
3. Menilai dan mencatat hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah fase dari program kependidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk setiap anak. Pendidikan jasmani di devinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan darus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proposional yang memadai pada domain-domain pembelajaran yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Dauer dan Pangrazi (1989: 1)

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neomuskuler, intereratif, sosial dan emosional. Bucher, (1979).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan secara organik, neomuskuler, intelektual dan emosional. Ateng (1993) http://www.rancahbetah.info/2010/04/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani.html di askes pada tanggal 18/04/2013 jam 11.38 WIB.

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematik antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien

menuju pembentukan manusia seutuhnya. Hal ini kemudian disusun secara sistematik dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik mental dan sosial siswa. Supandi (1992:1)

Dari ketiga penjelasan diatas, maka devinisi pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara psikomotorik, kognitif dan afektif setiap siswa.

2.2 Pembelajaran

Berikut ini adalah pengertian pembelajaran menurut para ahli :

Pembelajaran adalah cara pengorganisasikan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. *Knowles* (1999 :4)

Pembelajaran adalah suatu perubahan tingkah laku yang melibatkan ketrampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek. Rahil Mahyuddin, (2001)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Achjar Chalil. (2002 : 6)

Ciri–ciri dari pembelajaran dalam bukunya Sugandi, dkk (2000:25) antara lain:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis;
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar

3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa;
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik;
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Prinsip-prinsip pembelajaran dalam bukunya Sugandi, dkk (2000:27) antara lain,

1. Kesiapan

   Faktor kesiapan baik fisik maupun psikologis merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik dan psikologis ini biasanya sudah terjadi pada diri siswa sebelum ia masuk kelas. Oleh karena itu, guru tidak dapat terlalu banyak berbuat. Namun, guru diharapkan dapat mengurangi akibat dari kondisi tersebut dengan berbagai upaya pada saat membelajarkan siswa.

2. Perhatian

   Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek. Belajar sebagai suatu aktifitas yang kompleks membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui barbagai kiat untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

3. Motivasi

   Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif, saat orang melakukan aktifitas. Motivasi dapat

menjadi aktif dan tidak aktif. Jika tidak aktif, maka siswa tidak bersemangat belajar. Dalam hal seperti ini, guru harus dapat memotivasi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

4. Keaktifan Siswa

   Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sehingga siswa harus aktif. Dengan bantuan guru, siswa harus mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya .

5. Mengalami Sendiri

   Prinsip pengalaman ini sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri, akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dan pemahaman yang lebih mendalam.

6. Pengulangan

   Untuk mempelajari materi sampai pada taraf insight, siswa perlu membaca, berfikir, mengingat, dan latihan. Dengan latihan berarti siswa mengulang-ulang materi yang dipelajari sehingga materi tersebut mudah diingat. Guru dapat mendorong siswa melakukan pengulangan, misalnya dengan memberikan pekerjaan rumah, membuat laporan dan mengadakan ulangan harian.

7. Materi Pelajaran Yang Menantang

   Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu. Dengan sikap seperti ini motivasi anak akan meningkat. Rasa ingin tahu timbul saat guru memberikan pelajaran yang bersifat menantang atau problematis. Dengan pemberian materi yang problematis, akan membuat anak aktif belajar.

8. Balikan Dan Penguatan

Balikan atau feedback adalah masukan penting bagi siswa maupun bagi guru. Dengan balikan, siswa dapat mengetahui sejauh mana kemmpuannya dalam suatu hal, dimana letak kekuatan dan kelemahannya. Balikan juga berharga bagi guru untuk menentukan perlakuan selanjutnya dalam pembelajaran.

9. Perbedaan Individual

   Masing-masing siswa mempunyai karakteristik baik dari segi fisik maupun psikis. Dengan adanya perbedaan ini, tentu minat serta kemampuan belajar mereka tidak sama. Guru harus memperhatikan siswa-siswa tertentu secara individual dan memikirkan model pengajaran yang berbeda bagi anak didik yang berbakat dengan yang kurang berbakat.

http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html di askes pada tanggal 18/04/2013 jam 11.40 WIB.

Dari beberapa pendapat, pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau penyampaian ilmu dan informasi antara guru sebagai pendidik kepada siswa sebagai peserta didik.

2.3 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Hamzah B. Uno (2008:45).

Strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya. Dick dan Carey (2005:7). Mengemukakan bahwa strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik,

peralatan dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Suparman (1999:157). http://dedi26.blogspot.com/2012/06/pengertian-strategi-pembelajaran.html di askes pada tanggal 18/04/2013 jam 11.49 WIB

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan strategi pembelajaran merupakan komponen-komponen atau suatu set materi Pembelajaran dan cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan juga bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.4 Belajar

Belajar adalah Proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. James O. Whittaker (Djamarah, Syaiful Bahri , Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999).

Belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Cronchbach (Djamarah, Syaiful Bahri , Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999)

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999)

Belajar merupakan proses dimana suatu organisme merubah perilaku karna hasil dari suatu pengalaman. Lebih lanjut Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan diposisi kecakapan manusia yang berlangsung dalam periode

waktu tertentu dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Gagne dan Berliner dalam Achmad Rifa'i RC, dkk (2009:82),

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut :

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertian-belajar/ di askes pada tanggal 18/04/2013 jam 12.01 WIB.

Dari pengertian-pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dan pengalaman dalam interaksi dengan lingkunganya, dan perubahan perilaku tersebut tidak berasal dari proses pertumbuhan. Dengan kata lain belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang sengaja yang dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkunganya.

2.5 Minat

Minat merupakan masalah penting dalam pendidikan. Apalagi bila dikaitkan dengan aktivitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Minat yang ada pada diri Seseorang akan memberi gambaran dalam aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Beberapa pengertian minat antara lain :

Minat adalah sebagai sebab, yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi dan aktifitas tertentu dan bukan hanya pada orang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang atau sesuatu obyek, atau karena berpartisipasi dalam suatu aktifitas (Dyimyati Mahmud 1982).

Pendapat lain dikemukakan yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Selanjutnya Slameto mengemukakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal pada hal lainnya, siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Slameto (2003 : 180)

http://juprimalino.blogspot.com/2012/02/pengertian-minat-menurut-para-ahli.html di unduh pada tanggal 18/4/2013, jam 12.16 WIB

Berdasarkan beberapa pengertian minat menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu obyek tertentu. Timbulnya minat terhadap

suatu obyek ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik, minat tidak dibawa sejak lahir, minat merupakan hasil dari pengalamn belajar.

Cara Meningkatkan Minat Siswa

Cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan minat anak didik sebagai berikut :

a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan pesoalan yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima pelajaran.
c. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondisif.
d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individu anak didik. (Djamarah, 2008 : 167)

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dan rasa senang. Selain itu dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan dan member perhatian yang lebih besar terhadap suatu yang diminati tanpa menghiraukan sesuatu yang lain. Saiful Bahri Djamarah (2002 : 132-133)

Kondisi yang mempengaruhi minat anak pada sekolah yaitu : 1). Pengalaman dini sekolah, 2). Pengaruh orang tua, 3). Sikap saudara kandung, 4).

Sikap teman sebaya, 5). Penerimaan oleh kelompok teman sebaya, 6). Keberhasilan akademik, 7). Sikap terhadap pekerjaan. Hurlock (1993 : 139).

Berdasarkan uraian di atas maka factor-faktor yang mempengaruhi adanya minat sebagai berikut :

1. Faktor Intrinsik atau faktor dari dalam yaitu minat yang dipengaruhi oleh kekuatan yang mendorong dari dalam diri seseorang yang terdiri dari rasa tertarik, rasa senang, adanya perhatian dan ada kemauan untuk melakukan suatu kegiatan

2. Faktor Ekstrinsik atau factor dari luar diri seseorang. Suatu contoh dalam pembelajaran Penjasorkes pengaruh dari luar tersebut adalah guru, alat dan fasilitas, metode yang digunakan oleh guru, dan materi yang diberikan kepada murid.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat seseorang terhadap suatu aktifitas akan dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut Anni (2004:4).

hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sudjana (1990:22),

Prestasi atau hasil belajar merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Sukmadinata (2005), sedangkan menurut Nawawi (1981: 100) mengatakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan

murid dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. http://mbegedut.blogspot.com/2011/02/pengertianhasilbelajar-menurut-para.htrr di askes pada tanggal 18/04/2013 jam 12.20 WIB.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami aktivitas belajar, pengalaman belajar sehingga mendapat prestasi atau hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai dari hasil tes tersebut.

2.7 *Passing* Bolabasket

Passing adalah bola diberikan dengan tangan kepada lawan, Wissel (2000:2). Sedangkan menurut James Naismith (1891), passing bolabasket adalah salah satu teknik dasar bolabsaket yang harus dikuasai pemain yaitu untuk mengumpan atau memberikan bola kepada lawan.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan, *passing* bolabasket adalah salah satu teknik dasar yang dikuasai oleh pemain untuk memberikan bola menggunakan tangan kepada lawan atau teman satu tim.

Teknik Dasar *Passing* Bolabasket :

1. Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah

depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.

2. Dalam menangkap bola harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola. Menangkap bola *(catching ball)* terdiri dari dua macam cara yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap boka di depan dada.
3. Mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (*bounce pass*).

2.8 Bolabasket

Bolabasket adalah olahraga untuk semua orang. Untuk menjadi seorang pemain bolabasket yang lengkap sangat vital menguasai tembakan *lay up*, tembakan loncat, tembakan kaitan dan *quick release set shot*. Wissel (1996: 1)

Permainan bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang tiap tim dengan luas lapangan permainan 28 m X 15 m dapat terbuat dari lantai, ubin, serta papan baik di lapangan outdoor atau indoor. Hoy dan Carter, (1980: 13). Setiap regu berusaha mencetak angka ke basket lawan dan mencegah regu lain mencetak angka (PERBASI, 2004:1).

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan, bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (ditempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket lawan. Imam Sodikun (1992:8)

Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukan bola sebanyak mungkin ke kerangjang lawan, serta menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring, dan menembak. Dedy Sumiyarsono (2002: 1).

http://lets-belajar.blogspot.com/2012/01/pengertian-bola-basket.html di askes pada tanggal 19/04/2013 jam 10.22 WIB.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bolabasket dapat diartikan sebagai olahraga yang berupa permainan, dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain, menggunakan bola besar yang terbuat dari karet dan lapangan yang tidak terlalu besar, bola dipantulkan ke dasar lantai dan dimasukkan ke keranjang lawan, yang bertujuan untuk mencetak point sebanyak-banyaknya.

