PEMBELAJARAN *PASSING* SEPAK BOLA MENGGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN BOLA BATAS MELINGKAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI PAGIYANTEN 01 KECAMATAN ADIWERNA KABUPATEN TEGAL TAHUN 2013

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Penyelesaian Program Strata 1
Untuk Mencapaia Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

BUDIMAN PRASETYO HADI P.

6101911019

PEDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

SARI

Budiman Prasetyo Hadi P., 2013. "*Pembelajaran Passing Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun 2012/2013*." Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. Fakultas Olahraga. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Bambang Priyono, M.Pd., Pembimbing II Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.

Kata Kunci : Hasil belajar; *passing* sepak bola; permainan bola batas melingkar

Latar belakang penelitian ini adalah belum tercapainya nilai ketuntasan minimal pada materi *passing* sepak bola sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran mengalami kegagalan. Untuk itu dapat ditarik perumusan masalah : "Apakah penerapan pendekatan menggunakan permainan bola batas melingkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui "Apakah penerapan pendekatan menggunakan permainan bola batas melingkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa".

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, dimana maing-masing siklus terdiri atas : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan 3) pengamatan ; 4) refleksi. Penelitian yang dilakukan mencakup 3 ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Selain itu dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran selama proses kegiatan berlangsung dan membuat angket kuesioner berupa angket minat dan motivasi pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana kepuasan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini.

Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar *passing* sepak bola dengan menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar berdampak positif hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75% mengalami peningkatan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 73,913% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 91,304%.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditujukan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran tersebut sehingga mereka menjadi termotivasi dan berminat untuk belajar.Agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa maka disampaikan saran sebagai berikut : Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya *passing* sepak bola, 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 isi dari skripsi "Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermaian Bola Batas Melingkar" benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari karya tulis orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang atau pihak lain yang ada didalam karya tulis ilmiah ini di kutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Juni 2013

Peneliti

Budiman Praseto Hadi P.
6101911019

HALAMAN PESETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui dan Disahkan untuk diajukan kehadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Bambang Priyono, M.Pd.	Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.
NIP.19600422 198601 1 001	NIP. 19530411 198303 1 001

Ketua Jurusan PJKR

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

PENGESAHAN

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

Nama : Budiman Prasetyo Hadi P.

NIM : 6101911019

Judul : Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

Pada Hari : Minggu

Tanggal : 28 Juli 2013

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M.Si. NIP: 195910198503 1 001	Andry Akhiruyanto, S.Pd. M.Pd. NIP: 19810129200312 1 001

Dewan Penguji

1. Drs. Hermawan Pamot R., M.Pd. (Penguji 1) _____
   NIP: 19651020 199103 1 002

2. Drs. Bambang Priyono, M.Pd. (Penguji 2)_____
   NIP: 19600422198601 1 001

3. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd. (Penguji 3)_____
   NIP: 19530411198303 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- " Perjuangan harus dilandasi keyakinan untuk mencapai keberhasilan".
- "Tugas kita bukanlah untuk berhasil, Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil". (Mario Teguh)
- " Hari esok masih ada tapi bukan hanya untuk kita, maka janganlah sia-siakan waktumu".

PERSEMBAHAN :

Bapak W. Kusnodo, Ibu Tandes, Kakak dan Keluarga tercinta.

Mesti K.I., Gilang Fikri S.,Teman-teman dan Sahabatku

Almamaterku PKG PJKR UNNES Tegal

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkah rahmat serta hidayah Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyusun Skripsi ini tidak terlepas atas bantuan dan dorongan dari pihak-pihak yang selalu memberikan masukan dan memberikan motivasi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan keesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan Skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi.
4. Drs. Bambang Priyono, M.Pd. selaku Dosen pembimbing utama yang telah memberikan petunjuk, mendorong dan membimbing dan memberi motivasi dalam penulisan Skripsi.
5. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd. selaku Dosen pembimbing pendamping yang telah sabar memberikan dorongan, motivasi dan bimbingannya dalam penulisan Skripsi.

6. Rokhanah, S.Pd., selaku pakar pembelajaran penjasorkes SD yang penuh kesabaran memberikan kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Rosidin, S.Pd., selaku kepala SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal yang telah mmberikan ijin peneitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hhingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
SARI ii
PERNYATAAN…….....iii
HALAMAN PERSETUJUAN…….. iv
HALAMAN PENGESAHAN…….v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN…….vi
KATA PENGANTAR……..vii
DAFTAR ISI…….....ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR……...xiii
DAFTAR DIAGRAM……..xiv
DAFTAR GRAFIK xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah.....5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5
1.4.1 Manfaat Bagi Siswa 5
1.4.2 Manfaat Bagi Guru 5
1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti 6
1.5 Sumber Pemecahan Masalah 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS.....7
2.1 Kajian Pustaka ……... 7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani 7
2.1.2 Karakteristik Anak Usia SD……. 9
2.1.2.1. Pertumbuhan Fisik.....9
2.1.2.2. Perkembangan Kognitif.....10
2.1.2.3. Perkembangan Intelektual dan Emosional 10

2.1.2.4. Perkembangan Bahasa 11
2.1.2.5. Perkembangan Sosial 12
2.1.3 Pengertian Minat…….....12
2.1.3.1 Meningkatkan Minat Siswa 14
2.1.3.2 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat 15
2.1.4 Pengertian Motivasi 16
2.1.5 Pengertian Pembelajaran 17
2.1.6 Belajar 18
2.1.7 Belajar Gerak 20
2.1.8 Hasil Belajar 21
2.1.9 Bermain.....22
2.1.10 Media Pembelajaran 23
2.1.11 Permainan Sepak Bola 24
2.1.11.1 Sejarah Sepak Bola Dunia.....24
2.1.11.2 Sejarah Sepak Bola di Indonesia.....24
2.1.11.3 Teknik Dasar Bermain Sepak Bola.....26
2.1.12 Karakteristik Permainan Bola Batas Melingkar 32
2..1.13 Kerangka Berpikir.....34
2.2 Hipotesis Tindakan 37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 38
3.1 Subyek Penelitian.....38
3.2 Objek Penelitian.....38
3.3 Waktu Penelitian.....38
3.4 Lokasi Penelitian.....38
3.5 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas 39
3.5.1 Rancangan Siklus I 40
3.5.1 Rancangan Siklus II 43
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....45
3.6.1 Angket Kuesioner 45
3.6.2 Dokumentasi 46
3.6.3 Observasi 46

3.7 Instrumen Penelitian 46
3.8 Analisa Data.....48
3.9 Indikator Keberhasilan Belajar 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN…….....50
4.1 Hasil Penelitian…….. 50
4.1.1 Siklus I 50
4.1.2 Siklus II.....57
4.1.3 Analisis Data Angket 65
4.2 Pembahasan.....68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN……71
5.1 Simpulan…….. 71
5.2 Saran 72
DAFTAR PUSTAKA…….....73
LAMPIRAN .....

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I……. 52

Tabel 4.2. Lembar Observasi Aktivitas siswa Pada Siklus I…… 53

Tabel 4.3. Hasil Ketuntasan Belajar Pada Siklus I ……. 55

Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II……. 59

Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II …… 61

Tabel 4.6. HasilKetuntasan Belajar Pada Siklus II ……..…… 63

Tabel 4.7. Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa…… 66

Tabel 4.8. Rekapitulasi Angket Minat Minat.....……. 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Bola Batas Melingkar……..…… 36

Gambar 2. Kerangka Berpikir……. 39

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Ketuntasan Belajar Pada Siklus I 61

Diagram 4.2 Ketuntasan Belajar Pada Siklus II..... 69

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil angket motivasi siswa……. 66

Grafik 4.2 Hasil angket minat siswa.……...…… 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Penelitian dari Unnes …….. 75

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Unnes ……..……. 76

Lampiran 3. Surat ijin penelitian dari Kepala Sekolah.…….……...……. 77.

Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas III …….. 78

Lampiran 5. Silabus Pembelajaran…… 79

Lampiran 6 Daftar Nama Petugas Penelitian..... 81

Lampiran 7 Jadwal Penelitian..... 82

Lampiran 8. RPP Siklus I ……. 83

Lampiran 9. RPP Siklus II……. 90

Lampiran 10 Observasi Aktivitas Guru Siklus I..... 97

Lampiran 11 Observasi Aktivitas Guru Siklus II..... 98

Lampiran 12. Angket Minat Siswa ……. 99

Lampiran 13 Angket Motivasi Siswa …… 102

Lampiran 14 Evaluasi Pembelajaran Penjas ……...… 104

Lampiran 15. Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus I…… 105

Lampiran 16. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I …… 106

Lampiran 17. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I …….. 107

Lampiran 18. Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus II ……. 109

Lampiran 19. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa Siklus II……. 110

Lampiran 20. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II ……. 111

Lampiran 21 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I …….. 113

Lampiran 22.Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II …… 114

Lampiran 23. Dokumentasi Pembelajaran …….. 115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan suatu hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak sebagai bekal dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, keluarga, dan masyarakat. Pemerintah khususnya sekolah dengan para guru sebagai tulang punggungnya, secara formal sebagai penanggung jawab bagi pendidikan seluruh warga negara. Keluarga dalam hal ini orang tua secara genetik dan alamiah sebagai penanggung jawab bagi anak-anaknya, pendidikan oleh orang tua di dalam keluarga merupakan pendidikan yang bersifat informal yang merupakan awal dan fondasi bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan di sekolah merupakan kelanjutan pendidikan di dalam keluarga, sedangkan pendidikan di masyarakat bersifat nonformal merupakan pelengkap dan penunjang bagi pendidikan di keluarga dan sekolah. Ketiganya memiliki keterkaitan yang erat agar dapat menunjang tercapainyan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan organik, neuromoskuler, intelektual dan emosional secara menyeluruh. Sebagai bagian dari integral pendidikan, pendidikan jasmani memberikan kontribusi besar bagi pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya. Penjas memegang peranan

penting dalam mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang berorientasi pada peningkatan kualitas manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial, serta pembiasaan pola hidup yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintesifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aneka aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampian gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat. Pengajarannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Salah satu yang menjadi permasalahan umum dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini adalah belum efektifnya pengajaran penjas di sekolah-sekolah. Pengajaran pendidikan jasmani yang efektif dalam kenyataan lebih dari sekedar mengembangkan keterampilan olahraga. Pengajaran tersebut pada hakikatnya merupakan proses sistematis yang diarahkan pada pengembangan pribadi anak seutuhnya.

Kondisi belum efektifnya kegiatan pembelajaran biasanya disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya ialah kurangnya sarana dan prasarana olahraga, kurangnya variasi pengembangan model pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan saat mengikuti pelajaran olahraga karena materi yang terlalu monoton dan kurang menyenangkan serta tidak menjadikan pelajaran olahraga menjadi bagian pelajaran yang digemari dan dinanti-nantikan oleh siswa.

Fenomena itulah yang terjadi di SD Negeri Pagiyanten 01. Hasil observasi dan wawancara dengan guru penjasorkes yang bersangkutan mengatakan pada saat pembelajaran penjasorkes materi *passing* sepak bola anak cenderung malas mengikuti pembelajaran, berbeda dengan materi-materi pelajaran yang lain anak cenderung bersemangat. Pada saat pembelajaran *passing* sepak bola masih banyak siswa yang duduk, melihat kesana kemari dan hanya diam saat disuruh melakukan. Setelah peneliti bertanya kepada salah satu murid kelas III mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton, kurang menarik, menjenuhkan sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan yang menjadikan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran menjadi berkurang.

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang digunakan oleh SD Negeri Pagiyanten 01 untuk mata pelajaran penjasorkes adalah 75, sehingga semua materi pelajaran penjasorkes harus mencapai minimal 75. Tapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal khususnya pada pembelajaran *passing* sepak bola. Rata-rata nilai kelas menunjukan angka 50% dari jumlah siswa mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti kongkrit hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Mengapa hal ini bisa terjadi? hal ini disebabkan siswa pada saat melakukan pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru, pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan menyenangkan, siswa asyik berbicara sendiri, terlalu lama untuk menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran.

Guru harus menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang efektif meskipun dengan sarana dan prasarana yang terbatas. Guru harus dapat mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam suatu proses pembelajaran dengan memberikan stimulus untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik yaitu dengan menerapkan sebuah permainan yang menarik pada pembelajaran *passing* sepak bola agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian-uraian dan penjelasan di atas yang melatar belakangi penelitian dengan judul “Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : “ Apakah penerapan pendekatan menggunakan permainan bola batas melingkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01? “

1.3. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan menggunakan permainan bola batas melingkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *passing* sepak bola pada siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 kecamatan Adiwerna kabupaten Tegal tahun pelajaran 2012/2013.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi siswa

Melalui pendekatan bermain bola batas melingkar diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga lebih bersemangat dan terpacu dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

1.4.2. Bagi Guru

Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijadikan masukan bagi guru penjasorkes di SD Negeri Pagiyanten 01 yaitu melalui pendekatan bermain bola batas melingkar dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga dapat mendukung pencapaian prestasi belajar secara maksimal.

1.4.3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta bahwa melaui penerapan dengan pendekatan bermain bola batas melingkar dalam pembelajaran *passing* sepak bola dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

1.5. Sumber Pemecahan Masalah

Berdasarkan Permasalahan yang ada dalam penelitian ini dan agar tidak menimbulkan pemahaman yang salah dalam pemikiran ini, maka perlu dicari pemecahan masalah tersebut. Permasalahan yang diuraikan di atas dapat dipecahkan dengan menggunakan permainan bola batas melingkar yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar gerak *passing* sepak bola pada siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagaimana dijelaskan dalam kurikulum sekolah dasar mengandung pengertian sebagai berikut : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya, agar tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya dan pengembangan bangsa (Subagiyo, 2008:1.14).

Pendidikan jasmani yang dalam bahasa Inggris disebut *Pysical Education* telah banyak sekali ahli yang memberikan uraian dan rumusannya. Pada umumnya para ahli mengutarakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian mutlak dari seluruh lingkup usaha pendidikan. Pendidikan jasmani bukanlah lawan dari pendidikan rohani tetapi pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan yang mmenggunakan jasmani sebagai titik pangkal usahanya (Subagiyo, 2008:1.16).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematik yang bertujuan untuk meningkatkan

individu secara organik, *neuromoscular*, perseptual, kognitif, dan emosional (Toto Subroto,2008:1.5).

Dalam kurikulum tahun 2004 disebutkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga (Toto Subroto,2008).

Peranan pendidikan jasmani sangat penting yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pembelajaran. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil dan memiliki kebugaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia.

Tujuan pendidikan jasmani (http://hanafiunesapenjaskes.blogspot.com)

a. Ranah kognitif (pengetahuan)

1. Mengetahui makna sikap tubuh yang baik.
2. Mengetahui fungsi tubuh yang baik.
3. memahami makna dan pentingnya kebugaran jasmani.
4. Memahami peraturan, strategi dan nilai-nilai jasmani.
5. Mengetahui peraturan bagi keselamatan di air.

b. Ranah afektif (perasaan/sikap)

1. Berkeinginan untuk sehat.
2. Membutuhkan latihan jasmani agar sehat.

3. Menghargai nilai sportifitas.
4. Memelihara hubungan yang sehat dalam kelompok.
5. Menghargai hak-hak orang lain.

c. Ranah psikomotor (keterampilan gerak)

1. Kemampuan berjalan, berlari, duduk yang baik.
2. Memiliki kemampuan keterampilan dasar (lari, lompat, lempar, angkat dalam aktifitas jasmani).

Dari pengertian dari berbagai pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan jasmani dan rohani serta kesehatan siswa (organik, neuromoskuler, intelektual dan emosional) yang menitik beratkan pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik melalui pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan.

2.1.2. Karakteristik Anak Usia SD

Seorang guru harus memahami karakteristik anak didiknya agar dapat membantu perkembangan siswa secara optimal pada segala jenjang pendidikan. Karakteristik anak usia SD dapat diuraikan sebagai berikut :

2.1.2.1. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik anak SD ditandai dengan berbagai perubahan fisik yang berlangsung lebih lambat dibandingkan dengan masa perkembangan sebelumnya (masa bayi dan kanak-kanak). Anak akan lebih mampu mengendalikan keterampilan fisiknya, anak akan lebih mampu mewujudkan

aktivitas fisiknya secara lebih terkoordinasi, lebih seimbang dan lebih sempurna. Pada masa ini terjadi pertambahan berat dan tinggi badan secara perlahan dan bersifat seragam, biasanya anak laki-laki relatif lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan dengan anak perempuan kecuali di masa akhir anak-anak dan menjelang memasuki remaja.

2.1.2.2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahapan perkembangan kognitif konkret operasional (usia 7-12 tahun) artinya pada masa ini anak sudah mampu menggunakan pola berpikirnya secara konkret dalam arti masih membutuhkan bantuan objek-objek konkret. Anak telah menguasai sejumlah konsep yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan antara lain konsep tentang kehidupan, kematian, fungsi tubuh, ukuran, bilangan, uang, waktu, diri sendiri, peranan jenis kelamin, peranan sosial dan kecantikan. Perkembangan moralitas telah sampai pada peringkat konvensional, yaitu timbangan moralnya didasarkan atas kebutuhan untuk mendapat dukungan sosial dan mengikuti aturan-aturan sosial.

2.1.2.3. Perkembangan Intelektual dan Emosional.

Perkembangan intelektual anak sangat tergantung pada berbagai faktor utama, antara lain kesehatan gizi, kebugaran jasmani, pergaulan dan pembinaan orang tua. Akibat terganggunya perkembangan intelektual tersebut anak kurang dapat berpikir operasional, tidak memiliki kemampuan mental dan kurang aktif dalam pergaulan maupun dalam berkomunikasi dengan teman-temannya.

Perkembangan emosional juga dapat dipengaruhi oleh adanya gangguan kecemasan, rasa takut dan faktor-faktor eksternal yang sering kali tidak dikenal sebelumnya oleh anak yang sedang tumbuh. Namun sering kali juga adanya tindakan orang tua yang sering kali tidak dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Misalnya sangat dimanjakan, terlalu banyak larangan karena terlalu mencintai anaknya. Akan tetapi sikap orang tua yang sangat keras, suka menekan dan selalu menghukum anak sekalipun anak membuat kesalahan sepele juga dapat mempengaruhi keseimbangan emosional anak.

Ekspresi emosional anak usia SD berada dalam suasana tenang dan menyenangkan. Hal itu disebabkan oleh contoh-contoh peran yang lebih jelas dari anak yang lebih tua, permainan dan olahraga merupakan sarana yang tepat untuk mengekpresikan emosi dan adanya perbaikan pengetahuan dan ketrampilan pada anak sehingga dapa mencegah timbulnya frustasi (H.M. Surya,2008:7.30).

2.1.2.4. Perkembangan Bahasa

Pada masa kanak-kanak kemampuan berbahasa anak sering disebut sebagai komunikasi egosentris, artinya komunikasi yang lebih banyak berpusat pada dirinya sendiri. Kemudian terjadi pergeseran komunikasi yang lebih bersifat sosial, anak mulai mampu memerankan dirinya sebagai pemberi dan penerima dalam komunikasi dengan lingkungan. Menurut Piaget (dalam H.M. Surya,2008:7.27) ada tiga ciri yang menonjol dalam perkembangan bahasa pada masa ini yaitu :

1. Kecakapan untuk menerima informasi, yaitu kecakapan untuk menerima dan saling bertukar informasi atau pesan dengan orang lain.

2. Kritis, yaitu kemampuan anak untuk memberi timbangan nilai dalam berkomunikasi.
3. Kecakapan untuk memberikan perintah, memohon atau meminta, dan menantang dalam berkomunikasi.

2.1.2.5. Perkembangan sosial

Pada masa ini anak mempunyai keinginan dan minat yang besar untuk memasuki kelompok sebaya dan berusaha untuk menerima penerimaan dari kelompok.

Ciri perkembangan pada masa ini, antara lain sebagi berikut :

1. Perasaan diri untuk peka terhadap orang lain.
2. Pemisahan diri berdasarkan jenis kelamin.
3. Bertambahnya kerjasama dan empati, disamping timbulnya konflik dan kompetisi.
4. Munculnya aktifitas yang terstruktur.

2.1.3. Pengertian Minat

Minat merupakan masalah yang sangat penting di 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 :

Menurut Subagiyo (2008:9.28) Minat adalah keinginan untuk mengetahui dan mempelajari tentang suatu kualitas yang menggerakkan perhatian

atau rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang menjadi perhatian (minat selalu diikuti oleh rasa tertarik dan perasaan senang).

Suharsimi Arikunto (1983:100) mengatakan minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah yang mengandung kaitan dengan dirinya (www.sarjanaku.com/2012/12).

Hal ini seperti dikemukakan oleh Slameto (2003:18) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan sebuah rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka akan semakin besar minat.

Selanjutnya menurut Elizabet B. Hurlock (1993:114) mengatakan bahwa suatu “minat” sebagai “sesuatu dengan apa anak mengidentifikasikan keberadaan dirinya”. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan mereka akan berminat, ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang minat pun akan berkurang.

Jadi minat merupakan perangkat mental yang menggerakkan individu dalam suatu objek yang diikuti oleh rasa tertarik dan perasaan senang terhadap objek yang diminati. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, benda atau kegiatan tertentu. Dalam dunia pendidikan di sekolah minat

memegang peranan penting dalam belajar karena banyak mendasari motif terhadap pelajaran.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yaitu faktor rasa ingin tahu, rasa tertarik, rasa senang, perhatian dan aktivitas.

2.1.3.1. Meningkatkan Minat Siswa

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu objek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat yang telah ada. Para pengajar diusahakan membentuk minat-minat baru pada diri siswa, ini dapat dicapai dengan jalaan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan pengajaran yang lalu yaitu dengan menguraikan kegunaaan bagi siswa dimasa yang akan datang.

Menurut Djamarah (2008:167), cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan minat anak didik sebagai berikut :

1. membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
2. menghubungkan bahan pengajaran yang diberikan dengan persoalan yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pengajaran.
3. memberikan kesempatan pada anak didik untuk mendapatkan hasil yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
4. menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam monteks perbedaan individual anak didik.

2.1.3.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan rasa senang. Selain itu dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan dan membrikan perhatian yang lebih terhadap sesuatu yang diminati tanpa menghiraukan sesuatu yang lain.

Hurlock (1993:139) mengemukakan bahwa kondisi yang mempengaruhi minat anak pada sekolah adalah pengalaman diri, pengaruh orang tua, sikap saudara kandung, sikap teman sebaya, penerimaan oleh kelompok teman sebaya, keberhasilan akademik dan sikap terhadap pekerjaan.

Sudarsono (1980:12) mengatakan faktor-faktor yang dapat menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Faktor kebutuhan dari dalam, kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial, timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
3. Faktor emosional, faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

2.1.4. Pengertian Motivasi

Menurut Sugiyanto (2008:11.5) Motivasi adalah seluruh proses dari dimulainya suatu kebutuhan atau dorongan, kemudian dilakukan tindakan-tindakan dan akhirnya tercapai sasaran atau tujuan yang dapat memenuhi tujuan

itu. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Apabila siswa mempunyai motivasi ia akan bersungguh-sungguh menunjukkan minat dan perhatian

Achmad dan Catharina (2009:156) motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu dan memelihara perilaku seseorang secara terus-menerus.

Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah tujuan tertentu. Apabila siswa mempunyai motivasi ia akan bersungguh-sungguh menunjukkan minat dan perhatian (www.majalahpendidikan.com/2011/04).

Jadi yang dimaksudkan motivasi disini adalah dorongan menggunakan permainan bola batas melingkar yang menjadikan siswa mengikuti pembelajaran *passing* sepak bola dengan rasa antusias dan senang.

2.1.5. Pengertian Pembelajaran

Menurut Max Darsono dkk (2001:24), Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke hal yang lebih baik.

Ciri-ciri pembelajaraan menurut Max Darsono:

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

3. Pembelajaran yang 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 menyenagkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi.

Menurut Sugandi dkk (dalam www.sarjanaku,com/20122/11), Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja.

Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan belajar sehingga siswa dapat dengan mudah menerima apa yang dipelajarinya. Guru harus mengadakan pemilihan berbagai macam strategi belajar agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Jadi yang dimaksud pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja sebagai suatu proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar pada lingkungn belajar yang menjadikan tingkah laku siswa berubah ke hal yang lebih baik.

2.1.6. Belajar

Belajar bisa dipandang sebagai suatu proses, fungsi atau hasil. Balajar dalah suatu proses yang bisa menghasilkan suatu kemampuan yang bisa bertahan dalam jangka yang relatif lama, dimana prosesnya terjadi melalui pengalaman dan berbuat berulang-ulang (Sugiyanto,2008:7.35).

Belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara berperilaku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Oemar H., http://carapedia.com/info499.html).

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian sebagaimana dimanifestasikan dalam perubahan penguasaan pola-pola respon tingkah laku yang baru nyata dalam perubahan keterampilan, kebiasaan, kesanggupan dan sikap (Winkel, http://effendi-dmth.blogspot.com/11 September 2012).

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut :

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat kognitif (berpikir), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap dan nilai).
2. Perubahan itu tidak langsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan 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.

Faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar :

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu.

2. Untuk meningkatkan intelektual dan mengembangkan potensi diri.

3. Untuk mengisi waktu luang.

4. Untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

5. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang diketahuinya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar menghasilkan suatu kemampuan yang lebih baik, terjadi melalui pengalaman dan latihan yang berulang-ulang.

2.1.7. Belajar Gerak.

Belajar gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respon moskular yang diekspresikan oleh gerakan tubuh atau bagian tubuh (Sugiyanto,2008:7.36). Tujuan belajar gerak adalah untuk menguasai berbagai keterampilan gerak dan mengembangkannnya agar keterampilan gerak yang di kuasai bisa dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak untuk mencapai sasaran tertentu.

Pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif. Seiring dengan itu, Schmidt (1989:34) menegaskan bahwa belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak

merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang, dengan demikian keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak (http://syarifudinteta.wordpress.com/07-04-009).