2.9 Teknik Permainan Bolabasket

Teknik dasar dalam bermain bolabasket yaitu mengoper bola (*passing*), menerima bola, menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*), latihan olah kaki (*foodwork*) dan pivot. Nuril Ahmadi (2007: 13-21). Sedangkan menurut Sukintaka (1979: 22) teknik dasar permainan bola basket meliputi: *dribbling, passing, shooting, blocking out and rebound, screening and defense.*

1. Mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (bounce pass).
2. Menggiring bola (*dribbling ball*) adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan.
3. *Pivot* atau memoros adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya, sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat.
4. Shooting adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan shooting ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan *shooting* dengan dua tangan serta *shooting* dengan satu tangan.

5. Lay-up adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. *Lay-up* disebut juga dengan tembakan melayang.

2.10 Permainan

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17)

Menuturkan bahwa permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan. Andang Ismail (2009: 26)

http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/ di askes pada tanggal 19/04/2013 jam 10.24 WIB.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah bagian yang mutlak dari kehidupan anak untuk membentuk kepribadian dan memperoleh aktifitas bermain untuk medapatkan kesenangan pada dirinya.

2.11 Pass And Roll

Suatu permainan yang didasari dengan *passing* bolabasket/ operan tinggi dada (*chest pass*) dengan berbagai arah secara bergantian dengan posisi secara berputar atau berlanjut dengan salah seorang ditengah dari empat tempat secara bergantian.

Tujuan permainan *pass and roll* adalah:

a. Meningkatkan *passing* bolabasket pada siswa dalam pelajaran penjasorkes khususnya materi *passing* bolabasket.
b. Siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain.

c. Siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran *passing* bolabasket.

2.12 Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari kata latin medius, yang secara harfiah berarti “tengah perantara atau pengantar” (arsyad, 2002). Oleh karena itu mediadapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa suatu bahan, atau alat. Sedangkan menurut *Association of education and Communication Technology (AECT)* memberi pengertian tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam dunia pendidikan sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran)

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk membuat mengerti siswa. Media adalah membawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.Dalam proses pembelajaran mengajar penerima pesan itu adalah siswa. Siswa dirangsang dengan media untuk menggunakan inderanya menerima informasi.

Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan melalui media ialah materi pelajaran. Dengan perkataan lain pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan guru kepada siswa. Sehingga dengan adanya media itu mempermudah siswa dalam menerima matteri pelajaran yang diajarkan oleh guru (Agus Kristiyanto, 2010: 126-127)

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu pesan, sarana informasi untuk disampaikan siswa melalui proses pembelajaran dengan materi pelajaran dari guru berupa orang atau benda.

2.13 Kerangka Berfikir

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang ilmu pembelajaran melalui aktivitas jasmani. Mater-materi dalam pendidikan jasmani mengandung konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami dengan baik jika penerapanya hanya sebatas teori oleh siswa sekolah dasar saja yang masih dalam tahap bermain.

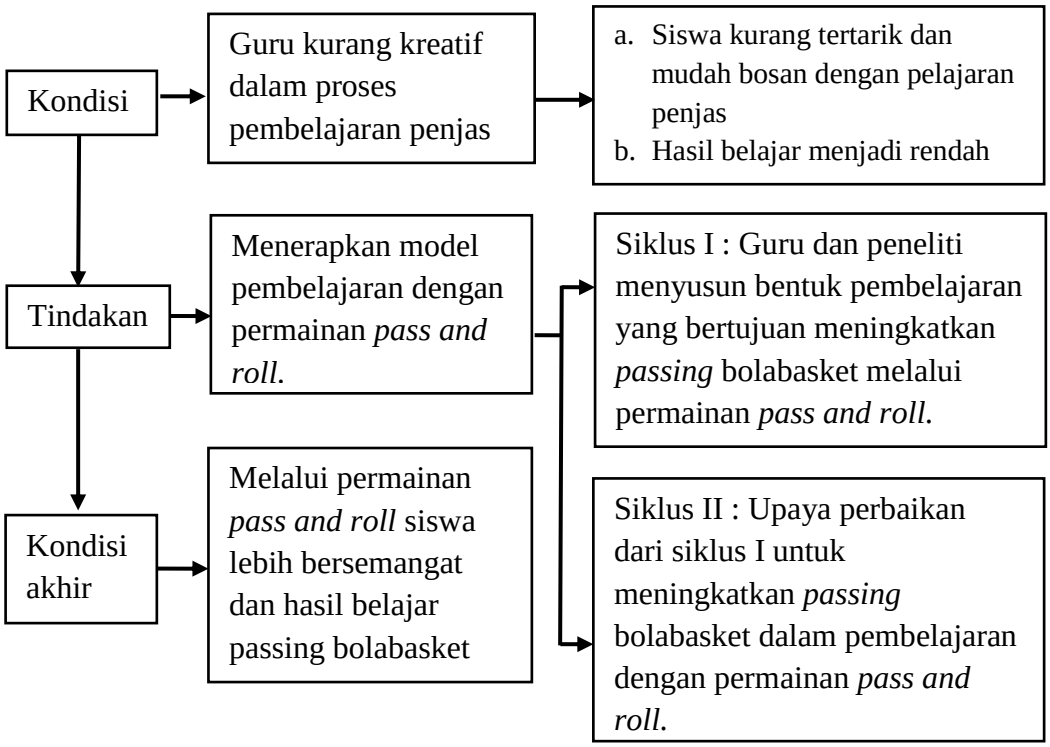
Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya guru cenderung mengalami kesulitan karena minimnya sarana dan prasarana olahraga yang tersedia di sekolah, sehingga keaktifan siswa akan menjadi kurang. Dalam pembelajaran *passing* bolabasket, siswa banyak yang duduk diam menunggu giliran menggunakan alat dalam melakukan latihan, akibatnya siswa tidak dapat memahami materi pendidikan yang diterima dengan maksimal, siswa menjadi pasif dan hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk melakukan aktivitas geraknya. Sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari pendidikan jasmani.

Dalam permasalahan pendidikan jasmani tersebut, maka perlu adanyanya inovasi pembelajaran sebagai upanya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu menciptakan strategi pembelajaran yang mampu mengatifkan siswa, serta

memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

Strategi pembelajaran yang dapat di terapkan sebagai upaya meningkatkan *passing* bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya yaitu menerapkan metode pembelajaran menggunakan permainan *pass and roll*. Melalui permainan *pass and roll* ini diharapkan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, karna selama pembelajaran siswa akan mendapatkan peluang gerak yang lebih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sesuai materi yang dipelajari dan berinteraksi dengan temanya, sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari dan mencerna materi pembelajaran.

Secara sederhana kerangka berfikir dari penelitian inidapat digambarkan sebagai berikut :



2.14 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah disusun, maka diajukan hipotesis terhadap penelitian sebagai berikut : “ Dengan pembelajaran menggunakan permainan *pass and roll* pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 20012/20013 pada materi pembelajaran *passing* bolabasket dapat meningkat dengan baik. “

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Baik tidaknya sebuah hasil penelitian tergantung dari pertanggung jawaban metode penelitian. Metode penelitian harus dapat mengarah pada tujuan penelitian agar diperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan di pertanggung jawabkan secara ilmiyah.

3.1. Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa sebanyak 37 yang terdiri dari 22 siswa putra dan 17 siswa putri.

3.2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian tindakan kelas ini adalah Pembelajaran menggunakan permainan *pass and roll* dalam pembelajaran *passing* bolabasket, pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. Dalam hal ini, pembelajaran adalah sebagai objek yang dipengaruhi untuk ditingkatkan.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya kegiatan penelitian dilaksanakan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 21 April 2013 sampai selesai.

3.4. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan berada di halaman/lapangan SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

3.5 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru pendidikan jasmani dan guru kelas yang bersangkutan adalah sebagai pengamat atau observer dalam penelitian ini. Sedangkan peneliti bertugas sebagai tenaga pengajar sekaligus bertanggung jawab penuh atas tindakan penelitian tersebut, dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengematan dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas 2 siklus , setiap siklus terdapat 2 x pertemuan dalam pembelajaran. Masing-masing siklus terdapat empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Agus Kristiyanto (2010:55).

Dalam penelitian ini empat tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut :

3.5.1 Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*planning*)

1) Mengidentifikasi masalah, mendiagnosis masalah dan mengembangkan pemecahan masalah.
2) Merancang rencana pembelajaran (RPP) sesuai indikator pada siklus I yaitu melakukan gerakan *passing* bolabasket.
3) Merancang pembelajaran dengan metode permainan *pass and roll*.
4) Menyusun lembar pengamatan proses pembelajaran siswa.

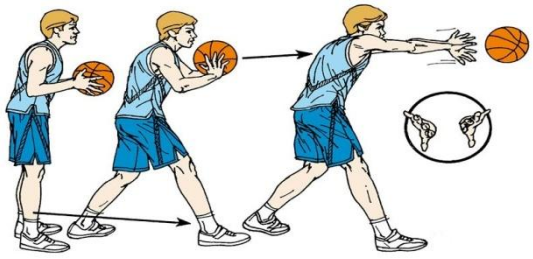
b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah dibuat dengan proses pembelajaran antara lain adalah :

1) Menyiapkan rencana pembelajaran (RPP)
2) Menyiapkan media berupa bolabasket, kun atau bendera kecil.
3) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa.
4) Melakukan pengelolaan kelas, meliputi :
   a. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
   b. Mengadakan presensi dari semua siswa yang hadir.
5) Menjelaskan kegiatan belajar *passing* bolabasket.
6) Melakukan pemanasan.
7) Melakukan teknik dasar *passing* dengan metode permainan *pass and roll*.

Penilaian dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Gambar 3.5.1
Passing dada dengan permainan *pass and roll.*



8) Melakukan pendinginan

9) Menarik kesimpulan

c. Pengamatan Tindakan (*action*)

Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di buat dengan bergradasi 1, 2, 3 dan 4 dengan ketentuan :

4 - sangat tinggi, sangat aktif

3 - tinggi, aktif

2. - rendah, kurang aktif

1. - sangat rendah, tidak aktif

Adapun obyek yang diamati adalah sebagai berikut :

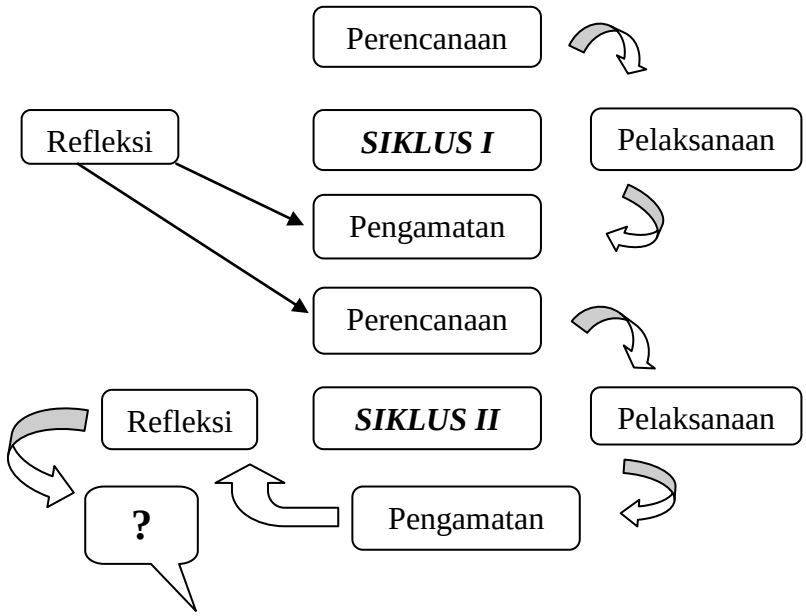
Tabel 3.1. Obyek Pengamatan

No.	Obyek yang diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa saat melakukan tindakan.				
2	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran.				
3	Kesungguh-sungguhan siswa.				
4	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				
5	Keaktifan siswa selama pembelajaran				

6	Kehangatan suasana pembelajaran				
7	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran.				
8	Ketertiban siswa selama pembelajaran.				
9	Ketetapan selesainya proses pembelajaran				
10	Antusias siswa dalam pembelajaran				

d. Tahap Evaluasi (*refleksi*)

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisisterhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampank tindakan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya.



(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010;137)

Prosedur dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk sikluspenelitian. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan dua siklus, setiap satu siklus terdapat satu kali pertemuan. Masing-masing siklus memiliki tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

3.5.2. Rancangan Siklus II

Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dari materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran penjasorkes. Demikian juga termasuk perwujudan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan tindakan dan refleksi juga mengacu pada siklus sebelunya.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

3.6.1 Observasi

Dalam menggunakan observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Arikunto, 2006:229). Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra pada saat pembelajaran berlangsung.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi, dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Arikunto, 2006:158). Dalam penelitian ini, dokumentasi yang akan digunakan meliputi data nilai Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi *passing* bolabasket kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 kecamatan Dukuhwaru Kabupaten

Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 foto-foto dan vidio kegiatan pembelajaran dengan metode permainan *pass and roll.*

3.6.3 Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan intuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang dia ketahui (Arikunto, 2006:151). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll*. Angket diberikan sesudah proses pembelajaran selesai.

3.7 Analisis Perangkat Tes

Analisis perangkat tes dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

3.7.1 Validitas Angket

Validitas angket adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahidan sesuatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas internal, yaitu dengan mengkorelasi skor tiap item instrumen dalam skor total. Rumus yang digunakan adalah *product moment* dari Pearson seperti di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X^2)\}\{(N\sum Y^2) - (N\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah subjek (Arikunto S, 2010: 213)

Harga r yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ item soal tersebut dikatakan valid.

3.7.2 Reliabilitas Angket

Harga reabilitas dihitung dengan menggunakan uji reabilitas *Alpha* dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{(K-1)} \right) \left(\frac{1 - \sum\sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

r11 : reabilitas instrument

K : Banyak butir pertanyaaan / banyak soal

$\sum\sigma^2_b$: Jumlah varian butir

.σ_t : Varians total, (Suharsimi arikunto,2006: 196)

Harga r yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Perangkat soal tes uji coba bersifat reliabel apabila $r_{11} > r_{tabel}$.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Lembar penilaian siswa ranah *afektif*
2. Lembar penilaian siswa ranah *psikomotorik*

3. Lembar penilaian siswa ranah *kognitif*
4. Angket meningkatkan *passing* bolabasket terhadap pembelajaran dengan metode permainan *pass and roll*

Penelitian afektif digunakan mengukur perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung, untuk penilaian psikomotor dimagsudkan untuk menggambarkan penguasaan prosedur gerak dan koordinasi, dan penelitian kognitif untuk mengukur intelektual siswa. Lembar penilaian kognitif berisi soal-soal tes dengan materi pelajaran pendidikan jasmani SD pokok bahasan *passing* bola basket.

Adapun kisi-kisi instrumen masing-masing aspek yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

Tabel 3.2. Instrumen Aspek

NO	ASPEK KEMAMPUAN
1.	Instrumen Kognitif 1. Memahami teknik *passing* bolabasket dengan permainan *pass and roll.* ✓ memegang bola ✓ sikap badan ✓ Operan : 1. Operan tinggi dada (*chest pass*)
	Instrumen Afektif 1. Antosias siswa selama pembelajaran

2.	2. Kesungguh-sungguhan siswa dalam pembelajaran 3. Semangat 4. Keaktifan siswa selama pembelajaran
3.	Instrumen Psikomotorik *1.* Menguasai teknik dasar *passing* bolabasket dalam permainan *pass and roll.* a. Teknik memegang bola b. sikap tubuh saat melakukan c. Operan : • *Passing*/Operan tinggi dada (*chest pass*)

3.9 Analisa Data

Dari hasil penelitian, data yang dianalisis adalah :

1) Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \textit{jumlah jawaban benar}}{\sum \textit{jumlah seluruh soal}} \; x\ 100$$

2) Untuk menentukan nilai rata-rata kelas, yaitu :

$$\text{Rata-rata nilai siswa} = \frac{\sum \textit{nilai semua siswa}}{\sum \textit{siswa}}$$

3) Untuk menentukan tingkat tuntas belajar klasikal, yaitu :

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \textit{siswa yang mendapat nilai} \geq}{\sum \textit{siswa yang mengikuti tes}} \; x\ 100\%$$

4) Untuk menentukan nilai hasil observasi yang meliputi penilaian afektif dan penilaian psikomotorik, digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \textit{skor perolehan}}{\sum \textit{skor maksimal}} \; x\ 100\%$$

(Arikunto S, 2006: 306-307).

3.10 Indikator Keberhasilan Belajar

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya.

Prosentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian adalah kriteria ketuntasan nilai untuk pelajaran penjasorkes sebesar 75 dan 80% dari jumlah siswa sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal tersebut. (Djamarah, 2006:105)

Berdasarkan hasil analisis ataupun refleksi pada siklus I dan II terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, maka peneliti akan menyimpulkan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak. Jika aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sesuai atau melampaui indikator keberhasilan, maka metode pembelajaran menggunakan permaian *pass and roll* dapat digunakan untuk meningkatkan *passing* bolabasket pada pembelajaran *passing* bolabasket untuk siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pembelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga mempersiapkan lembar observasi proses pembelajaran penjas dengan materi *passing* bolabasket denngan metode permainan *pass and roll*.

b. Tahap Pelaksanaan

Siswa dibariskan dengan formasi 4 bersaf, guru memimpin berdoa setelah itu dilakukan presensi, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran *passing* bolabasket dengan metode permainan *pass and roll*.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digumakan untuk pemenasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan lari bolak-balik, peregangan statis dan dinamis, guru memberi contoh dan membetulkan gerakan yang kurang benar. Menegur siswa yang kurang serius dalam melakukan gerakan pemanasan.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain lempar sasaran bola mengenai kaki teman (lempar sasaran), siswa dibagi menjadi 2 regu, dengan peraturan guru meminta regu 1 membuat lingkaran dan regu 2 ditengah-tengah, kemudian guru

mempraktikan terlebih dahulu agar siswa mengerti dengan bermain tersebut. Peraturan (1) siswa yang berposisi melingkar bebas melempar kearah kaki regu yang ditengan. (2) Regu yang ditengah boleh melompat atau menghindar agar bola tidak mengenai kaki. (3) jika bola mengenai kaki regu yang didalam maka salah satu regu harus keluar (mati) dan jika bola mengenai badan atau diatas lutut maka dianggap masih hidup dan boleh tetap bermain.

Memasuki kegiatan inti selama 45 menit. Kegiatan inti pertama adalah melakukan *passing* bolabasket dengan berpasangan, siswa putra maupun putri melakukan gerakan tersebut. Setelah selesai masuk kepermainan *pass and roll*, siswa dibagi 2 regu yaitu putra dan putri kemudian melakukan permainan. Siswa melakukan *passing* dari tengah dan di*passing*kan lagi keteman yang lain dengan bergantian dan berputar arah sampai kembali mendapatkan *passing* lagi. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang agar siswa mendapatkan hasil *passing* bola basket yang baik.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 20 menit. Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan kembali untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan *passing* bola basket, teknik memegang bola dan sikap tubuh saat melakukan *passing* bolabasket dengan benar, kemudian memberikan kesempatan siswa berpasangan untuk melakukan gerakan tersebut dan bertanya jawab, dilanjutkan pendinginan kemudian berdoa dan siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran passing bolabasket siswa kurang berminat dan tidak

antusias. Pada siklus I dari 37 siswa kelas V hanya 62,16% siswa yang sudah dapat melakukan *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll* dengan benar. Secara keseluruhan suasana dalam pembelajaran cukup aktif ini terlihat dari siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pengisian lembar observasi kegiatan siswa dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan sikap, keaktifan, ketertiban dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tabel diatas aspek-aspek yang mendapat kriteria rendah adalah interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain dan antusias siswa dalam pembelajaran. Kedua aspek yang mendapat nilai rendah dan diatas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I, dan akan dijadikan bahan kajian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Pada siklus I ini secara garis besar kegiatan pembelajaran *passing* bolabasket menggunakan permainan *pass and roll* dapat dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan karena model pembelajaran tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagi berikut :

1. Guru kurang dalam memberikan penjelasan materi pembembelajaran sehingga interaksi siswa rendah.
2. Guru kurang dalam memberi semangat kepada siswa sehingga antusias terhadap pembelajaran masih rendah.

e. Deskripsi data hasil pembelajaran Siklus I

Dibawah ini deskripsi data hasil pembelajaran *passing* bolabasket menggunakan model permainan *pass and roll* dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus I, siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun 2012/2013.