Dari pengertian belajar gerak diatas dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah proses belajar yang bertujuan mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang diekspresikan melalui gerakan tubuh yang optimal secara efisien dan efektif.

2.1.8. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari suatu proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar merupakan kemampuuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Dimyati dan Mujiono (1999:250) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum mengajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pengajaran (http://juprimalino.blogspot.com/2012/02)

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa

sudah memahami pelajaran yang disampaikan dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku (kognitif, afektif dan psikomotor) yang lebih baik.

2.1.9. Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu tanpa ikatan peraturan (Herman Subarjah.2007:1.11).

Anak dan bermain tidak dapat dipisahkan. Dorongan alamiah anak adalah bermain. Beberapa manfaat diperoleh dari kegiatan bermain yaitu dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Tahapan perkembangan anak juga dapat menjadi ciri dalam kegiatan dalam bermain anak, sehingga kegiatan bermain dapat diprediksi dan dijadikan acuan dalam perkembangan anak. Ketika pentingnya bermain dapat dipahami oleh pendidik maka pendidik dapat mengupayakan kegiatan bermain menjadi lebih utama dalam kegiatan belajar untuk anak. Upaya lain yang dapat dilakukan pendidik adalah dengan merancang lingkungan yang kondusif untuk anak bermain dan menjadi fasilitator serta motivator untuk anak ketika anak sedang bermain.

Secara psikologi dan pendagogis bermain mempunyai nila-nilai yang sangat berharga bagi anak, diantaranya :

1. Anak memperoleh perasaan senang, puas, bangga atau berkartaris (ketegangan).

2. Anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab dan kooperatif atau mau bekerja sama.

3. Anak dapat mengembangkan daya fantasi atau kreatifitas (terutama permainan fisik dan kontruksi).

4. Anak dapat mengenal aturan, norma yang berlaku dalam kelompok serta belajar untuk mentaatinya.

5. Anak dapat memahami bahwa baik dirinya maupun orang lain sama-sama mempunyai keebihan dan kekurangan.

6. Anak dapat mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa dan toleransi terhadap orang lain.

2.1.10. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam penyampaian suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Hamalik menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (http://listyo-geografi.blogspot.com/18 -11-2012).

Kemampuan media adalah untuk merangsang proses belajar mengajar, menghadirkan objek langka dan berbahaya, membuat konsep abstrak, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu , tempat, jumlah dan jarak, penyajian ulangan informasi secara konsisten dan memberikan suasana belajar yang santai dan menarik (http://zulkiflimediapembelajaran.wordpress.com/15-05-2012).

Jadi media merupakan wadah atau sarana (alat,metode dan teknik) untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

2.1.11. Sepak Bola

2.1.11.1. Sejarah Sepak Bola Dunia.

Permainan sepak bola dipopulerkan oleh negara Inggris. Pada awal abad 19 pemerintah Inggris mengakui bahwa permainan sepak bola salah satu alat yang menyehatkan masyarakat Inggris.Pada waktu itu mahasiswa dan pelajarlah yang paling gemar memainkan permainan sepak bola. Akan tetapi karena belum adanya peraturan permainan atau kesatuan pendapat tentang peraturan permainan maka peraturan disesuaikan menurut selera masing-masing. Baru pada tanggal 26 Oktober 1863 dibentuklah *The Football Assosiation* disingkat “FA” oleh mahasiswa dan pelajar dibantu oleh perkumpulan-perkumpulan di cambridge. Dan pada tanggal 8 Desember 1863 dibuatlah peraturan permainan sepakbola. Pada

tahun 1983 dibentuklah *The Internasional Football Assosiation Board* atau disingkat “IB” yang bertugas mengatur perkembangan peraturan sepak bola.

Pada tanggal 21 Mei 1904 dibentuklah Federation The Football assosiation atau disingkat FIFA yang diprakarsai oleh Guirin dari Perancis. FIFA di sponsori oleh 7 negara sebagai anggota pertama yaitu : Perancis, Belgia, Belanda, Denmark, Spanyol, Swedia dan Swiss sebagai ketua pertama adalah Guirin. Kemudia pada tahun 1913 FIFA diterima sebagai anggota IB, adapun kedudukan sekretariat di Zurich (Swiss).

2.1.11.2. Sejarah Sepak Bola Di Indonesia.

Bangsa Indonesia mengenal permainan sepak bola dari bangsa Belanda. Perkembangannya mula-mula terbatas di lingkungan orang-orang Belanda saja, terutama di kota-kota besar yang banyak penduduk Belandanya. Lambat laun berkembang dimainkan oleh kaum terpelajar bangsa Indonesia di kota besar dan terus berkembang dimainkan di kota kecil.

Organisasi Sepakbola yang pertama kali berdiri di Indonesia adalah *Nederland Indische Voetbalbond* (NIVB). Sedangkan perkumpulan sepak bola mulai marak didirikan antara tahun 1920 sampai tahun 1930 antara lain : PERSIS(1923), PPSM (1925), PSIM (1926), PERSEBAYA(1927), PERSIJA (1930), PSM dan PERSIB (1930). Pada tanggal 19 April1930 bertepatan dengan diselenggarakannya pertandingan antar kota yang diselenggarakan di Yogyakarta didirikanlah organisasi sepak bola nasional yang bernama Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia atau disingkat PSSI yang diketuai oleh Ir.Suratin Sosrosugondo.

Permainan sepak bola termasuk permainan bola besar. Sepak bola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu atau dua kesebelasan yang saling berhadapan. Tujuan dari permainan sepak bola adaalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan daerah sendiri dari serangan lawan. Karakteristik permainan adalah memainkan bola menggunakan kaki ataupun seluruh anggota tubuh kecuali lengan atau tangan kecuali penjaga gawang.

Permainan sepak bola adalah permainan yang membutuhkan teknik, fisik, daya tahan dan mental yang bagus. Di dalam teknik bermain sepak bola antara lain : *passing*, kontrol, menyundul dan menggiring teknik yang paling mendasar adalah passing(menendang/mengumpan), karena dengan passing yang baik permainan akan dapat berjalan dengan menarik dan indah untuk di lihat. Dengan *passing* yang baik sebuah team akan mampu menguasai jalannya pertandingan dan lebih besar meiliki peluang untuk memenagkan jalannyan petandingan.

2.1.11.3. Teknik Dasar Bermain Sepak Bola.

Teknik dasar bermain sepak bola adalah semua gerakan-gerakan tanpa bola dan gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan untuk bermain sepak bola. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan sepak bola yang harus dikuasai oleh pemain, antara lain teknik dengan bola dan teknik tanpa bola.

A. Teknik tanpa bola.

Yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola yang terdiri dari :

1) Lari cepat dan mengubah arah

a. Langkah

langkah-langkahnya pendek-pendek, paha diangkat tinggi-tinggi, dilakukan dengan cepat sehingga frekuensi langkah sebanyak-banyaknya.

b. Sikap Badan

Sikap badan atau togok tegak, untuk memudahkan melihat sekeliling.

c. Sudut siku-siku.

Sudut siku-siku kedua lengan lebih lebar lebih kurang 90 derajat dan ayunan kedua lengan agak terbuka ke belakang untuk menjaga keseimbangan badan.

d. Titik berat badan

Selalu dekat dengan permukaan tanah untuk menjaga stabilitas badan.

2) Melompat atau meloncat

Berlari pelan kemudian melompat dengan awalan salah satu kaki dan mendarat dengan salah satu kaki lainnya. lompatan menggunakan bola kaki dan mendarat dengan bola kaki.

3) gerak tipu tanpa bola yaitu gerak tipu dengan badan

Titik berat badan jangan terlalu jauh dipindahkan dari bidang vertikal badan. gerak tipu merupakan gerak pura-pura dari badan dan oleh pemain lawan dikira gerak yang sebenarnya sehingga pemain lawan mengikutinya, dan pada saat itulah pemain harus segera melakukan gerak yang sebenarnya.

B. Teknik dengan bola.

Yaitu semua gerakan-gerakan dengan bola yang terdiri dari :

1) Mengenal bola

1.1 Memantul-mantulkan bola ke tanah dengan tangan

1.2 Menginjak-injak bola

1.3 Menggulir-gulirkan bola dengan sol sepatu

1.4 Menimang-nimang bola

2) *Passing*/menendang bola

Prinsip *passing* atau menendang bola

a. Pandangan mata

pandangan mata ke arah letak atau posisi bola dan ke arah sasaran ke mana bola akan ditendang. Saat akan menendang bola, mata harus melihat kearah bola dan bagian bola yang akan ditendang, kemudian pandangan ke arah jalannya bola.

b. Kaki tumpu

Kaki menumpu pada tanah pada persiapan menendang bola dan kaki tumpu merupakan letak titik berat badan. Kaki tumpu terhadap letak bola akan menentukan arah lintasan bola dan tinggi rendahnya bola. Lutut kaki tumpu agak sedikit ditekuk dan pada waktu menendang lutut diluruskan yang merupakan kekuatan mendorong ke depan.

c. Kaki yang menendang

Pergelangan kaki yang untuk menendang bola pada saat menendang bola dikuatkan atau ditegangkan, tidak boleh bergerak. Tungkai kaki yang menendang diangkat ke belakang kemudian diayunkan ke depan hingga bagian kaki yang digunakan untuk menendang mengenai bagian bola yang ditendang, kemudian dilanjutkan dengan gerak lanjutan ke depan.

d. Bagian bola yang ditendang.

Bagian bola di sebelah mana yang ditendang akan menentukan arah jalannya bola dan tinggi rendahnya lambungan bola.

e. Sikap badan

Posisi kaki tumpu tepat berada disamping bola maka pada saat menendang bola badan tepat berada diatas bola dan sikap badan agak sedikit condong ke depan, sikap badan ini agar tendangan bola menggulir rendah atau sedikit melambung sedang.

Posisi kaki tumpu berada di samping belakang bola, badan berada di atas belakang bola hingga sikap badan condong kebelakang, maka hasil tendangan bola melambung tinggi.

2.1 Menendang dengan kaki bagian dalam

a. Sikap permulaan

Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu berada di samping bola kurang lebih 15 cm. Salah satu kaki menumpu di samping bola dengan ujung kaki

mengarah ke depan serta lututnya sedikit ditekuk dan badan agak condong ke depan. Kaki sepak dibuka ke luar selebar 90° hingga mata kaki meengarah ke depan bola. Pandangan dipusatkan pada bola yang ditendang. Kedua lengan menjaga keseimbangan.

b. Gerakan

Kaki tendang ditarik kebelakang kemudian diayunkan ke depan mengenai bola dengan menggunakan kaki bagian dalam tepat pada titik pusat tendang hingga bola bergerak ke depan.

c. Sikap akhir

Gerak selanjutnya diikuti oleh gerak lanjutan (*Follow trow*) dari kaki tendang yang diimbangi anggota tubuh lainnya.

2.2 Menendang dengan kaki bagian luar

a. Sikap awal

Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu berada di samping bola 25 cm, ujung kaki menghadap sasaran dan lutut agak sedikit ditekuk. Kaki tendang berada di belakang bola dengan dengan ujung kaki menghadap kedalam.

b. Gerakan

Kaki ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan, perkenaan bola tepat di punggung kaki bagian luar dan tepat pada tengah-tengah bola.

c. sikap akhir

Gerakan lanjutan kaki tendang diangkat serong kurang lebih 45° menghadap sasaran.

2.3 Menendang dengan punggung kaki

a. Sikap awal

Badan di belakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap sasaran, kaki sedikit ditekuk. Kaki berada di samping bola dengan punggung kaki menghadap ke depan sasaran.

b. Gerakan.

Kaki ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan hingga mengenai bola, perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola.

c. sikap akhir

Gerak lanjut kaki tendang di arahkan dan diangkat ke arah sasaran..

3) Menerima bola (menghentikan dan mengontrol)

Posisi badan segaris dengan datangnya bola. Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sediki ditekuk, kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola. Bola menyentuh kaki persis di bagian dalam/mata kaki, kaki penghenti mengikuti arah bola.

4) Menggiring bola

Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola. Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik ke belakang melainkan

diayunkan ke depan, upayakan setiap melangkah secara teratur bola disentuh/didorong bergulir ke arah depan. Bola bergulir harus selalu dekat dengan kaki agar dapat dikuasai. Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola. Pada saat kaki menyentuh bola pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi kelapangan.

5) Menyundul bola

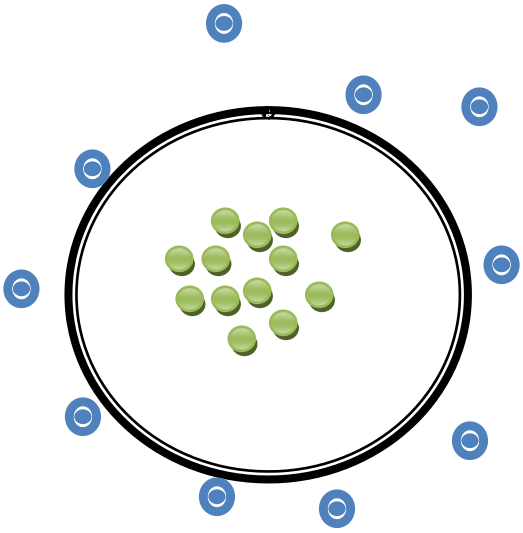
Pandangan mata ke arah datangnya bola, otot-otot leher dikuatkan dagu ditarik merapat pada leher, gunakan dahi yaitu daerah kepala di atas kedua kening (alis) di bawah rambut kepala. Badan ditarik ke belakang melengkung pada daerah pinggang kemudian badan diayunkan atau dihentakkan ke depan sehingga dahi dapat mengenai bola. Pada waktu menyundul bola mata tetap terbuka tidak boleh dipejamkan dan selalu mengikuti arah datangnya bola dan mengikuti kemana bola diarahkan dan selanjutnya diikuti dengan gerak lanjutan (*Follow trow*).