Tabel 4.2. Hasil belajar Pada siklus I

NO.	Nama Siswa	Penilaian			Jml	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Saefulah Mutaqin	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
2	Lukman Nurhakim	38,88	30	20	88,88	Tuntas
3	Muryanto	38,88	22,5	16	77,38	Tuntas
4	Solikhatun	33,33	22,5	16	71,83	T. Tuntas
5	Muh. Zulfikar	38,88	30	20	88,88	Tuntas
6	Bintang Rizki.Ap	38,88	30	20	88,88	Tuntas
7	Dea Oktaviana	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
8	Eka Pribowo	38,88	30	16	84,88	Tuntas
9	Mochamad Oki	33,33	30	20	83,33	Tuntas
10	Prasapto Bayu W	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
11	Adhitya Mukti P	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
12	Agus Sumitro	38,88	30	20	88,88	Tuntas
13	Agus Teguh S.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
14	Aji Ferdiansyah	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
15	Ananda Setyadi	38,88	30	20	88,88	Tuntas
16	Andini Yulia S.	27,77	22,5	16	66,27	T. Tuntas
17	Berliana Nafis N.	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
18	David Abidin	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas

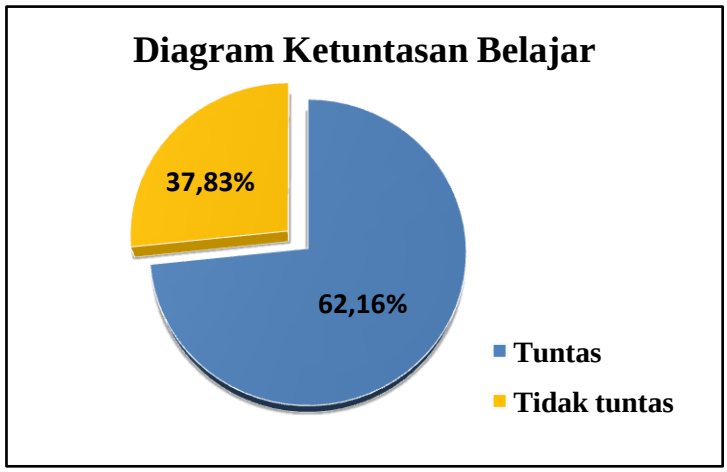
19	Eko Sindi Okta.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
20	Erlin Widiawati	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
21	Fajar Agus T.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
22	Falah Raihanah. Z	33,33	22,5	16	71,83	T. Tuntas
23	Fhia Rossa	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
24	Hanum Aulia	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
25	Kaila Dea Aosa	38,88	30	20	88,88	Tuntas
26	Agung Sistiawan	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
27	M. Rifki Kurniawan	33,33	15	18	66,33	T. Tuntas
28	Nadia A. M.	33,33	15	18	66,33	T. Tuntas
29	Putri Bunga E.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
30	Tri Apriliani	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
31	Widia Sri Utami	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
32	Yanuar Eko B.	33,33	30	18	81,33	Tuntas
33	Zidny Ilma N. M	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
34	Abi Nur Fiqi	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
35	Achmad Dafin M.	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
36	Syarul Ramadan	33,33	30	16	79,33	Tuntas
37	Dodi Setiawan	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
Rata-rata		34,67	24,12	18,54	77,34	

f. Prosentase ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas = $\frac{23}{37}$ x 100% = 62,16%

Siswa yang tidak tuntas = $\frac{14}{37}$ x 100% = 37,83%

Gambar 4.1. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I



Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa 62,16% siswa yang sudah tuntas dan 37,83% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan rata-rata kelasnya hanya 77,34 hal tersebut menunjukkan bahwa target yang diinginkan oleh peneliti yaitu 80% dari jumlah siswa belum tercapai, sehingga harus ditingkatkan lagi pada siklus II.

Untuk mengurangi hambatan pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu (1) siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran passing bolabasket lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan peragaan oleh guru, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang diinginkan. (2) Peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

4.1.2 SIKLUS II.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. selain itu juga dipersiapkan lembar observasi proses pembelajaran penjas dengan materi *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll*. Peleksanaan pada siklus II akan dimulai pada hari Rabu, 8 Mei 2013 jam 07.30 WIB.

b. Tahap Pelaksanaan

Siswa dibariskan menjadi 4 bersaf, guru memimpin berdoa setelah itu dilakukan persensi, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran *passing* bolabasket dari cara teknik memegang bola, gerakan menerima passing/sikap tubuh dan mengoper bola (*passing*).

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digumakan untuk pemenasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama siswa melakukan lari bolak-balik, peregangan statis dan dinamis, guru memberi contoh dan membetulkan gerakan yang kurang benar. Menegur siswa yang kurang serius dalam melakukan gerakan pemanasan.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain lempar sasaran bola mengenai kaki teman (lempar sasaran), siswa dibagi menjadi 2 regu, dengan peraturan guru meminta regu 1 membuat lingkaran dan regu 2 ditengah-tengah, kemudian guru mempraktikan terlebih dahulu agar siswa mengerti dengan bermain tersebut. Peraturan (1) siswa yang berposisi melingkar bebas melempar kearah kaki regu yang ditengan. (2) Regu yang ditengah boleh melompat atau menghindar agar bola tidak mengenai kaki. (3) jika bola mengenai kaki regu yang didalam maka salah satu regu harus keluar (mati) dan jika bola mengenai badan atau diatas lutut maka dianggap masih hidup dan boleh tetap bermain.

Memasuki kegiatan inti selama 45 menit. Kegiatan inti pertama adalah melakukan passing bolabasket dengan berpasangan, siswa putra maupun putri melakukan gerakan tersebut. Setelah selesai masuk kepermainan *pass and roll*, siswa dibagi 2 regu yaitu putra dan putri kemudian melakukan permainan. Siswa

melakukan passing dari tengah dan dipassingkan lagi keteman yang lain dengan bergantian dan berputar arah sampai kembali mendapatkan *passing* lagi. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang agar siswa mendapatkan hasil *passing* bola basket yang baik.

Permainan *pass and roll* ini ditujukan untuk mendapatkan *passing* bolabasket yang benar dan baik tapi bukan berarti permainan tersebut harus bisa menguasai *passing* semua gerakan, melainkan untuk mempermudah siswa melakukan gerakan *passing* bolabasket dan menyenangkan.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 20 menit. Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan kembali untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan *passing*, teknik memegang bola dan sikap tubuh saat melakukan *passing* bola basket dengan benar, kemudian memberikan kesempatan siswa melakukan gerakan *passing* bolabasket dan untuk bertanya jawab, dilanjutkan pendinginan kemudian berdoa dan siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses berlangsung dalam mengikuti pembelajaran passing bola basket siswa sudah mengalami peningkatan dalam mengikuti pembelajaran *passing* bolabasket ini. Pada siklus II dari 37 siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 hampir siswa bisa melakukan *passing* bolabasket denngan benar. Secara umum suasana dalam pebelajaran ini cukup aktif terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll*.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh guru, observasi berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi kaitanya dengan sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, pengadaan alat dan fasilitas yang digunakan selama pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajara mengajar siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti mendapat penilaian yang baik dari pengamat. Ini terbukti dengan hasil prosentase sebesar 84%. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek tersebut adalah teknik memegang bolabasket, sikap/posisi badan saat melakukan *passing* dan gerakan *passing* bolabasket.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek diatas dalam pembelajaran *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll* diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (siklus II) diperoleh informasi dari hasil pengamatab sebagai berikut :

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna misalnya

suasana pembelajaran yang kurang, tetapi presentasi pelaksanaanya setiap aspek cukup besar.

2. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang optimal.

e. Depkripsi Data Hasil Pembelajaran Silus II

Dibawah ini depkripsi data hasil belajar *passing* bolabasket dari kriteria ketuntasan hasil belajar siklus II kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tabel 4.4. Hasil Ketuntasan Belajar Pada Siklus II

NO.	Nama Siswa	Penilaian			Jml	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Saefulah Mutaqin	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
2	Lukman Nurhakim	38,88	30	20	88,88	Tuntas
3	Muryanto	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
4	Solikhatun	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
5	Muh. Zulfikar	38,88	30	20	88,88	Tuntas
6	Bintang Rizki.Ap	38,88	30	20	88,88	Tuntas
7	Dea Oktaviana	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
8	Eka Pribowo	38,88	30	18	86,88	Tuntas
9	Mochamad Oki	38,88	30	20	88,88	Tuntas
10	Prasapto Bayu W	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
11	Adhitya Mukti P	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
12	Agus Sumitro	38,88	30	20	88,88	Tuntas
13	Agus Teguh S.	33,33	22,5	18	73,83	Tuntas
14	Aji Ferdiansyah	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
15	Ananda Setyadi	38,88	30	20	88,88	Tuntas
16	Andini Yulia S.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
17	Berliana Nafis N.	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas

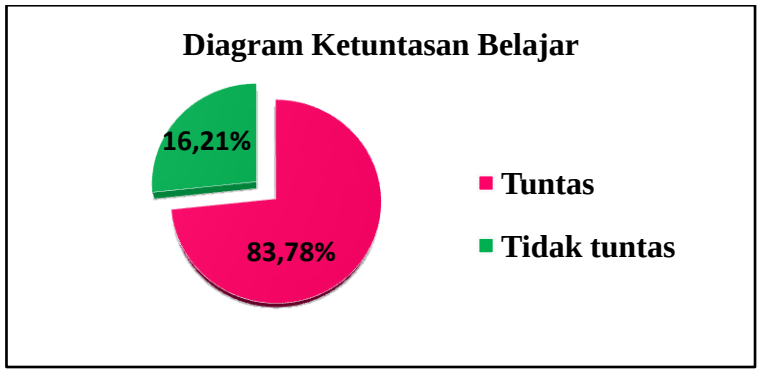
18	David Abidin	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
19	Eko Sindi Okta.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
20	Erlin Widiawati	33,33	22,5	18	73,83	Tuntas
21	Fajar Agus T.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
22	Falah Raihanah. Z	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
23	Fhia Rossa	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
24	Hanum Aulia	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
25	Kaila Dea Aosa	38,88	30	20	88,88	Tuntas
26	M.Agung Sistiawan	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
27	M. Rifki Kurniawan	38,88	30	18	86,88	Tuntas
28	Nadia A. M.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
29	Putri Bunga E.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
30	Tri Apriliani	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
31	Widia Sri Utami	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
32	Yanuar Eko B.	33,33	30	18	81,33	Tuntas
33	Zidny Ilma N. M	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
34	Abi Nur Fiqi	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
35	Achmad Dafin M.	33,33	30	18	81,33	Tuntas
36	Syarul Ramadan	33,33	30	18	81,33	Tuntas
37	Dodi Setiawan	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
Rata-rata		**36,93**	**24,93**	**18,81**	**80,67**	

f. Prosentase ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas = $\frac{31}{37}$ x 100% = 83,78%

Siswa yang tidak tuntas = $\frac{6}{37}$ x 100% = 16,21%

Gambar. 4.2. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus II



Data diatas menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* bolabasket menggunakan permainan *pass and roll* pada siklus I nilai rata-rata meningkat, Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu sebesar 83,78% (31 Siswa) dari jumlah keseluruhan siswa 37 siswa memiliki nilai diatas kriteria Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

4.1 Pembahasan

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam peningkatan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti/kolaborator (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II). Pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 62,16% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 83,78%. Hal ini menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 21,62%.

Sedangkan untuk proses pembelajaran berdasarkan analisis data diperoleh bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan metode permainan *pass and roll* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa setiap siklus yang terus meningkat. Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat semangat, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa

sangat aktif mengikuti pembelajaran *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll.*

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* bola basket dengan menggunakan permainan *pass and roll* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bolabasket Menggunakan Permainan Pass And Roll Pada Siswa Kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013" Menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *passing* bolabasket dengan menggunakan permainan *pass and roll* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bolabasket pada siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01.
2. Permainan *pass and roll* dapat menuntaskan nilai KKM belajar passing bolabasket bagi siswa kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01.
3. Dengan permainan *pass and roll* siswa Kelas V SD Negeri Dukuhwaru 01 menjadi senang dan bersemangat dalam pembelajaran *passing* bolabasket

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelunya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya *passing* bolabasket, sebaiknya guru menggunakan permainan yang menarik dan mengaktifkan siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ini.

2. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga keefektifan kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Guru harus bisa memecahkan setiap permasalahan dikelasnya tentang semua materi pelajaran penjas yang ada.
4. Siswa sebaiknya memotivasi diri dalam belajar, khususnya dari faktor instrinsik agar mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulkadir, Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.

A.M, Sadirman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Anni, Catharina Tri.2006. Psikologi Belajar. Semarang:UPT MKKUNNES

Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

------. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Darsono, Max.2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV IKIP Semarang pres.

Dinarta Marta. 2003. *Dasar-dasar Mengajar Bola basket*. Banda Lampung: Cerdas Jaya.

Djamarah, Syaifu Bahri dan Aswan Zain. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PTRINEKA CIPTA.

Eko Ariyanto.2013, Skripsi. *Upaya Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hang Style dengan Media Bola Gantung bagi Siswa Kelas VIII A SMP N 1 Randublatung Kabupaten Blora Tahun 2012/2013.*

Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan Anak Jilid* 2. Jakarta: Erlangga

Kristiyanto, Agus.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: UNS Prees

Pramono, Hari.2011. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Semarang

RC, Rifa'i Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2009 *Psikologi Pendidikan Semarang: Universitas Negeri Semarang Pres*

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.

Suryo Muhamad.2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy

Uno, Hamzah B.2009. *Teori Motivasi dan Pengukuranya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksata

Sumber Internet :

http://andyrezarohadyyani.wordpress.com/2010/05/12/pengertian-bola-basket/

http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan/

http://contohskripsi-makalah.blogspot.com/2012/08/motivasi-menurut-para-ahli.html

http://dedi26.blogspot.com/2012/06/pengertian-strategi-pembelajaran.html

http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertian-belajar/

http://kata-edu.blogspot.com/2013/01/pengertian-motivasi-menurut-para-ahli.html

http://lets-belajar.blogspot.com/2012/01/pengertian-bola-basket.html

http://mbegedut.blogspot.com/2011/02/pengertianhasilbelajar-menurut-para.htrr

http://www.rancahbetah.info/2010/04/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani.html

http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html

Lampiran 1

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 4660 / FIK /2013

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP TAHUN AKADEMIK 2012/2013

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd.
   NIP : 196004221986011001
   Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs Uen Hartiwan, M.Pd
   NIP : 195304111983031001
   Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : TEGUH MULYA
NIM : 6101911011
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENELITIAN TINDAKAN KELAS UPAYA MENINGKATKAN BELAJAR PASSING BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PASS AND ROLL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DUKUHWARU 01 KABUPATEN TEGAL TAHUN 2013

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 21 Mei 2013
DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Pertinggal

6101911011

..:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::..

Lampiran 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 1778 /UN.37. 1.6 /PP/13
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N 01 Dukuhwaru Tegal
di SD N 01 Dukuhwaru Tegal

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	: TEGUH MULYA
NIM	: 6101911011
Prodi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik	: PENELITIAN TINDAKAN KELAS UPAYA MENINGKATKAN BELAJAR PASSING BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PASS AND ROLL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DUKUHWARU 01 KABUPATEN TEGAL TAHUN 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 21 Mei 2013
Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

6101911011

...:: FM-05-AKD-24/Rev. 00 ::...

Lampiran 3

PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
UPTD DIKPORA KECAMATAN DUKUHWARU
SD NEGERI DUKUHWARU 01
Alamat : JL. Hayam Wuruk No.1 – Dukuhwaru. Kode Pos 52451

S U R A T K E T E R A N G A N
Nomor : / /2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BAMBANG TRIYANTO, S.Pd
NIP : 19610312 198012 1 002
Jabatan : Kepala SD Negeri Dukuhwaru 01

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : TEGUH MULYA
NIM : 6101911011
Jabatan : Mahasiswa FIK UNNES jurusan PJKR Prodi PGPJSD S1

Telah Mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri Dukuhwaru 01, Dengan judul : " UPAYA MENINGKATKAN *PASSING* BOLA BASKET MENGGUNAKAN PERMAINAN *PASS AND ROOL* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DUKUHWARU 01 KECAMATAN DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2013"
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dukuhwaru, 8 Mei 2013
Kepala SD Negeri Dukuhwaru 01

BAMBANG TRIYANTO, S.Pd
NIP. 19610312 198012 1 002

Lampiran 4

Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Dukkuhwaru 01

NO.	No. Induk	Nama Siswa	Ket.
1	3444	SAEFULAH MUTAQIN	**L**
2	3480	LUKMAN NURHAKIM	**L**
3	3487	MURYANTO	**L**
4	3553	SOLIKHATUN	**P**
5	3486	MUH. ZULFIKAR	**L**
6	3522	BINTANG RIZKI.AP	**L**
7	3524	DEA OKTAVIANA	**P**
8	3529	EKA PRIBOWO	**L**
9	3542	MOCHAMAD OKI	**L**
10	3548	PRASAPTO BAYU W	**L**
11	3570	ADHITYA MUKTI P	**L**
12	3571	AGUS SUMITRO	**L**
13	3572	AGUS TEGUH S.	**L**
14	3573	AJI FERDIANSYAH	**L**
15	3574	ANANDA SETYADI	**P**
16	3575	ANDINI YULIA S.	**P**
17	3576	BERLIANA NAFIS N.	**P**
18	3577	DAVID ABIDIN	**L**
19	3580	EKO SINDI OKTA.	**P**
20	3582	ERLIN WIDIAWATI	**P**
21	3583	FAJAR AGUS T.	**L**
22	3584	FALAH RAIHANAH. Z	**P**
23	3586	FHIA ROSSA	**P**
24	3589	HANUM AULIA	**P**
25	3592	KAILA DEA AOSA	**P**
26	3594	M.AGUNG SISTIAWAN	**L**
27	3599	M. RIFKI KURNIAWAN	**L**
28	3601	NADIA A. M.	**P**
29	3603	PUTRI BUNGA E.	**P**
30	3606	TRI APRILIANI	**P**
31	3609	WIDIA SRI UTAMI	**P**
32	3610	YANUAR EKO B.	**L**

33	3611	ZIDNY ILMA N. M	**L**
34	3616	ABI NUR FIQI	**L**
35	3679	ACHMAD DAFIN M.	**L**
36	3676	SYARUL RAMADAN	**L**
37		DODI SETIAWAN	**L**

Lampiran 5

Rencana Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**:**	**SD Negeri Dukuhwaru 01**
Mata Pelajaran	**:**	**Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**
Pokok Bahasan	**:**	***Passing* Bola basket**
Kelas/Semester	**:**	**5 (lima)/I I (dua)**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 2 x 40 Menit (2 x Pertemuan)**

Standar Kompetensi : Mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan bola besar dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : Mempraktikkan gerak dasar *Passing* yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran**)

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan teknik memegang bolabasket dengan benar
- Siswa dapat memahami siksp/posisi badan saat melakukan *passing* bolabasket dengan benar
- Siswa dapat melakukan gerakan passing dada (*chest pass*) dengan benar

❖ Karakter Siswa yang diharapkan :

- Disiplin
- Kerja sama
- Tekun
- Tolelansi
- Tanggung jawab
- Percaya diri

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Bola Besar / *Passing* Bolabasket

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  a. Siswa dibariskan menjadi tiga barisan

  b. Mengecek kehadiran siswa / Presensi

  c. Berdoa

  d. Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran *pasing* bolabasket dengan metode permainan *pass and roll*.

  e. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

  f. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan inti (45 menit)**

  - ***Eksplorasi***

- ☞ Melakukan latihan teknik memegang bolabasket dengan yang benar
- ☞ Melakukan gerakan sikappassing bolabasket
- ☞ Melakukan latihan passing/operan dada berpasangan
- ☞ Melakukan gerak passing bolabasket menggunakan metode permainan *pass and roll.*

- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

- ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup (20 menit)**

  Dalam kegiatan penutup, guru:

  - Siswa di kumpulkan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
  - Guru meminta 2 anak berpasangan untuk melakukan gerakan *passing* bolabasket yang benar
  - Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik *passing* bola basket dengan menggunakan metode permainan *pass and roll.*
  - Guru Memberi tugas kepada siswa untuk latihan gerakan *passing* bola basket.

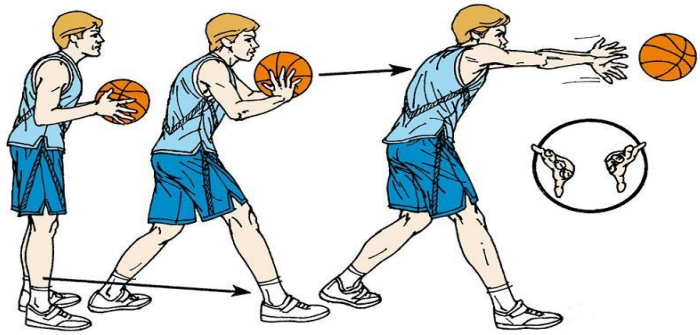
Pertemuan Ke 2 (2 x 40 menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
   - Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
   - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan/materi pembelajaran
2. Kegiatan Inti (45 menit)

- ***Eksplorasi***

  - ☞ Melakukan latihan teknik memegang bola basket
  - ☞ Melakukan gerakan sikap *passing* bola basket
  - ☞ Melakukan latihan *passing*/operan dada berpasangan

- ☞ Melakukan gerak *passing* bolabasket menggunakan metode permainan *pass and roll.*



- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

- ***Konfirmasi***

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup (20 menit)**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- Guru meminta 2 anak berpasangan untuk melakukan gerakan *passing* bolabasket yang benar
- Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik *passing* bolabasket dengan menggunakan metode permainan *pass and roll.*
- Guru Memberi tugas kepada siswa untuk latihan gerakan passing bola basket.

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 5
- Lapangan
- Bola besar (bolabasket ukuran 5)
- Kun/kerucut
- Peluit
- Lembar presensi dan penilaian

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan gerakan teknik memegang bolabasket dengan benar • Melakukan gerakan sikap/posisi *passing* bolabasket dengan benar • Melakukan gerakan passing/operan dada *(chest pass)* dengan metode permainan *pass and roll.*	Test praktik Test pengamatan Test perorangan	Test Praktik Test pengamatan Test perorangan	Mempraktikan gerakan *passing*/ operan dada dengan metode permainan *pass and roll*

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 ***PRODUK (HASIL DISKUSI)***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	100 80 60 10

📖 ***PERFORMANSI***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	1-20 1-15 1-10
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	1-50 1-35 1-20

3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	1-30 1-20 1-10

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap		
1. 2. 3. 4.						