Passing merupakan dasar permainan yang paling utama dalam permaianan sepak bola. Dengan *passing* yang baik maka suatu team akan mampu menguasai dan mengendalikan jalannya suatu permainan, dengan penguasaan *passing* yang baik akan memiliki peluang yang lebih besar untuk meraih kemenangan. Yang terpenting anak-anak akan merasa senang bermain sepak bola yaitu dengan menguasai *passing* yang baik.

2.1.12. Karakteristik Permainan Bola Batas Melingkar

Permainan Bola Batas Melingkar.

Jumlah pemain	: tidak terbatas
Tempat	: lapangan atau ruang senam
Alat yang digunakan	: bola karet dan bola plastik
Tujuan permainan	: ketepatan/akurasi dan kecepatan *passing*
Formasi	: bebas menyebar dalam lingkaran



Gambar 1. Lapangan bola batas melingkar

Keterangan gambar :

Lingkaran besar : lapangan permainan

Lingkaran biru : penendang bola

Lingkaran hijau : sasaran atau target tendanggan

Permainan ini dalam bahasa Inggris disebut *dodge ball*, yang berarti bola mengelak. Maksudnya, pemain harus mengelak terhadap bola yang datang hasil tendangan/*passing* lawan. Permainan ini dilangsungkan di dalam sebuah

lingkaran. Permainan ini bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok/regu. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu penyerang dan regu bertahan. Regu penyerang berada di luar lingkaran dan regu bertahan berada di dalam lingkaran.

Cara bermain :

Pemain penyerang memegang bola yang akan dipakai untuk menembak para pemain bertahan yang berada di dalam lingkaran. Tembakan dilakukan dengan sebuah *passing* dari luar lingkaran dengan sasaran tembak yang dibatasi, misalnya bagian tubuh dari paha ke bawah. Setiap bola yang kena terhadap sasaran akan dihitung satu poin dan pemain yang terkena tembakan keluar dari permainan. Tugas dari para pemain adalah membuat skor atau poin sebanyak banyaknya dalam satu periode waktu yang ditentukan. Setelah waktu yang ditentukan selesai guru memberi aba-aba agar kedua regu berganti posisi/peranan. Pemenang ditentukan oleh regu yang paling banyak mengumpulkan skor.

Permainan bola batas melingkar ini adalah sebuah permainan sederhana yang menyenangkan. Permainan ini mengandung berbagai macam-macam unsur gerak jadi sangat tepat bila dipakai oleh anak-anak sebagai media pembelajaran. Permaianan ini mudah dilakukan karena dapat disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki.

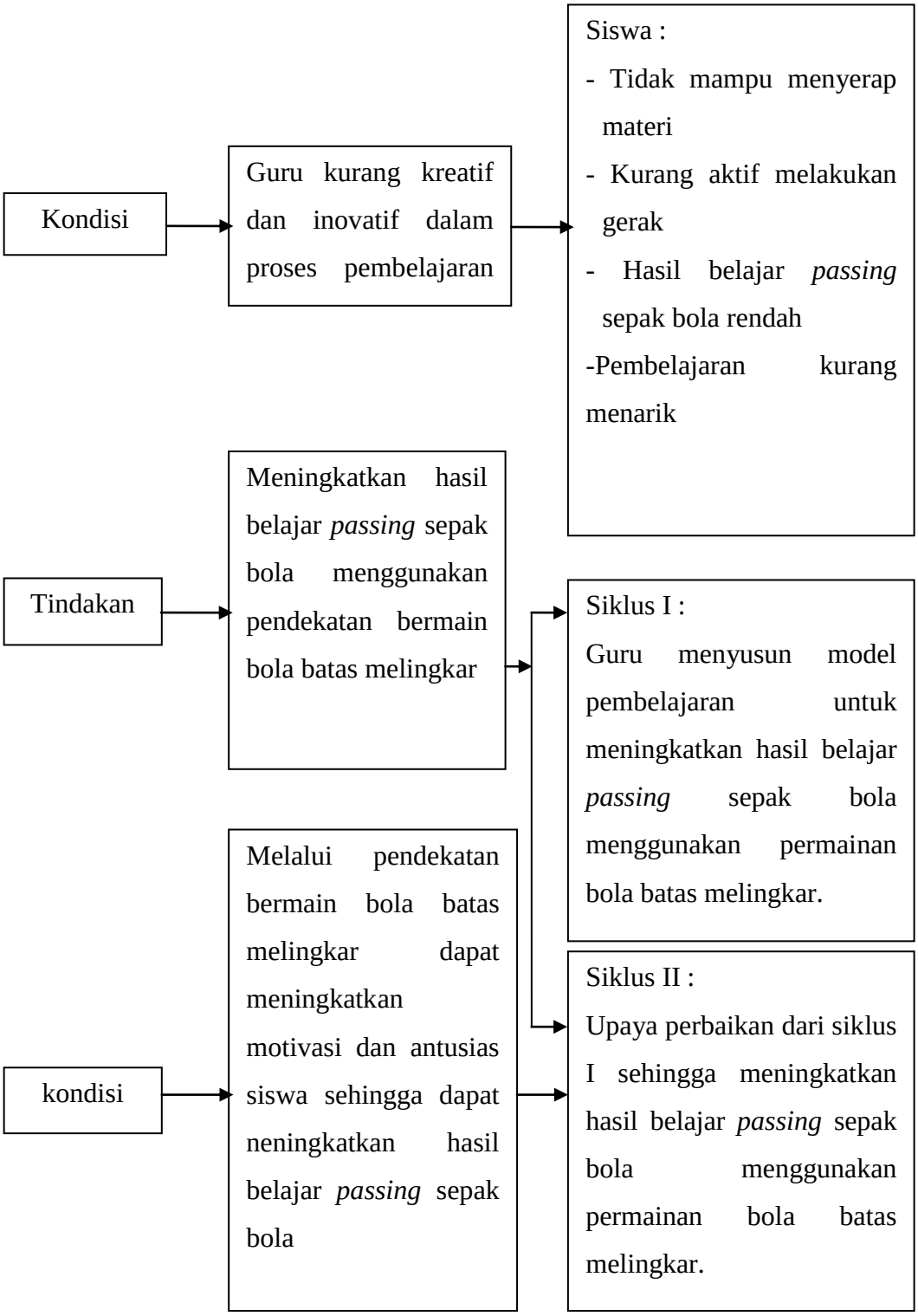
2.1.13. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi merupakan mata pelajaran yang mengkaji ilmu pembelajaran melalui aktivitas jasmani. Materi-materi penjas yang abstrak akan sulit dipahami jika penerapannya hanya sebatas teori oleh siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap bermain.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaraan. Guru dalam proses pembelajaran biasanya mengalami kesulitan karena minimnya sarana dan prasarana yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung duduk dan diam untuk menunggu giliran akibatnya timbul rasa jenuh yang berdampak siswa kurang dapat memahami materi yang tengah diajarkan.

Dari semua permasalahan yang ada, maka perlu adanya suatu inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu menciptakan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, membangkitkan minat dan perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya dengan menerapkan sebuah permainan yaitu bola batas melingkar. Melaui permainan ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siwa akan lebih aktif bergerak dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa akan lebih mudah mencerna atau memahami materi-materi pembelajaran yang diberikan.



Gambar 2. kerangka berpikir

2.2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Subjek Penelitian.

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 23 siswa yang terdiri atas 11 siswa putra dan 12 siswa putri SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

3.2. Objek Penelitian.

Objek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah hasil belajar gerak *passing* sepak bola pada siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

3.3. Waktu Penelitian.

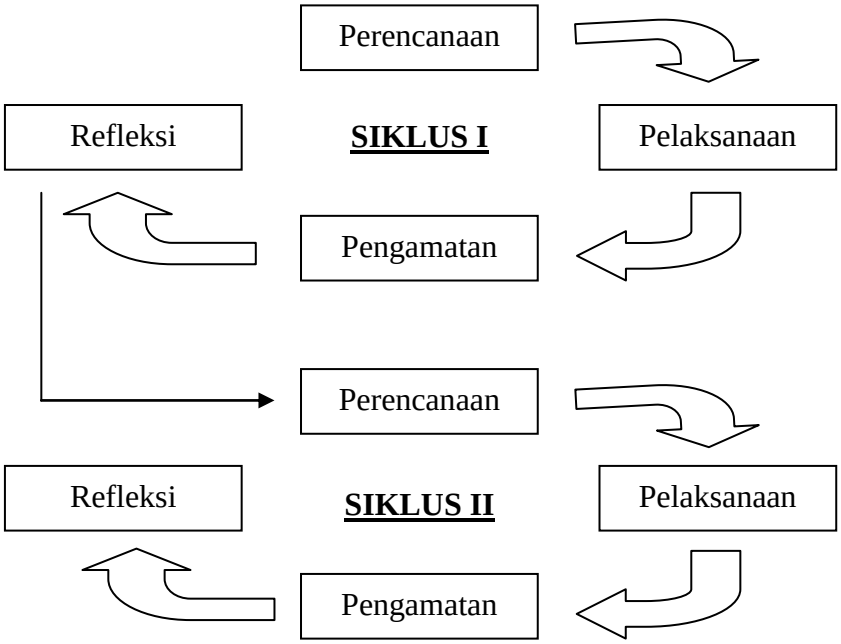
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan bulan Juni tahun 2013. Dalam satu minggu dilaksanakan satu kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran Penjasorkes Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal.

3.4. Lokasi Penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan di SD Negeri Pagiyanten 01 yang berlokasi di jalan Raya Utara Pagiyanten Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal.

3.5. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pokok *passing* sepak bola. Setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 2. Alur Tahapan Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas

Untuk memperoleh hasil penelitian separti yang diharapkan, prosedur Penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Survei Awal.

   Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi di sekolah tempat penelitian.

2. Tahap seleksi Informat, Penyiapan Instrument dan Alat.

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi :

a. Menentukan subjek penelitian.

b. Menyiapkan alat dan *instrument* penelitian dan evaluasi.

3. Tahap Pengumpulan Data dan *Treatment.*

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data tentang :

a. Hasil belajar *passing* sepak bola.

b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran.

c. Ketepatan rencana pelaksanaan pembelajaran.

d. Media pembelajaran.

e. Pelaksanan pembelajaran.

f. Semangat dan keaktifan siswa.

4. Tahap Analisis Data.

Analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif presentase. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang proses pembelajaran yaitu antusias siswa dalam mengikuti modifikasi pembelajaran sepak bola.

5. Tahap Penyusunan Laporan.

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan awal survei sampai dengan menganalisis data yang dilakukan pada awal penelitian.

1. Rancangan Siklus I.

a. Perencanaan yang dilakukan meliputi :

1. Melakukan analisis kurikulum untuk menngetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran.

2. Membuat rencana pmbelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK yaitu pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.
3. Menyusun *instrument* yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian dalam modifikasi pembelajaran sepak bola.
4. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.
6. Perizinan (baik perizinan jurusan maupun lembaga sekolah)

b. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran dilapangan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.
2. Siswa melaksanakan pemanasan dengan permainan.
3. Siswa melakukan *passing* sepak bola dengan modifikasi *passing* sepak bola.
4. Menarik kesimpulan.
5. Penilaian langsung dilaksanakan pada saat proses pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.
6. Melakukan pendinginan.
7. Siswa mengisi lembar angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.

c. Pengamatan.

1. Pengamatan dilakukan untuk menilai aktivitas dan kerjasama siswa (aspek afektif dan aspek psikomotor) melalui lembar observasi yang telah disiapkan.
2. Guru mengisi lembar observasi aktivitas dan kerjasama siswa.
3. Guru mengamati kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran.
4. Menilai hasil evaluasi siklus I.

Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dibuat dengan degradasi 1, 2, 3, dan 4 dengan ketentuan :

4 – sangat tinggi, sangat aktif

3 – tinggi, aktif

2 – rendah, tidak aktif

1 – sangat rendah, sangat tidak aktif

Adapun objek yang diamati adalah sebagai berikut :

No	Objek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan				
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran				
3.	Kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				
4.	Keseriusan siswa selama pembelajaran				

5.	Keaktifan selama pembelajaran				
6.	Kehangatan suasana pembelajaran				
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				
8.	Ketertiban siswa selama proses pembelajaran berlangsung				
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran				

d. Refleksi.

1. Guru menganalisis hasil pengamatan.
2. Mempelajari analisis indikator pengamatan dan evaluasi.
3. Membuat kesimpulan terhadap pelaksanaan siklus I.
4. Membuat perbaikan atau revisii untuk pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I.

2. Rancangan Siklus II.

a. Perencanaan yang dilakukan meliputi :

1. Melakukan revisi modifikasi pembelajaran *passing* sepak bola pada siklus I.
2. Membuat rencana pembelajaran mengacu pada tindakan (*treatment*) yang di tetapkan dalam PTK yaitu modifikasi pembelajaran *passing* sepak bola.
3. Menyusun *instrument* yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian dalam modifikasi pembelajaran *passing* sepak bola.
4. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langakah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.
2. Siswa melaksanakan pemanasan.
3. Siswa melakukan *passing* sepak bola dengan menerapkan permainan bola batas melingkar.
4. Menarik kesimpulan.
5. Penilaian langsung dilaksanakan pada proses pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.
6. Melakukan pendinginan.
7. Siswa mengisi lembar angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar.

c. Pengamatan.

1. Pengamatan dilakukan untuk menilai aktifitas dan kerjasama siswa (aspek afektif dan aspek psikomotorik) melalui lembar observasi yang telah disiapkan.
2. Guru mengisi lembar observasi aktivitas dan kerjasama siswa.
3. Guru mengamati kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran.
4. Menilai hasil evaluasi siklus II.

d. Refleksi.

1. Guru menganalisis hasil pengamatan.

2. Memoelajari analisis indikator pengamatan dan evaluasi.
3. Membuat kesimpulan terhadap siklus II.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.6.1. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2006 :151). Dalam pnelitiaan ini, angket digunakan untuk memperoleh respon atau tanggapan siswa terhadap pmbelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar. Angket diberikan setelah proses pembelajaran selesai.

Dimana perhitungan pernomor pertanyannya:

$$P = \frac{Z}{n} X\ 100\%$$

Dimana P = Presentase

Z = Alternatif jawaban (A,B,C dan D)

n = Jumlah responden

3.6.2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental sebagai informasi bagi proses penelitian (www.sarjanaku.com/1-01-2013).

Metode dokumentasi diperlukan untuk mendapatkan data berupa nama siswa, jumlah siswa serta foto dan video kegiatan pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01.

3.6.3. Observasi

Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi tentang aktivitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran *passing* sepak bola.

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran, apakah selama proses pembelajaran siswa aktif dan bertanggung jawab, baik secara individu ataupun kelompok dengan instrumen lembar pengamatan siswa.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, Arikunto Suharsimi (dalam Rahadi Zuhdanto,2013:51).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Lembar penilaian siswa ranah kognitif
2. Lembar penilaian siswa ranah afektif
3. Lembar penilaian siswa ranah psikomotorik
4. Angket minat dan motivasi terhadap pembelajaran dengan permaian bola batas melingkar.

Lembar penilaian kognitif berisi soal-soal tes dengan materi *passing* sepak bola mata pelajaran penjasorkes yang berupa tes pilihan ganda. Lembar penilaian afektif digunakan untuk mengukur perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung. Lembar penilaian psikomotorik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan gerak dan koordinasi.

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

No	Aspek kemampuan
1.	Instrumen Kognitif Memahami teknik dasar *passing* sepak bola a. Sikap awal b. Gerakan/Proses c. Sikap akhir
2.	Instrumen Afektif 1.Antusias siswa selama pembelajaran 2. Kesungguh-sungguhan siswa dalam pembelajaran 3. Semangat, kerjasama dan sportivitas 4. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
3.	Instrumen psikomotorik Menguasai teknik dasar *Passing* sepak bola a. Sikap awal b. Gerakan/Proses c. Sikap akhir d. Hasil *passing*

3.8. Analisa Data

Dari hasil penelitian, data yang dianalisis adalah :

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

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Jumlah jawaban benar}}{\sum \text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

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

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

3. Untuk menentukan tingkat tuntas belajar klasikal, yaitu :

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

4. Untuk menentukan hasil nilai observasi yang meliputi penilaian afektif dan penelitian psikomororik, digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto S, 2006:306-307 dalam skripsi Eko Ariyanto)

3.9. 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 (KKM) 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 permaian bola batas melingkar dapat digunakan untuk meningkatkan *passing* sepak bola pada mata pelajaran sepak bola siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2012/2013.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Siklus I

4.1.1.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi proses pembelajaran penjas dengan materi *passing* sepak bola.

4.1.1.2. Tahap pelaksanaan

Siswa di bariskan dengan formasi 3 bersaf, guru memimpin berdo'a setelah itu dilakukan presensi, kemudian menjelaskan materi pembelajaran *passing* sepak bola awalan tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari serta permainan bola batas melingkar.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama adalah siswa melakukan peregangan statis dan dinamis serta pemanasan khusus.

Memasuki kegiatan inti selama 45 menit. Kegiatan inti pertama adalah siswa melakukan *passing* tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari kemudian dilanjutkan dengan permainan bola batas melingkar, siswa dipilih secara acak dan bergantian untuk menjadi regu penyerang dan regu bertahan, satu regu terdiri dari dua orang dan dalam satu permainan terdiri dari 2-5 regu. Satu kali permainan 3-5 menit, dan setelah selesai siswa bertukar peran.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan *passing* sepak bola yang benar, kemudian memeberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdo'a dan kemudian siswa dibubarkan.

4.1.1.3. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *passing* sepak bola pendekatan menggunakan bermain bola batas melingkar cukup menyenangkan, akan tetapi masih ada siswa yang kurang sedikit berminat dan motifasi serta kurangnya kerjasama diantara anggota regu. Pada siklus I dari 23 siswa kelas III ada 16 yang sudah dapat melakukan *passing* sepak bola dengan baik. Secara umum siswa cukup senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dari pemanasan sampai kegiatan inti.

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

Tabel 4.1. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	**Objek yang diamati**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			**V**	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran		**V**		

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
3.	Kerjasama siswa		**V**		
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan			**V**	
5.	Keaktifan siswa selama pembelajaran				**V**
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			**V**	
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				**V**
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung			**V**	
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				**V**
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran		**V**		
JUMLAH :		30			

$$\text{Prosentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \text{ X } 100\%$$

$$\frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Keterangan :

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2= Kurang Baik 4 = Baik

Berdasarkan tabel di atas aspek-asspek yang mendapat kriteria kurang baik adalah memotivasi siswa, kerjasama dan antusias siswa. Ketiga aspek yang mendapat

nilai kurang baik di atas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I, dan akan dijadikan bahan kajian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II**.** Pada siklus I, secar garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran *Passing* sepak bola dengan pendekatan bermain bola batas melingkar sudah dilaksanakan cukup baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Tabel 4.2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru				**V**	
2	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru				**V**	
3	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik			**V**		
4	Siswa melakukan passing sepak bola dengan baik			**V**		
5	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru		**V**			
6	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain			**V**		

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
7	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran			**V**		
8	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik				**V**	
9	Antusias siswa dalam mengikui KBM		**V**			
10	Keaktifan siswa dalam pembelajaran			**V**		
	Jumlah	4	15	12		
	Prosentase	$\frac{31}{50}$ X 100% = 62%				

Keterangan :

1 = Sangat rendah 4 = Baik

2 = Rendah 5 = Sangat baik

3 = Cukup

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapat kriteria rendah adalah respon dan antusias siswa dalam pembelajaran. Kedua aspek yang mendapat nilai rendah dan di atas 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 garis besar kegiatan pembelajaran menggunakan permainan bola batas melingkar dapat dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan karena model pembelajaran tersebut masih sangat dirasakn baru oleh siswa.

4.1.1.4 Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

1. Guru kurang baik dalam memotifasi siswa sehingga minat dan motivasi siswa kurang
2. Guru kurang baik dalam mengelola pembelajaran, sehingga kehangatan suasana pembelajaran kurang.
3. Siswa kurang antusias selama proses pembelajaran

4.1.1.5 Deskripsi Data Hasil Pembelajaran Siklus I

Di bawah ini deskripsi data hasil belajar passing sepak bola dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus I kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajran 2012/2013.

Tabel 4.3.Hasil Ketuntasan Belajar Pada Siklus I

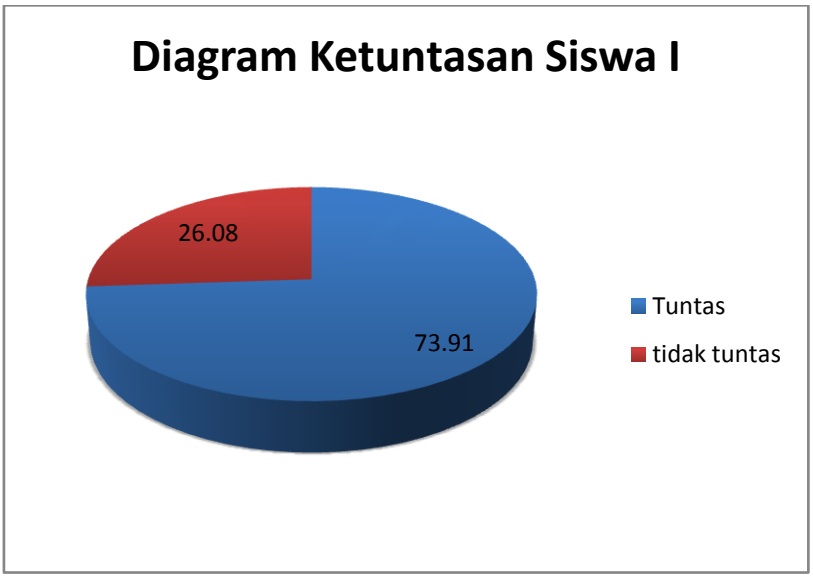
No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Ade sugihartono	37,5	30	20	87,5	Tuntas
2	Alifah	33,5	22,5	16	72,0	Belum Tuntas
3	Dhimas R.	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
4	Lia M. A. W.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
5	Meldika Widya N.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
6	M. Fauzan	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
7	Naswa Aliya S.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
8	Nur Azizah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
9	Reyhan J. Jauza	45,8	30	20	95,8	Tuntas
10	Saffa Neira M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
11	Selfi Agustina	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
12	Septi D Ramayanti	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
13	Tahta Setya H.S.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
14	Wahyu Budi P.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
15	Bunga Septiana	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
16	A. Fauzan	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
17	Fika W.N.	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
18	Laras Hati K. D.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
19	M. Fahmi H.	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
20	Muh. Diki M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
21	Qurrotu aini N.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
22	Tahtama Syiailah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
23	Baitul Imam S.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
	Rata-rata	39,29	25,43	18,43	83,16	

4.1.1.6. Prosentase Ketuntasan Siswa

Siswa yang Tuntas = $\frac{17}{23} \times 100\% = 73{,}913\%$

Siswa yang belum tuntas = $\frac{6}{23} \times 100\% = 26{,}086\%$



Berdasarkan data di atas bahwa 26,08 % dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan, hanya 73,91% yang tuntas dan rata-rata kelas 83,16. Hal tersebut menunjukan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 85%. Dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus II.

Untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu :

1. Siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran dengan pendekatan bermain bola batas melingkar lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga focus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan.
2. Peneliti dan kolaborator lebih focus dalam melaksanakan observasi sehingga dapt menguasai kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat trcapai secara optimal.

4.1.2. Siklus II

4.1.2.1. 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* sepak bola. Pelaksanaan siklus II akan dimulai pada Juni 2013.

4.1.2.2. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Siswa di bariskan dengan formasi 3 bersaf, guru memimpin berdo’a setelah itu dilakukan presensi, kemudian menjelaskan materi pembelajaran

passing sepak bola awalan tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari serta permainan bola batas melingkar serta memberikan motivasi.

Kegiatan berikutnya adalah pemanasan, waktu yang digunakan untuk pemanasan adalah 15 menit. Kegiatan pertama adalah siswa melakukan peregangan statis dan dinamis serta pemanasan khusus.

Memasuki kegiatan inti selama 45 menit. Kegiatan inti pertama adalah siswa melakukan *passing* tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari kemudian dilanjutkan dengan permainan bola batas melingkar, siswa dipilih secara acak dan bergantian untuk menjadi regu penyerang dan regu bertahan, satu regu terdiri dari dua orang dan dalam satu permainan terdiri dari 2-5 regu. Satu kali permainan 3-5 menit, dan setelah selesai siswa bertukar peran.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan koreksi menyeluruh cara melakukan *passing* sepak bola yang benar, kemudian memeberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdo’a dan kemudian siswa dibubarkan.

4.1.2.3. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *passing* sepak bola minat dan motivasi sudah mengalami peningkatan dalam mengikuti pembelajaran passing sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar. Pada Siklus II dari 34 siswa kelas III hampir

semua siswa dapat melaksanakan *passing* sepak bola dengan benar. Secara umum kehangatan susasana dalam pembelajaran siswa cukup aktif, hal ini terlihat dari antusias siswa selama dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan sampai pendinginan.