2. Rubik Penilaian

RUBIK PENILAIAN
UNJUK KERJA PASSING BOLABASKET
OPERAN DADA (CHEST PASS)

Aspek Yang dinilai	Kualitas Gerak			
	1	2	3	4
1. Gerakan teknik memegang bolabasket 2. Gerakan sikap/posisi badan saat passing bolabasket 3. Melakukan gerakan passing/operan dada (chest pass)				
JUMLAH :				
Jumlah Skor Maksimal : 12				

RUBLIK PENILAIAN
PERILAKU DALAM MELAKUKAN PASSING BOLABASKET
OPERAN DADA (CHEST PASS)

PERILAKU YANG DIHARAPKAN	CEK (V)
1. Semangat	
2. Antusias siswa selama pembelajaran	
3. Percaya diri/keberanian (bersungguh-sungguh saat melakukan)	
4. Kerjasama antar teman	
Jumlah :	
Jumlah Skor Maksimal = 4	

ANALISIS KETUNTASAN BELAJAR

Indikator	Penilaian			Jml	Ket.
	Psikomotor	Afektif	Kognitif		
☞ Melakukan passing bolabasket. Operan dada (chest pass) Mengantun dengan : - Teknik memegang bola basket - Sikap/posisi badan saat melakukan *passing.* - Gerakan passing/0peran tinggi dada.					

Mengetahui, **Dukuhwaru, ... 2013**
Kepala SDN Dukuhwaru01 **Guru Mapel PJOK**

Bambang Triyanto S.Pd **Teguh Mulya**
NIP. 19610312 198012 002 **NIP.**

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SISWA
PADA SIKLUS I

NO.	Nama Siswa	Aspek afektif				Jumlah (Nilai max 4)	Nilai
		1	2	3	4		
1	Saefulah Mutaqin	1	1	0	1	3	22,5
2	Lukman Nurhakim	1	1	1	1	4	30
3	Muryanto	1	1	0	1	3	22,5
4	Solikhatun	0	1	1	1	3	22,5
5	Muh. Zulfikar	1	1	1	1	4	30
6	Bintang Rizki.Ap	1	1	1	1	4	30
7	Dea Oktaviana	1	0	1	1	3	22,5
8	Eka Pribowo	1	1	1	1	4	30
9	Mochamad Oki	1	1	1	1	4	30
10	Prasapto Bayu W	1	0	1	1	3	22,5
11	Adhitya Mukti P	1	1	0	1	3	22,5
12	Agus Sumitro	1	1	1	1	4	30
13	Agus Teguh S.	1	0	1	1	3	22,5
14	Aji Ferdiansyah	1	1	1	0	3	22,5
15	Ananda Setyadi	1	1	1	1	4	30
16	Andini Yulia S.	1	1	0	1	3	22,5
17	Berliana Nafis N.	1	1	0	1	3	22,5
18	David Abidin	1	1	0	1	3	22,5
19	Eko Sindi Okta.	1	0	1	1	3	22,5
20	Erlin Widiawati	1	0	1	1	3	22,5
21	Fajar Agus T.	0	1	1	1	3	22,5
22	Falah Raihanah. Z	1	1	0	1	3	22,5
23	Fhia Rossa	0	1	1	1	3	22,5
24	Hanum Aulia	1	0	1	1	3	22,5
25	Kaila Dea Aosa	1	1	1	1	4	30
26	M.Agung Sistiawan	1	0	1	1	3	22,5
27	M. Rifki Kurniawan	1	0	1	0	2	15
28	Nadia A. M.	1	1	0	0	2	15
29	Putri Bunga E.	0	1	1	1	3	22,5
30	Tri Apriliani	1	0	1	1	3	22,5
31	Widia Sri Utami	1	0	1	1	3	22,5
32	Yanuar Eko B.	1	1	1	1	4	30
33	Zidny Ilma N. M	1	1	0	1	3	22,5

34	Abi Nur Fiqi	1	0	1	1	3	22,5
35	Achmad Dafin M.	1	1	0	1	3	22,5
36	Syarul Ramadan	1	1	1	1	4	30
37	Dodi Setiawan	1	0	1	1	3	22,5

$$\textbf{Nilai} = \frac{\sum \textit{sekor yang diperoleh}}{\sum \textit{sekor maksimal}} \; x\ 100$$

Keterangan :

1 = Sungguh-sungguh

2 = Semangat

3 = Antusias

4 = Keaktifan

Lampiran 7

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK
PADA SIKLUS I

NO.	Nama Siswa	Aspek Psikomotor			Jumlah Nilai (max 9)	Nilai
		1	2	3		
1	Saefulah Mutaqin	2	2	2	6	33,33
2	Lukman Nurhakim	2	2	3	7	38,88
3	Muryanto	2	2	3	7	38,88
4	Solikhatun	2	2	2	6	33,33
5	Muh. Zulfikar	2	2	3	7	38,88
6	Bintang Rizki.Ap	2	3	2	7	38,88
7	Dea Oktaviana	1	2	2	5	27,77
8	Eka Pribowo	2	3	2	7	38,88
9	Mochamad Oki	2	2	2	6	33,33
10	Prasapto Bayu W	2	2	2	6	33,33
11	Adhitya Mukti P	2	2	2	6	33,33
12	Agus Sumitro	2	2	3	7	38,88
13	Agus Teguh S.	2	2	2	6	33,33
14	Aji Ferdiansyah	2	2	3	7	38,88
15	Ananda Setyadi	2	3	2	7	38,88
16	Andini Yulia S.	1	2	2	5	27,77
17	Berliana Nafis N.	2	2	3	7	38,88
18	David Abidin	2	2	2	6	33,33
19	Eko Sindi Okta.	2	2	2	6	33,33
20	Erlin Widiawati	2	2	2	6	33,33
21	Fajar Agus T.	2	3	2	7	38,88
22	Falah Raihanah. Z	2	2	2	6	33,33
23	Fhia Rossa	2	3	2	7	38,88
24	Hanum Aulia	1	3	2	6	33,33
25	Kaila Dea Aosa	3	2	2	7	38,88
26	M.Agung Sistiawan	2	2	2	6	33,33
27	M. Rifki Kurniawan	2	2	2	6	33,33
28	Nadia A. M.	2	2	2	6	33,33
29	Putri Bunga E.	3	2	2	7	38,88
30	Tri Apriliani	2	1	2	5	27,77
31	Widia Sri Utami	2	2	2	6	33,33

32	Yanuar Eko B.	2	2	2	6	33,33
33	Zidny Ilma N. M	3	2	2	7	38,88
34	Abi Nur Fiqi	1	2	2	5	27,77
35	Achmad Dafin M.	2	2	2	6	33,33
36	Syarul Ramadan	2	2	2	6	33,33
37	Dodi Setiawan	1	2	2	5	27,77

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \textit{sekor yanng diperoleh}}{\sum \textit{skor maksimal}} \times 50$$

Keterangan :

1 = Teknik memegang bola

2 = Sikap/posisi badan saat melakukan

3 = gerakan *passing*/operan tinggi dada (*chest pass*)

Keterangan Nilai :

1 = Cukup

2 = Baik

3 = Amat Baik

Lampiran 8

LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF
PADA SIKLUS I

NO.	Nama Siswa	Nomer soal										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Saefulah Mutaqin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
2	Lukman Nurhakim	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
3	Muryanto	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	16
4	Solikhatun	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	16
5	Muh. Zulfikar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6	Bintang Rizki.Ap	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	Dea Oktaviana	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
8	Eka Pribowo	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	16
9	Mochamad Oki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	Prasapto Bayu W	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
11	Adhitya Mukti P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
12	Agus Sumitro	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	Agus Teguh S.	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
14	Aji Ferdiansyah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	Ananda Setyadi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	Andini Yulia S.	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	16
17	Berliana Nafis N.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
18	David Abidin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
19	Eko Sindi Okta.	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
20	Erlin Widiawati	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
21	Fajar Agus T.	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
22	Falah Raihanah. Z	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	16
23	Fhia Rossa	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18
24	Hanum Aulia	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
25	Kaila Dea Aosa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	M.Agung Sistiawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
27	M. Rifki Kurniawan	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
28	Nadia A. M.	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
29	Putri Bunga E.	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
30	Tri Apriliani	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
31	Widia Sri Utami	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18
32	Yanuar Eko B.	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18

33	Zidny Ilma N. M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
34	Abi Nur Fiqi	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
35	Achmad Dafin M.	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
36	Syarul Ramadan	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	16
37	Dodi Setiawan	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	16

$$\textbf{Keterangan} = \frac{\textbf{Jumlah jawaban}}{\textbf{Nilai maksimal}} \times 2$$

Lampiran 9

HASIL KENTUTASAN BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS I

NO.	Nama Siswa	Penilaian			JML	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Saefulah Mutaqin	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
2	Lukman Nurhakim	38,88	30	20	88,88	Tuntas
3	Muryanto	38,88	22,5	16	77,38	Tuntas
4	Solikhatun	33,33	22,5	16	71,83	T. Tuntas
5	Muh. Zulfikar	38,88	30	20	88,88	Tuntas
6	Bintang Rizki.Ap	38,88	30	20	88,88	Tuntas
7	Dea Oktaviana	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
8	Eka Pribowo	38,88	30	16	84,88	Tuntas
9	Mochamad Oki	33,33	30	20	83,33	Tuntas
10	Prasapto Bayu W	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
11	Adhitya Mukti P	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
12	Agus Sumitro	38,88	30	20	88,88	Tuntas
13	Agus Teguh S.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
14	Aji Ferdiansyah	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
15	Ananda Setyadi	38,88	30	20	88,88	Tuntas
16	Andini Yulia S.	27,77	22,5	16	66,27	T. Tuntas
17	Berliana Nafis N.	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
18	David Abidin	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
19	Eko Sindi Okta.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
20	Erlin Widiawati	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
21	Fajar Agus T.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
22	Falah Raihanah. Z	33,33	22,5	16	71,83	T. Tuntas
23	Fhia Rossa	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
24	Hanum Aulia	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
25	Kaila Dea Aosa	38,88	30	20	88,88	Tuntas
26	M.Agung Sistiawan	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
27	M. Rifki Kurniawan	33,33	15	18	66,33	T. Tuntas
28	Nadia A. M.	33,33	15	18	66,33	T. Tuntas
29	Putri Bunga E.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
30	Tri Apriliani	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
31	Widia Sri Utami	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
32	Yanuar Eko B.	33,33	30	18	81,33	Tuntas

33	Zidny Ilma N. M	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
34	Abi Nur Fiqi	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
35	Achmad Dafin M.	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
36	Syarul Ramadan	33,33	30	16	79,33	Tuntas
37	Dodi Setiawan	27,77	22,5	18	68,27	T. Tuntas
Rata-rata		**34,67**	**24,12**	**18,54**	**77,34**	