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

Tabel 4.4. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			**V**	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran			**V**	
3.	Kerjasama siswa			**V**	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				**V**
5.	Keaktifan siswa selama pembelajaran				**V**
6.	Kehangatan suasana pembelajaran				**V**
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				**V**
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung				**V**

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				**V**
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran				V
JUMLAH :		36			

$$\text{Prosentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \text{ X } 100\%$$

$$\frac{36}{40} \times 100\% = 90{,}00\%$$

Keterangan :

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2= Kurang Baik 4 = Baik

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) Yang dilaksanakan oleh kolaborator (peneliti) mendapat penilaian baik dari pengamat. Ini terbukti dengan hasil prosesntase sebesar 90,00%. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah motivasi siswa, minat dan kesungguhan serta kerjasama.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas dalam pembelajaran *Passing* sepak bola dengan menggunakan pendekata bermain bola batas melingkar diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Tabel 4.5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru					V
2	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru					V
3	Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan baik					V
4	Siswa melakukan passing sepak bola dengan baik				V	
5	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru				V	
6	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain				V	
7	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran				V	
8	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik					V
9	Antusias siswa dalam mengikui KBM					V
10	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					V
	Jumlah				16	30
	Prosentase	$\frac{46}{50}$ X 100% = 92%				

Keterangan :

1 = Sangat rendah 4 = Baik

2 = Rendah 5 = Sangat baik

3 = Cukup

Berdasarkan tabel di atas menunjukan angka 92%, aspek-aspek yang mendapat kriteria rata-rata sangat baik. Aspek yang mendapat nilai sangat baik di atas merupakan keberhasilan yang terjadi siklus II, namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, ada beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya.

Pada siklus II ini garis besar kegiatan pembelajaran menggunakan permainan bola batas melingkar dapat dilaksanakan dengan baik melalui penyempurnaan aspek-aspek di atas.

4.1.2.4. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Siklus II) diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut.

1. Selama Proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun masih ada beberapa aspek yang belum sempurna seperti suasana pembelajaran yang kurang tetapi persentasi pelaksanaannya stiap aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses belajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

4. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan.

4.1.2.5. Hasil Pembelajaran Siklus II.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar *passing* sepak bola dan kriteria ketuntasan hasil belajar siklus II siswa kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

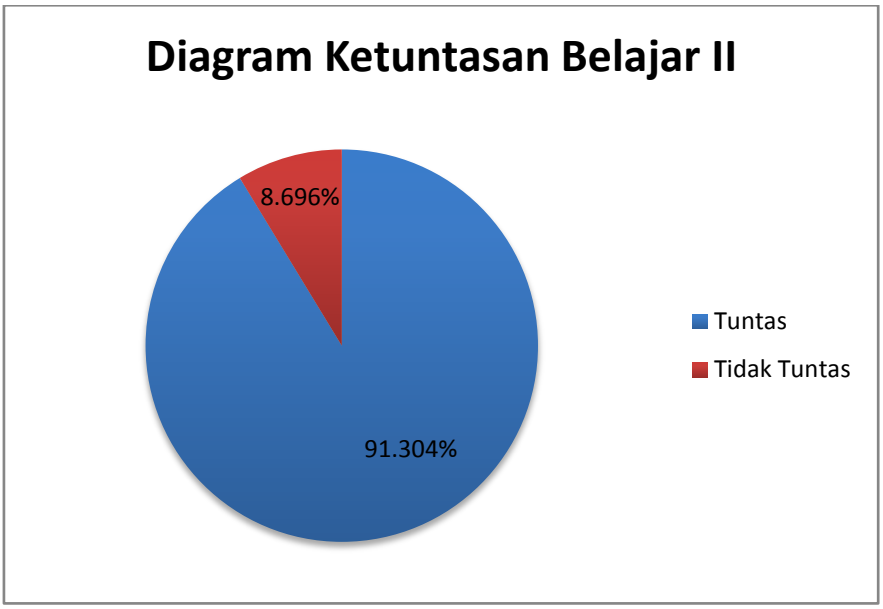
Tabel 4.6.Hasil Ketuntasan Belajar Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Ade sugihartono	41,6	30	20	91,6	Tuntas
2	Alifah	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
3	Dhimas R.	37,5	30	20	87,5	Tuntas
4	Lia M. A.W.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
5	Meldika Widya N.	37,5	30	16	83,5	Tuntas
6	M. Fauzan	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
7	Naswa Aliya S.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
8	Nur Azizah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
9	Reyhan J. Jauza	45,8	30	20	95,8	Tuntas
10	Saffa Neira M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
11	Selfi Agustina	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
12	Septi Dwi R.	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
13	Tahta Setya H.S.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
14	Wahyu Budi P.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
15	Bunga Septiana	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
16	A. Fauzan	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
17	Fika W.N.	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
18	Laras Hati K. D.	33,5	22,5	16	72,0	Belum Tuntas
19	M. Fahmi H.	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
20	Muh. Diki M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
21	Qurrotu aini N.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
22	Tahtama Syiailah	37,5	30	16	83,5	Tuntas
23	Baitul Imam S.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
	Rata-rata	40,20	26,41	19,13	85,74	

4.1.2.6. Posentase ketuntasan belajar pada siklus II

Siswa yang Tuntas = $\frac{21}{23} \times 100\% = 91{,}304\%$

Siswa yang belum tuntas = $\frac{2}{23} \times 100\% = 8{,}696\%$



Data di atas menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar pad siklus II nilai rta-rata meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu sebesar 91,304% siswa (21 anak) dari jumlah keseluruhan 23 siswa memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

4.1.3. Analisis Data Angket

4.1.3.1. Angket Motivasi

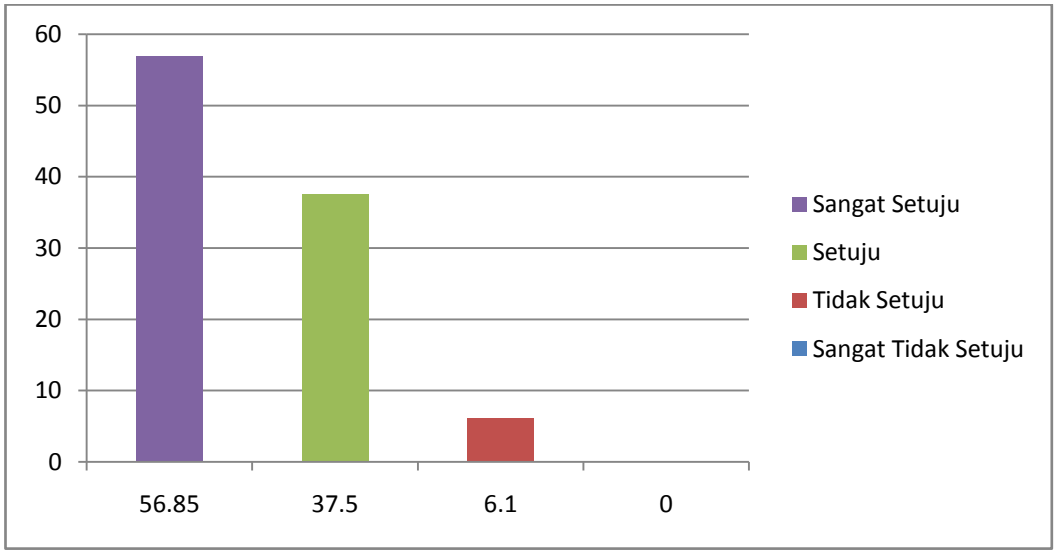
Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode demonstrasi (siklus II) dengan jumlah pertanyaan

sejumlah 10 butir dan jumlah responden sebanyak 23 siswa untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa dalam Pambelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar.

No. Soal	SS		S		TS		STS		Jumlah
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	
1	17	74	4	17	2	9	0	0	23
2	15	65	5	22	3	13	0	0	23
3	13	56,5	10	43,5	0	0	0	0	23
4	10	43	11	48	2	9	0	0	23
5	15	65	8	35	0	0	0	0	23
6	15	65	7	31	1	4	0	0	23
7	12	52	11	48	0	0	0	0	23
8	8	35	12	52	3	13	0	0	23
9	11	48	12	52	0	0	0	0	23
10	15	65	5	22	3	13	0	0	23
Rata-rata		56,85		37,05		6,1		0	

Grafik hasil angket motivasi siswa pembelajaran *passing* sepak bola menggunkan pendekatan bermain bola batas melingkar.



Grafik 4.1. Angket Motivasi Siswa

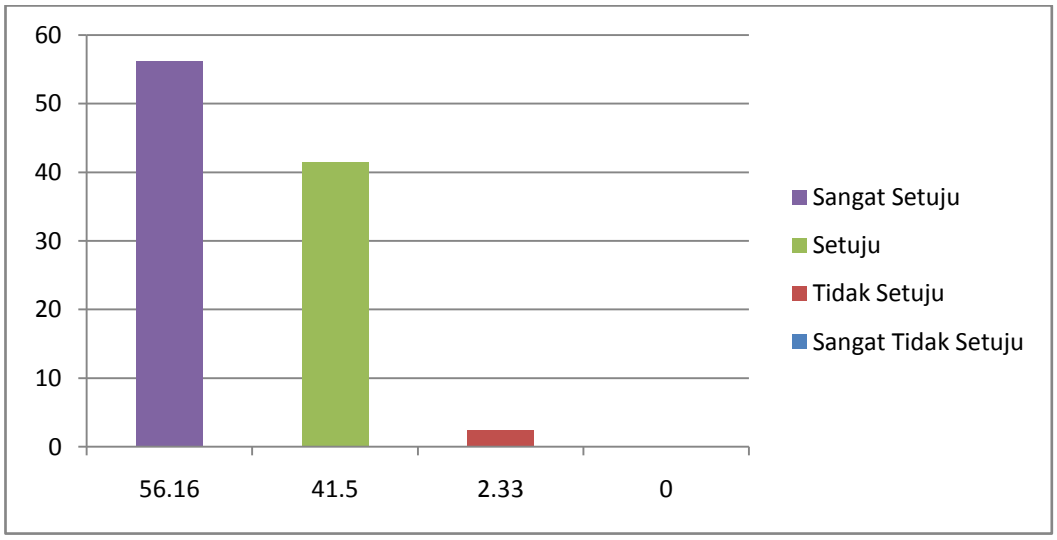
Dari tabel di atas Menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar adalah positif. Berdasarkan jumlah rata-rata dalam persen menunjukkan bahwa 56,85 % siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 37,05% siswa setuju, 6,1%siswa tidak setuju dan hanya 0% siswa yang sangat tidak setuju. Ini dapat dikatakan bahwa siswa menyukai metode pembelajaran yang disajikan guru.

4.1.3.2. Angket Minat Siswa

No. Soal	SS		S		TS		STS		Jumlah
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	
1	15	65	8	35	0	0	0	0	23
2	13	56,5	10	43,5	0	0	0	0	23
3	11	48	12	52	0	0	0	0	23
4	9	39	12	52	2	9	0	0	23
5	9	39	11	48	3	13	0	0	23
6	8	35	14	61	1	4	0	0	23

No. Soal	SS		S		TS		STS		Jumlah
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	
7	17	74	6	26	0	0	0	0	23
8	13	56,5	10	43,5	0	0	0	0	23
9	10	43,5	13	56,5	0	0	0	0	23
10	18	78	5	22	0	0	0	0	23
11	15	65	8	35	0	0	0	0	23
12	15	65	8	35	0	0	0	0	23
13	12	52	11	48	0	0	0	0	23
14	14	61	7	30	2	9	0	0	23
15	15	65	8	35	0	0	0	0	23
Rata-rata		56,167		41,5		2,3333		0	

Grafik hasil angket minat siswa pembelajaran *passing* sepak bola menggunkan pendekatan bermain bola batas melingkar.



Grafik 4.2. Angket Minat Siswa

Dari tabel di atas Menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar adalah positif. Berdasarkan jumlah rata-rata dalm persen menunjukkan bahwa

56,16% siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 41,5% siswa setuju, 2,33%siswa tidak setuju dan hanya 0% siswa yang sangat tidak setuju. Ini dapat dikatakan bahwa siswa menyukai metode pembelajaran yang disajikan guru.

4.2. Pembahasan

Ketuntasan hasil belajar siswa melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memilki dampak positif dalam meningkatkan prestasi 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 73,913% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 91,304%. Hal ini menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17,391%.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan (Wahjoedi 1999: 121). Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Seperti yang dikemukakan oleh Ngasmain Soepartono (1997). Beberapa komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan, lapangan permainan, waktu bermain atau lamanya permainan, dalam pembelajaran, peraturan permainan, dan jumlah pemain (Aussie: 1996). Dalam pembelajaran *passing* spak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar memberikan dampak positif bagi siswa,

hal ini dapat ditunjukan dalam kegiatan pembelajaran siswa bersemangat melakukan *passing* sepak bola tanpa rasa takut karena media yang digunakan sesuai karakteristik siswa.

Dari hasil pengisian angket tanggapan siswa terhadap model pembelajaran melalui pendekatan bermain bola batas melingkar berdasarkan analisis angket siswa menunjukan 56,16% jawaban siswa sangat setuju dan 41,5% jawaban siswa setuju menyatakan bahwa siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran melalui pendekatan bermain bola batas melingkar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul " Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar Pada Siswa kelas III SD Negeri Pagiyanteen 01 Keamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun 2012/2013 "menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (73,913%) dan siklus II (91,304%).

Pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar memepunyai dampak positif, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran tersebut sehingga mereka menjadi suka dan termotifasi untuk belajar. Ini ditunjukkan dengan 97,7% pada angket minat dan 93.9% dan pada angket motivasi menjawab setuju dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar dalam pembelajaran *passing* sepak bola dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya 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* sepak bola, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah menerapkan permainan bola batas melingkar.
2. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapakan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga keektifan kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Siswa sebaiknya memotivasi diri dalam belajar, khususnya dari faktor instrinsik agar mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Mahendra.2008. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Catharina Tri Anni.2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES. Dikutip dari Eko Ariyanto,2013. Upaya Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hang Style Dengan Media Bola Gantung Bagi Siswa Kelas III A SMP N 1 Randublatung Kabupaten Blora Tahun 2012/2013, Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Oemar Hamalik.2006. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Dikutip dari Eko Ariyanto,2013. Upaya Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hang Style Dengan Media Bola Gantung Bagi Siswa Kelas III A SMP N 1 Randublatung Kabupaten Blora Tahun 2012/2013, Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman.2008. *Olahraga Permainan Bola Kecil dan Bola Besar*. Bandung: Widya Duta Grafika.

Max Darsono.2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV IKIP Semarang Press. Dikutip dari Eko Ariyanto,2013. Upaya Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hang Style Dengan Media Bola Gantung Bagi Siswa Kelas III A SMP N 1 Randublatung Kabupaten Blora Tahun 2012/2013, Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Herman Subarjah.2008. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

H.M. Surya.2009. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Siti Safariatun.2008. *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyanto.2008. *Perkembangan Dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suharsimi Arikunto.2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Meengajar Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Toto Subroto.2008. *Strategi Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Toto Subroto.2009. Permainan Besar. Jakarta: Universitas Terbuka

----------.2010. *Laws Of The Game Peraturan Permainan*. Jakarta: PSSI

http://carapedia.com/pengertian_definisi_belajar_menurut_para_ahli.html

http://www.slideshare.net/achmadsurya/pengertian-penjas

http://juprimalino.blogspot.com/2012/02/definisipengertian-hasil-belajar.html

http://www.sarjanaku.com/2013/01/metode-pengumpulan-data-teknik.html

http://penjaskes-pendidikanjasmanikesehatan.blogspot.com/2010/11/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani.html

http://hanafiunesapenjaskes.blogspot.com

http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html

http://listyo-geografi.blogspot.com/2009/11/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 466 T / 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 (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/0/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/0/2004 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 (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 23 April 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

1. Nama : Drs. Bamabang Priyono, M.Pd.
   NIP : 19600422198601 1 001
   Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai
   Pembimbing I
2. Nama : Drs. Uen Hartiwan, M.Pd
   NIP : 19530411198303 1 001
   Pangkat/Golongan : IV/b – Pembina Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai
   Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : BUDIMAN PRASETYO HADI P.
NIM : 6101911019
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik : PEMBELAJARAN PASSING SEPAK BOLA MENGGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN BOLA BATAS MELINGKAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI PAGIYANTEN 01 KECAMATAN ADIWERNA KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : .....
DEKAN

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

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

Lampiran 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F I Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Lamar: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik unnes(ckelkom.net

No : 1774/uu.37.1.6/pp/13
Lamp : 2
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal
di SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal.

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

Nama	:	BUDIMAN PRASETYO HADI P.
NIM	:	6101911019
Prodi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	:	PEMBELAJARAN *PASSING* SEPAK BOLA MENGGUNAKAN PENDEKATAN BERMAIN BOLA BATAS MELINGKAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI PAGIYANTEN 01 KECAMATAN ADIWERNA KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 22 Mei 2012
Dekan

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

PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD DIKPORA KECAMATAN ADIWERNA
SEKOLAH DASAR NEGERI PAGIYANTEN 01
Alamat : Jl. Raya Utara Pagiyanten Rt. 05 Rw. 01

SURAT KETERANGAN

NO:…../……/ 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala sekolah SD Negeri Pagiyanten 01 UPTD DIKPORA KECAMATAN ADIWERNA menerangkan bahwa :

Nama	: Budiman Prasetyo Hadi P.
Tempat tanggal lahir	: Tegal, 26 Pebruari 1985
Jenis kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Mahasiswa	: S1 PJKR PKG Tegal
Alamat	: RT 01/07 Bulakpacing Kecamatam Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

Telah melaksanakan penelitian dengan judul " Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain Bola Batas Melingkar Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Adiwerna, Juni 2013
Kepala SD Negeri Pagiyanten 01

ROSIDIN, S.Pd.
NIP.19580818 198201 1 002

Lampiran 4

DAFTAR NAMA SISWA KELAS III
SD NEGERI PAGIYANTEN 01

No	No.Induk	Nama	L / P
1	2174	Ade sugihartono	L
2	2208	Alifah	P
3	2210	Dhimas Rhamadani	L
4	2214	Lia Muharrami A. W.	P
5	2216	Meldika Widya N.	P
6	2218	M. Fauzan	L
7	2223	Naswa Aliya S.	P
8	2225	Nur Azizah	P
9	2227	Reyhan June Jauza	L
10	2229	Saffa Neira M.	P
11	2231	Selfi Agustina	P
12	2233	Septi Dwi Ramayanti	P
13	2235	Tahta Setya H.S.	L
14	2237	Wahyu Budi Purnomo	L
15	2243	Bunga Septiana	P
16	2362	A. Fauzan	L
17	2364	Fika W.N.	P
18	2366	Laras Hati Kusuma D.	P
19	2368	M. Fahmi H.	L
20	2370	Muh. Diki M.	L
21	2372	Qurrotu aini N.	P
22	2374	Tahtama Syiailah	L
23	2376	Baitul Imam Saputro	L

Lampiran 5

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : **SD N. Pagiyanten 01**
Kelas : **3 (tiga)**
Mapel : **Penjasorkes**
Semester : **2 (dua)**
Standar Kompetensi : **6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.3 Memprak tikkan kombinasi gerak dasar menvoli, memantulkan, menendang, dan mengontrol bola dengan koordi-nasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi,	D. Bermaian Dengan bola (Pola gerak manipulasi)	6.3.1 Melakukan gerak dasar menvoli 6.3.2 Melakukan gerakan memantulk an bola ke sasaran 6.3.3 Melakukan gerakan menendang bola	- Gerak menvoli - Gerak memantul - Gerak menendang bola	Tes Pemberian tugas Pemberian tugas Pemberian tugas Pemberian tugas	Tes praktik Tes praktik Tes praktik Tes praktik	- Lakukan gerakan menvoli - Pantulkan bola ke dinding lalu tangkap lagi - Lakukan gerakan menendang bola ke gawang	6 x 35 menit 2 pertm	Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 55 Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 57 Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 56 Buku Penjasorkes kls.3 Halaman: 57

Kompetensi Dasar	Materi Pokok / Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
tanggung jawab, menghargai lawan atau diri sendiri, dan bersedia berbagi tempat dan peralatan dalam bermain		6.3.5 Mempraktikkan permainan mengontrol dan mengoper bola	- Gerak mengontrol dan mengoper bola			- Lakukan gerakan mengontrol dan mengoper bola ke sasaran		
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*) Tekun (*diligence*) Tanggung jawab (*responsibility*) Ketelitian (*carefulness*) Kerja sama (*Cooperation*) Toleransi (*Tolerance*) Percaya diri (*Confidence*) Keberanian (*Bravery*)								
Ui kompetensi SK. 6								Buku Penjasorkes kls.3

Lampiran 6

DAFTAR NAMA PETUGAS PENELITIAN

NO	NAMA	JABATAN	TUGAS
1	Budiman PHP.	Mahasiswa S1 PKG Tegal	Peneliti
2	Rokhanah, S.Pd	Guru PJOK SDN Pagiyanten 01	Ahli
3	Sarto Atip, S.Pd	Guru PJOK SDN Ppagiyanten 01	Ahli
4	Didi Wahyudi	Guru PJOK SDN Pedagangan 01	Juru Foto
5	Izak Maulana	Guru PJOK SDN Kabunan 01	Perlengkapan

Lampiran 7

Jadwal Penelitian Siklus 1 Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012

Tes dilaksanakan pada :

Hari, tanggal : Selasa, 21 Mei 2013

Tempat : Lapangan Sepak Bola Desa Pagiyanten

Waktu : 07.00 wib – selesai

Jadwal Penelitian Siklus 1 Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012

Tes dilaksanakan pada :

Hari, tanggal : Selasa, 4 Juni 2013

Tempat : Lapangan Sepak Bola Desa Pagiyanten

Waktu : 07.00 wib – selesai

Lampiran 8
Rencana Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**:**	**SD Negeri Pagiyanten 01**
Mata Pelajaran	**:**	**Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**
Kelas/Semester	**:**	**3 (Tiga)/ II (dua)**
Pokok Bahasan	**:**	**Passing Sepak Bola**
Alokasi Waktu	**:**	**3 x 35 Menit**

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.3 Mempraktekkan kombinasi gerak dasar memvoli, memantulkan, menendang dan mengontrol bola dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, tanggung jawab, menghargai lawan atau diri sendiri, dan bersedia berbagi tempat dan peralatan dalam permainan.

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memahami dasar-dasar sepak bola dengan baik.
- Siswa dapat melakukan gerakan dasar dalam sepak bola dengan baik.
- Siswa dapat melakukan permainan sepak boladengan baik.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Disiplin (*Discipline*),Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Ketelitian (*carefulness*), Kerja sama (*Cooperation*), Toleranssi (*Tolerance*), Percaya diri (*Confidence*), Kebersamaan (*Bravery*).

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Sepak bola.

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

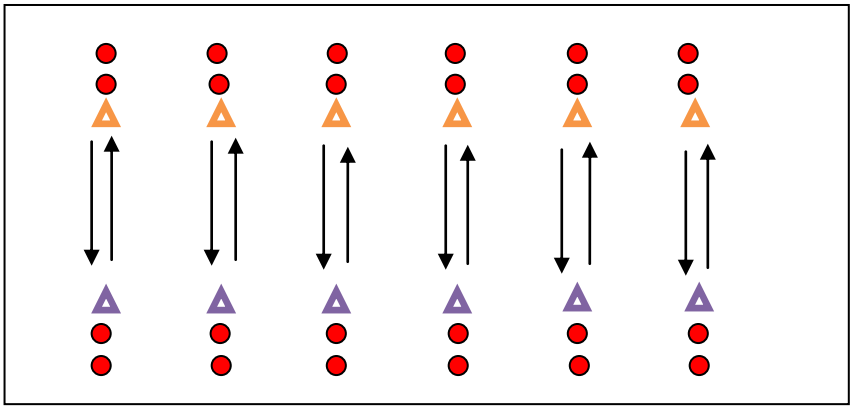
Apresepsi dan Motivasi

- **Kegiatan Awal (15 menit) :**
  - ☞ Siswa dibariskan menjadi 3 bersaf, Mengecek kehadiran siswa/presensi,Berdo'a.
  - ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
  - ☞ Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar.
  - ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti (pemanasan stastis, dinamis dan pemanasan khusus)
  - ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan Inti (75 menit) :**
  - ***Eksplorasi***

    Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing tanpa awalan
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing dengan awalan berjalan
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing dengan awalan berlari

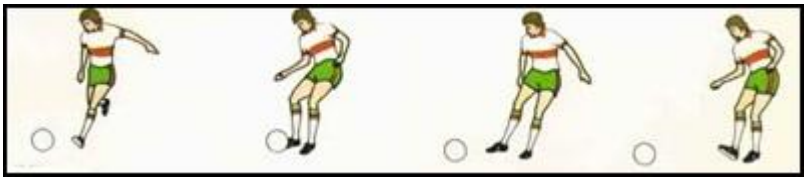
Siswa di bariskan berhadapan dengan jarak yang ditentukan, ssat aba-aba diberikan siswa melakukan sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan.



Keterangan :

= Siswa

= Jarak untuk melakukan

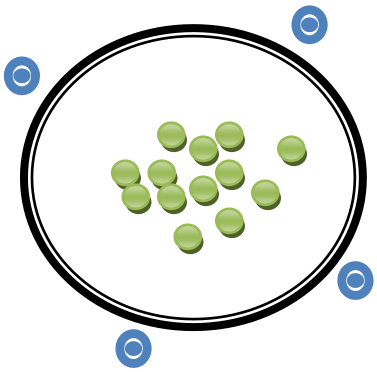


Gambar passing sepak bola

☞ Siswa melakukan passing sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar

Permainan Bola Batas Melingkar.