Lmpiran 10

Rencana Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**:**	**SD Negeri Dukuhwaru 01**
Mata Pelajaran	**:**	**Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**
Pokok Bahasan	**:**	***Passing* Bola basket**
Kelas/Semester	**:**	**5 (lima)/I I (dua)**
Alokasi Waktu	**:**	**2 x 2 x 40 Menit (2 x Pertemuan)**

Standar Kompetensi : Mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan bola besar dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : Mempraktikkan gerak dasar *Passing* yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran**)

G. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan teknik memegang bolabasket dengan benar
- Siswa dapat memahami siksp/posisi badan saat melakukan *passing* bolabasket dengan benar
- Siswa dapat melakukan gerakan passing dada (*chest pass*) dengan benar

❖ Karakter Siswa yang diharapkan :

- Disiplin
- Tekun
- Tanggung jawab
- Kerja sama
- Toleransi
- Percaya diri dan
- Keberanian

H. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Bola Besar / *Passing* Bolabasket

I. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

J. Langkah-langkah Pembelajaran

- **Kegiatan Awal (15 menit)**

  Dalam kegiatan Awal, guru:

  a. Siswa dibariskan menjadi tiga barisan
  b. Mengecek kehadiran siswa / Presensi
  c. Berdoa
  d. Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran *pasing* bolabasket dengan metode permainan *pass and roll*.
  e. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

f. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan inti (45 menit)**
  - ***Eksplorasi***
    - ☞ Melakukan latihan teknik memegang bolabasket dengan yang benar
    - ☞ Melakukan gerakan sikappassing bolabasket
    - ☞ Melakukan latihan passing/operan dada berpasangan
    - ☞ Melakukan gerak passing bolabasket menggunakan metode permainan *pass and roll.*
  - ***Elaborasi***

    Dalam kegiatan elaborasi, guru:
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
    - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

- ***Konfirmasi***

  Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

  - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup (20 menit)**

  Dalam kegiatan penutup, guru:

  - Siswa di kumpulkan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
  - Guru meminta 2 anak berpasangan untuk melakukan gerakan *passing* bolabasket yang benar
  - Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik *passing* bola basket dengan menggunakan metode permainan *pass and roll.*
  - Guru Memberi tugas kepada siswa untuk latihan gerakan *passing* bola basket.

Pertemuan Ke 2 (2 x 40 menit)

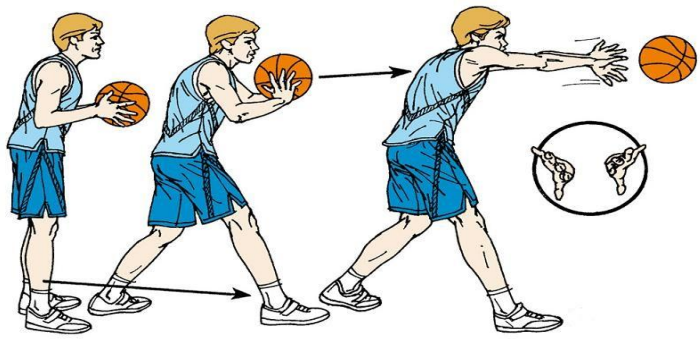
1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

   - Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan
   - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan/materi pembelajaran

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- ***Eksplorasi***

  - ☞ Melakukan latihan teknik memegang bola basket
  - ☞ Melakukan gerakan sikap *passing* bola basket
  - ☞ Melakukan latihan *passing*/operan dada berpasangan
  - ☞ Melakukan gerak *passing* bolabasket menggunakan metode permainan *pass and roll.*



- ***Elaborasi***

  Dalam kegiatan elaborasi, guru:

  - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
  - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
  - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

- ***Konfirmasi***

  Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

  - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup (20 menit)**

  Dalam kegiatan penutup, guru:

  - Siswa di kumpulkan dan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
  - Guru meminta 2 anak berpasangan untuk melakukan gerakan *passing* bolabasket yang benar
  - Memperbaikai tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik *passing* bolabasket dengan menggunakan metode permainan *pass and roll.*
  - Guru Memberi tugas kepada siswa untuk latihan gerakan passing bola basket.

K. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls. 5
- Lapangan

- Bola besar (bolabasket ukuran 5)
- Kun/kerucut
- Peluit
- Lembar presensi dan penilaian

L. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan gerakan teknik memegang bolabasket dengan benar • Melakukan gerakan sikap/posisi *passing* bolabasket dengan benar • Melakukan gerakan passing/operan dada *(chest pass)* dengan metode permainan *pass and roll*	Test praktik Test pengamatan Test perorangan	Test Praktik Test pengamatan Test perorangan	Mempraktikan gerakan *passing*/ operan dada dengan metode permainan *pass and roll*

<u>FORMAT KRITERIA PENILAIAN</u>

📖 ***PRODUK (HASIL DISKUSI)***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	100
		* sebagian besar benar	80
		* sebagian kecil benar	60
		* semua salah	10

📖 ***PERFORMANSI***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan	1-20 1-15 1-10
2.	Praktek	* aktif Praktek * kadang-kadang aktif * tidak aktif	1-50 1-35 1-20
3.	Sikap	* Sikap * kadang-kadang Sikap * tidak Sikap	1-30 1-20 1-10

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap		
1. 2. 3. 4. 5.						

3. Rubik Penilaian

RUBIK PENILAIAN
UNJUK KERJA *PASSING* BOLABASKET
OPERAN DADA (*CHEST PASS*)

Aspek Yang dinilai	Kualitas Gerak			
	1	2	3	4
1. Gerakan teknik memegang bolabasket				

2. Gerakan sikap/posisi badan saat passing bola basket. 3. Melakukan gerakan passing/operan dada (*chest pass*)				
JUMLAH :				
Jumlah Skor Maksimal : 12				

Mengetahui,
Kepala SDN Dukuhwaru01

Bambang Triyanto S.Pd
NIP. 19610312 198012 002

Dukuhwaru, ... 2013
Guru Mapel PJOK

Teguh Mulya
NIP.

Lampiran 11

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF SISWA
PADA SIKLUS II

NO.	Nama Siswa	Aspek afektif				Jumlah (Nilai max 4)	Nilai
		1	2	3	4		
1	Saefulah Mutaqin	1	1	0	1	3	22,5
2	Lukman Nurhakim	1	1	1	1	4	30
3	Muryanto	1	1	0	1	3	22,5
4	Solikhatun	0	1	1	1	3	22,5
5	Muh. Zulfikar	1	1	1	1	4	30
6	Bintang Rizki.Ap	1	1	1	1	4	30
7	Dea Oktaviana	1	0	1	1	3	22,5
8	Eka Pribowo	1	1	1	1	4	30
9	Mochamad Oki	1	1	1	1	4	30
10	Prasapto Bayu W	1	0	1	1	3	22,5
11	Adhitya Mukti P	1	1	0	1	3	22,5
12	Agus Sumitro	1	1	1	1	4	30
13	Agus Teguh S.	1	0	1	1	3	22,5
14	Aji Ferdiansyah	1	1	1	0	3	22,5
15	Ananda Setyadi	1	1	1	1	4	30
16	Andini Yulia S.	1	1	0	1	3	22,5
17	Berliana Nafis N.	1	1	0	1	3	22,5
18	David Abidin	1	1	0	1	3	22,5
19	Eko Sindi Okta.	1	0	1	1	3	22,5
20	Erlin Widiawati	1	0	1	1	3	22,5
21	Fajar Agus T.	0	1	1	1	3	22,5
22	Falah Raihanah. Z	1	1	0	1	3	22,5
23	Fhia Rossa	0	1	1	1	3	22,5
24	Hanum Aulia	1	0	1	1	3	22,5
25	Kaila Dea Aosa	1	1	1	1	4	30
26	M.Agung Sistiawan	1	0	1	1	3	22,5
27	M. Rifki Kurniawan	1	1	1	1	4	30
28	Nadia A. M.	1	1	0	1	3	22,5
29	Putri Bunga E.	0	1	1	1	3	22,5
30	Tri Apriliani	1	0	1	1	3	22,5
31	Widia Sri Utami	1	0	1	1	3	22,5
32	Yanuar Eko B.	1	1	1	1	4	30

33	Zidny Ilma N. M	1	1	0	1	3	22,5
34	Abi Nur Fiqi	1	0	1	1	3	22,5
35	Achmad Dafin M.	1	1	1	1	4	30
36	Syarul Ramadan	1	1	1	1	4	30
37	Dodi Setiawan	1	0	1	1	3	22,5

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \textit{sekor yanng diperoleh}}{\sum \textit{skor maksimal}} \times 30$$

Keterangan :

1 = Sunguuh-sungguh

2 = Semangat

3 = Antusias

4 = Keaktifan

Lampiran 12

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR SISWA
PADA SIKLUS II

NO.	Nama Siswa	Aspek Psikomotor			Jumlah Nilai (max 9)	Nilai
		1	2	3		
1	Saefulah Mutaqin	2	2	3	7	38,88
2	Lukman Nurhakim	2	2	3	7	38,88
3	Muryanto	2	2	3	7	38,88
4	Solikhatun	2	2	3	7	38,88
5	Muh. Zulfikar	2	2	3	7	38,88
6	Bintang Rizki.Ap	2	3	2	7	38,88
7	Dea Oktaviana	2	2	3	7	38,88
8	Eka Pribowo	2	2	3	7	38,88
9	Mochamad Oki	2	2	3	7	38,88
10	Prasapto Bayu W	3	2	2	7	38,88
11	Adhitya Mukti P	2	2	2	6	33,33
12	Agus Sumitro	2	2	3	7	38,88
13	Agus Teguh S.	2	2	2	6	33,33
14	Aji Ferdiansyah	2	2	3	7	38,88
15	Ananda Setyadi	2	2	3	7	38,88
16	Andini Yulia S.	3	2	2	7	38,88
17	Berliana Nafis N.	2	2	3	7	38,88
18	David Abidin	3	2	2	7	38,88
19	Eko Sindi Okta.	2	2	2	6	33,33
20	Erlin Widiawati	2	2	2	6	33,33
21	Fajar Agus T.	2	3	2	7	38,88
22	Falah Raihanah. Z	2	2	3	7	38,88
23	Fhia Rossa	2	3	2	7	38,88
24	Hanum Aulia	2	2	2	6	33,33
25	Kaila Dea Aosa	2	2	3	7	38,88
26	M.Agung Sistiawan	2	2	2	6	33,33
27	M. Rifki Kurniawan	3	2	2	7	38,88
28	Nadia A. M.	2	2	2	6	33,33
29	Putri Bunga E.	3	2	2	7	38,88
30	Tri Apriliani	2	2	2	6	33,33

31	Widia Sri Utami	2	2	2	6	33,33
32	Yanuar Eko B.	2	2	2	6	33,33
33	Zidny Ilma N. M	3	2	2	7	38,88
34	Abi Nur Fiqi	2	2	3	7	38,88
35	Achmad Dafin M.	2	2	2	6	33,33
36	Syarul Ramadan	2	2	2	6	33,33
37	Dodi Setiawan	2	2	2	6	33,33

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \textit{sekor yanng diperoleh}}{\sum \textit{skor maksimal}} \times 50$$

Keterangan :

1 = Teknik memegang bola

3 = Sikap/posisi badan saat melakukan

3 = gerakan *passing*/operan dada (*chest pass*)

Lampiran 13

LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF
PADA SIKLUS II

NO.	Nama Siswa	Nomer soal										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Saefulah Mutaqin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
2	Lukman Nurhakim	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
3	Muryanto	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
4	Solikhatun	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
5	Muh. Zulfikar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6	Bintang Rizki.Ap	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	Dea Oktaviana	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
8	Eka Pribowo	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
9	Mochamad Oki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	Prasapto Bayu W	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
11	Adhitya Mukti P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
12	Agus Sumitro	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	Agus Teguh S.	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
14	Aji Ferdiansyah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	Ananda Setyadi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	Andini Yulia S.	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
17	Berliana Nafis N.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
18	David Abidin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
19	Eko Sindi Okta.	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
20	Erlin Widiawati	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
21	Fajar Agus T.	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
22	Falah Raihanah. Z	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
23	Fhia Rossa	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18
24	Hanum Aulia	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
25	Kaila Dea Aosa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	M.Agung Sistiawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
27	M. Rifki Kurniawan	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
28	Nadia A. M.	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
29	Putri Bunga E.	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
30	Tri Apriliani	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
31	Widia Sri Utami	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18
32	Yanuar Eko B.	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18

33	Zidny Ilma N. M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
34	Abi Nur Fiqi	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
35	Achmad Dafin M.	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18
36	Syarul Ramadan	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18
37	Dodi Setiawan	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18

$$\textbf{Keterangan} = \frac{\textbf{Jumlah jawaban}}{\textbf{Nilai maksimal}} \times 2$$

Lampiran 14

HASIL KETUNTASAN BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS II

NO.	Nama Siswa	Penilaian			Jml	Ket.
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Saefulah mutaqin	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
2	Lukman nurhakim	38,88	30	20	88,88	Tuntas
3	Muryanto	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
4	Solikhatun	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
5	Muh. Zulfikar	38,88	30	20	88,88	Tuntas
6	Bintang rizki.ap	38,88	30	20	88,88	Tuntas
7	Dea oktaviana	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
8	Eka pribowo	38,88	30	18	86,88	Tuntas
9	Mochamad oki	38,88	30	20	88,88	Tuntas
10	Prasapto bayu w	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
11	Adhitya mukti p	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
12	Agus sumitro	38,88	30	20	88,88	Tuntas
13	Agus teguh s.	33,33	22,5	18	73,83	Tuntas
14	Aji ferdiansyah	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
15	Ananda setyadi	38,88	30	20	88,88	Tuntas
16	Andini yulia s.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
17	Berliana nafis n.	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
18	David abidin	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
19	Eko sindi okta.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
20	Erlin widiawati	33,33	22,5	18	73,83	Tuntas
21	Fajar agus t.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
22	Falah raihanah. Z	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
23	Fhia rossa	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
24	Hanum aulia	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
25	Kaila dea aosa	38,88	30	20	88,88	Tuntas
26	M.agung sistiawan	33,33	22,5	20	75,83	Tuntas
27	M. Rifki kurniawan	38,88	30	18	86,88	Tuntas
28	Nadia a. M.	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
29	Putri bunga e.	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
30	Tri apriliani	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
31	Widia sri utami	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas

32	Yanuar eko b.	33,33	30	18	81,33	Tuntas
33	Zidny ilma n. M	38,88	22,5	20	81,38	Tuntas
34	Abi nur fiqi	38,88	22,5	18	79,38	Tuntas
35	Achmad dafin m.	33,33	30	18	81,33	Tuntas
36	Syarul ramadan	33,33	30	18	81,33	Tuntas
37	Dodi setiawan	33,33	22,5	18	73,83	T. Tuntas
Rata-rata		36,93	24,93	18,81	80,67	

Lampiran 15

EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

PETUNJUK UMUM :

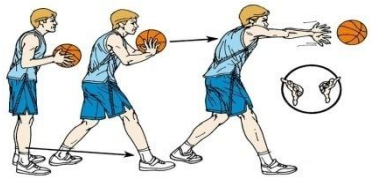
1. Tulis nama, kelas, nomor soal, anda pada lembar jawab.
2. Berilah tanda (X) pada huruf A, B, C dan D yang menurut anda merupakan jawaban yang paling benar.
3. Gunakan bolpoin untuk mengisi jawaban anda.

Berilah tanda silang (X) untuk jawaban yang kalian anggap tepat!

1. Berapa ukuran standar bola basket untuk anak SD.....
   a. 4
   b. 5
   c. 6
   d. 7
2. *Chest pass* merupakan *passing*/operan .....
   a. Kepala
   b. Bawah
   c. Dada
   d. Punggung
3. Dalam teknik memegang bola untuk melakukan *passing*/operan dada, posisi tangan berada pada.....
   a. Samping badan
   b. Atas kepala
   c. Depan dada
   d. Bawah lutut
4. Bagaimanakah cara melakukan teknik memegang bola basket dengan benar.....
   a. Posisi tangan di depan dada, jari-jari membuka , bola ditengah-tengah tangan.
   b. Posisi tangan membuka, jari-jari membuka, bola di bawah tangan
   c. Posisi jari-jari membuka, tangan berada di atas kepala, bola di pegang salah satu tangan
   d. Posisi jari-jari menutup, bola ditengah tangan
5. Sikap/posisi tubuh yang benar saat melakukan *passing* bola baket adalah.....
   a. Badan tegap, tangan membuka dan kaki membuka
   b. Badan agak condong kedepan, kaki membuka dan tangan didepan dada
   c. Kaki menutup, tangan dibuka, badan condong kebawah

d. Kaki dibuka, tangan diatas, badan tegap lurus

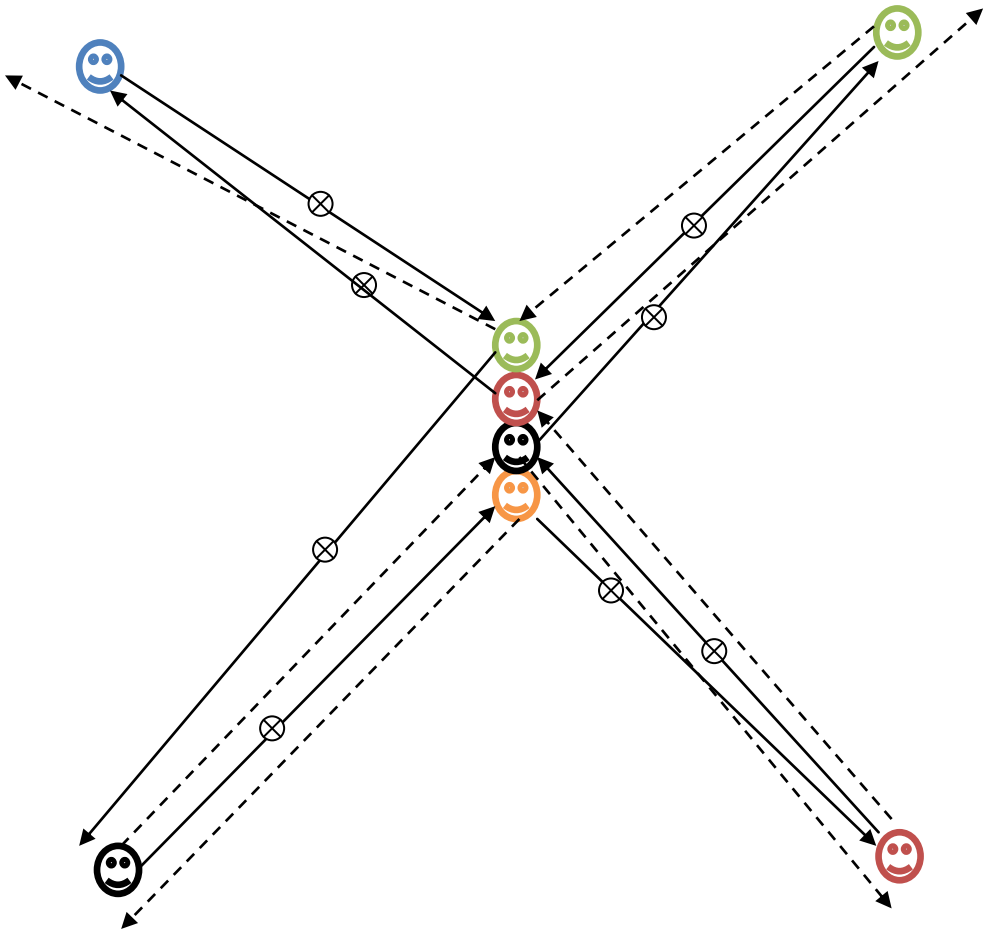
6. Pada saat *passing*/operan dada posisi bola kearah.....
   a. Bawah
   b. Atas
   c. Samping
   d. Lurus kedepan
7. Dalam permainan *pass and roll* yang siswa pelajari saat pembelajaran menggunakan berapa temapat.....
   a. 2 tempat
   b. 3 tempat
   c. 4 tempat
   d. 5 tempat
8. Gambar di bawah ini menggunakan passing....



   a. Hook pass
   b. Chest pass
   c. Bounce pass
   d. Brigt pass
9. Berapa jumlah pemain dalam peraturan permainan bola basket....
   a. 7 orang
   b. 6 orang
   c. 5 orang
   d. 4 orang
10. Apa yang dimagsud *passing* bola basket.....
   a. Membuang bola diluar lapangan
   b. Mengantarkan bola ke teman agar mendekati ring
   c. Tembakan ke arah ring
   d. Membawa bola

Lampiran 16

Gambar Permainan Pass and Roll



Keterangan :

= orang ke 1

= orang ke 2

= orang ke 3

= orang ke 4

= orang ke 5

= arah berlari

= arah operan bola

Lampiran 17

Kegiatan awal :

Guru Membuka Pelajaran Siswa di bariskan

Berdo’a.

Presensi.

Siswa Melakukan Pemanasan Statis

Siswa Melakukan Pemanasan Dinamis.

Siswa Melakukan Pemanasan dengan permainan.

Guru menjelaskan dan mempraktikan teknik memegang bola basket

Mempraktikan gerak posisi tubuh saat melakukan passing

Mempraktikan gerakan passing /operan dada

Siswa melakukan gerakan *passing (Chesst pass)*