Jumlah pemain	: tidak terbatas
Tempat	: lapangan atau ruang senam
Alat yang digunakan	: bola karet dan bola plastik
Tujuan permainan	: ketepatan/akurasi dan kecepatan *passing*
Formasi	: bebas menyebar dalam lingkaran



Gambar 1. Lapangan bola batas melingkar

Gambar alat yang digunakan

- ***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;

  ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- ***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 Akhir/Penenangan**

  Dalam kegiatan akhir, guru:

  ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan

  ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tekhnik dalam sepak bola

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku penjaskes
- Diktat permainan
- Lapangan
- Bola sepak
- Coen
- Stop watch
- Pluit
- Kapur line/tali

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan gerakan passing/menendang bola tanpa awalan dengan kontrol yang baik • Melakukan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berjalan dengan kontrol yang baik • Melakukan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berlari dengan komtrol yang baik • Melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi • Melakukan kerja sama dengan tim dalam permainan	Test (berpasangan) Test (individu)	Test praktek/format penilaian	• Peragakan gerakan passing/menendang bola tanpa awalan dengan control yang baik • Peragakan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berjalan dengan kontrol yang baik • Peragakan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berlari dengan kontrol yang baik • Peragakan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi • Peragakan kerja sama dengan tim dalam permainan

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 ***PERFORMANSI***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Psikomotor	1. Melakukan passing sepak bola tanpa awalan:	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
		c. Cukup baik	1
		2. Melakukan passing sepak bola dengan awalan berjalan :	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
		c. Cukup baik	1
		3. Melakukan passing sepak bola dengan awalan berlari:	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
			1

No.	Aspek	Kriteria	Skor
		c. Cukup baik	3
2.	Kognitif	4. Mengenai sasaran Mengerjakan soal evaluasi yang telah di buat tentang passing sepak bola. Setiap jawaban benar Skor maksimal	1 5
3.	Afektif	1.Siswa sangat disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	4
		2. Siswa disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	3
		3. Siswa cukup disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	2
		4. Siswa tidak disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	1

Teknik Penilain:

- Tes unjuk kerja (psikomotor)

  Melakukan *passing* sepak bola dengan tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari dalam permainan bola batas melingkar.

  Berikan penilaian terhadap kualitas unjuk kerja, dengan rentang nilai antara 1 sampai 3

  Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 50

- Tes kognitif

  Menjawab soal pilihan ganda yang telah di buat tentang materi pembelajaran yang telah dilakukan.

  Keterangan:

  Setiap jawaban benar bernilai satu dengan total skor 5.

  Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 20

- Pengamatan sikap (Afektif)

  Pengambilan nilai dilakukan dengan pengamatan terhadap siswa dari mulai awal hingga akhir pembelajaran.

Keterangan:

Berikan nilai dengan rentang 1 - 4

Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 30

- Nilai akhir yang diperoleh siswa =

Nilai Akhir = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 100

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1. 2. 3. 4. 5.						

Pagiyanten, 21 Mei 2013

Mengetahui
Kepala SD Negeri Pagiyanten 01

Peneliti

Rosidin, S.Pd.
NIP.19580818 198201 1 002

Budiman Prasetyo Hadi P.

Lampiran 9
Rencana Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**:**	**SD Negeri Pagiyanten 01**
Mata Pelajaran	**:**	**Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**
Kelas/Semester	**:**	**3 (Tiga)/ II (dua)**
Pokok Bahasan	**:**	**Passing Sepak Bola**
Alokasi Waktu	**:**	**3 x 35 Menit**

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.3 Mempraktekkan kombinasi gerak dasar memvoli, memantulkan, menendang dan mengontrol bola dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, tanggung jawab, menghargai lawan atau diri sendiri, dan bersedia berbagi tempat dan peralatan dalam permainan.

G. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memahami dasar-dasar sepak bola dengan baik.
- Siswa dapat melakukan gerakan dasar dalam sepak bola dengan baik.
- Siswa dapat melakukan permainan sepak boladengan baik.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerja sama (*Cooperation*)
Toleranssi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Kebersamaan (*Bravery*)

H. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Sepak bola.

I. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Apresepsi dan Motivasi

- **Kegiatan Awal (15 menit) :**
  - ☞ Siswa dibariskan menjadi tiga bersaf.
  - ☞ Mengecek kehadiran siswa/presensi
  - ☞ Berdo'a
  - ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
  - ☞ Menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain bola batas melingkar.
  - ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti (pemanasan stastis, dinamis dan pemanasan khusus)
  - ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan Inti (75 menit) :**
  - ***Eksplorasi***

    Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing tanpa awalan
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing dengan awalan berjalan
    - ☞ Siswa dapat melakukan passing dengan awalan berlari

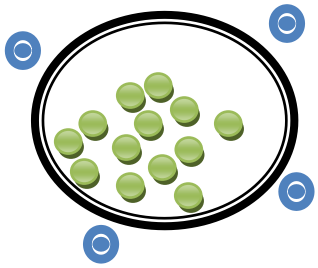
    Siswa di bariskan berhadapan dengan jarak yang ditentukan, ssat aba-aba diberikan siswa melakukan sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan.

Gambar *passing* sepak bola

- ☞ Siswa melakukan passing sepak bola menggunakan permainan bola batas melingkar

Permainan Bola Batas Melingkar.

Jumlah pemain	: tidak terbatas
Tempat	: lapangan atau ruang senam
Alat yang digunakan	: bola karet dan bola plastik
Tujuan permainan	: ketepatan/akurasi dan kecepatan *passing*
Formasi	: bebas menyebar dalam lingkaran



Gambar Lapangan bola batas melingkar

Permainan Bola Batas Melingkar

Gambar alat yang digunakan

- ***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;

  ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

- ***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 Akhir/Penenangan**

  Dalam kegiatan akhir, guru:

  ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan

  ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tekhnik dalam sepak bola

K. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku penjaskes
- Diktat permainan
- Lapangan
- Bola sepak
- Coen
- Stop watch
- Pluit

L. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan gerakan passing/menendang bola tanpa awalan dengan kontrol yang baik • Melakukan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berjalan dengan kontrol yang baik • Melakukan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berlari dengan komtrol yang baik • Melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi • Melakukan kerja sama dengan tim dalam permainan	Test (berpasangan) Test (individu)	Test praktek/format penilaian	• Peragakan gerakan passing/menendang bola tanpa awalan dengan control yang baik • Peragakan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berjalan dengan kontrol yang baik • Peragakan gerakan passing/menendang bola dengan awalan berlari dengan kontrol yang baik • Peragakan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi • Peragakan kerja sama dengan tim dalam permainan

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 ***PERFORMANSI***

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Psikomotor	1. Melakukan passing sepak bola tanpa awalan:	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
		c. Cukup baik	1
		2. Melakukan passing sepak bola dengan awalan berjalan :	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
		c. Cukup baik	1
		3. Melakukan passing sepak bola dengan awalan berlari:	
		a. Melakukan sangat baik	3
		b. Melakukan dengan baik	2
		c. Cukup baik	1
		4. Mengenai sasaran	3
2.	Kognitif	Mengerjakan soal evaluasi yang telah di buat tentang passing sepak bola.	1
		Setiap jawaban benar	5
		Skor maksimal	
3.	Afektif	1.Siswa sangat disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	4
		2. Siswa disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	3
		3. Siswa cukup disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	2
		4. Siswa tidak disiplin, semangat, sportif dan kerjasama.	1

Teknik Penilain:

- Tes unjuk kerja (psikomotor)

  Melakukan *passing* sepak bola dengan tanpa awalan, awalan berjalan dan awalan berlari dalam permainan bola batas melingkar.

  Berikan penilaian terhadap kualitas unjuk kerja peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai 3

  Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 50

- Tes kognitif

  Menjawab soal pilihan ganda yang telah di buat tentang materi pembelajaran yang telah dilakukan.

  Keterangan:

  Setiap jawaban benar bernilai satu dengan total skor 5.

  Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 20

- Pengamatan sikap (Afektif)

  Pengambilan nilai dilakukan dengan pengamatan terhadap siswa dari mulai awal hingga akhir pembelajaran.

  Keterangan:

  Berikan nilai dengan rentang 1 - 4

  Nilai = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 30

- Nilai akhir yang diperoleh siswa =

  Nilai Akhir = $\frac{Jumla\ h\ Skor}{Jumla\ h\ Skor\ Maksimal}$ x 100

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

Pagiyanten, 4 Mei 2013

Mengetahui
Kepala SD Negeri Pagiyanten 01

Peneliti

Rosidin, S.Pd.
NIP.19580818 198201 1 002

Budiman Prasetyo Hadi P.

Lampiran 10

"Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II"

No	**Objek yang diamati**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			**V**	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran		**V**		
3.	Kerjasama siswa		**V**		
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan			**V**	
5.	Keaktifan siswa selama pembelajaran				**V**
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			**V**	
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				**V**
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung			**V**	
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				**V**
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran		**V**		
JUMLAH :		30			

$$\text{Prosentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \text{ X } 100\%$$

$$\frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Pagiyanten, 21 Mei 2013
Observer

Rokhanah, S.Pd.OR.
NIP.19630404 198405 2004

Lampiran 11

"Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II"

No	**Objek yang diamati**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			**V**	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran			**V**	
3.	Kerjasama siswa			**V**	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				**V**
5.	Keaktifan siswa selama pembelajaran				**V**
6.	Kehangatan suasana pembelajaran				**V**
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				**V**
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung				**V**
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				**V**
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran				V
JUMLAH :		36			

$$\text{Prosentase} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \text{ X } 100\%$$

$$\frac{36}{40} \times 100\% = 90{,}00\%$$

Pagiyanten, 4 Juni 2013
Observer

Rokhanah, S.Pd.OR.
NIP.19630404 198405 2004

Lampiran 12

“ Angket Minat Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Adiwerna Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 “

Data Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Umur :

Petunjuk pengisian angket

Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap

Berikanlah tanda (V) pada kolom jawaban

Harap diisi sesuai keadaan yang anda temui dan anda yakini kebenarannya.

Keterangan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS = Sanagat Setuju (nilai 4)

S = Setuju (nilai 3)

TS = Tidak Setuju (nilai 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (nila 1)

Setelah Mengisi angket serahkan pada petugas

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Anda tertarik mengikuti pelajaran penjasorkes karena dapat meningkatkan kesehatan badan				
2	Anda tertarik dengan pelajaran penjasorkes karena dapat meningkatkan keterampilan gerak				
3	Anda senang mengikuti pelajaran penjasorkes karena dapat meningkatkan kebersamaan antar teman				
4	Anda selalu memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi pelajaran misalnya passing sepak bola				
5	Anda memperhatikan koreksi atau perbaikan dari guru untuk kegiatan yang lebih baik				
6	Anda hanya memperhatikan materi penjasorkes yang anda kuasai				
7	Guru yang selalu memberi nasehat selesai mengajar akan membuat anda menjadi bersemangat				
8	Anda senang dengan metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran				
9	Anda senang dengan alat dan fasilitas yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran				

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
10	Anda senang meengikuti pelajaran penjasorkes karena cara mengajar guru secara bertahap dari yang termudah ke yang sulit				
11	Anda senang mengikuti pelajaran penjasorkes karena materinya menarik				
12	Anda aktif bergerak saat mengikuti pelajaran penjasorkes				
13	Anda senang mengikuti pelajaran penjasorkes karena dapat menambah semangat belajar				
14	Anda semangat setelah guru memberikan motivasi				
15	Anda senang karena materi yang disampaikan sesuai dengan kemampuan siswa				

Lampiran 13

“ Angket Motivasi Siswa Kelas III SD Negeri Pagiyanten 01 Adiwerna Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 “

Data Responden

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Umur :

Petunjuk pengisian angket

Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap

Berikanlah tanda (V) pada kolom jawaban

Harap diisi sesuai keadaan yang anda temui dan anda yakini kebenarannya.

Keterangan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS = Sanagat Setuju (nilai 4)

S = Setuju (nilai 3)

TS = Tidak Setuju (nilai 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (nila 1)

Setelah Mengisi angket serahkan pada petugas

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Pelajaran penjasorkes dapat memelihara kesehatan badan dan menjadi sehat serta bugar				
2	Saya ingin pelajaran penjasorkes diadakan setiap hari dengan pembelajaran yang menarik				
3	Saya senang mengikuti pelajaraan penjasorkes karena pembelajarannya mudah dan menyenagkan				
4	Pembelajaran dengan media yang menarik membuat saya selalu gembira dan tidak bosan				
5	Apabila saya tidak mengerti selama pembelajaran maka akan langsung betanya pada guru				
6	Saya selalu sungguh-sungguh saat melakukan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal				
7	Pembelajaran dengan permainan bola batas melingkar dapat mempererat jalinan pertemanan				
8	Pembelajaran dengan permainan bola batas melingkar dapat meningkatkan interaksi antara guru dan murid menjadi lebih baik				
9	Pembelajaran passing dengan bola batas melingkar membuat kita lebih aktif bergerak				
10	Saya ingin setiap pembelajaran berlangsung guru memberi pujian kepada siswa yang dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan bersemangat				

Lampiran 14

EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Umur :

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

1. Berikut ini adalah cara passing sepak bola yang benar, kecuali...
   a. Kura-kura/kaki bagian dalam c. Punggung kaki
   b. Kura-kura/kaki bagian luar d. Tangan bagian dalam

2. Bagian bola sebelah manakah agar bola arahnya lurus dan menyusur tanah saat anda melakukan passing sepak bola ?...
   a. Pinggir bola c. Atas bola
   b. Tengah bola d. Bawah bola

3. Tujuan passing sepak bola yang paling tepat adalah...
   a. Mengumpan c. Memotong serangan
   b. Mencetak gol d. Mengecoh lawan

4. Manakah tahapan berikut yang benar, cara melakukan passsing dari tahapan yang paling mudah ke yang sulit?....
   a. Awalan berlari, awalan berjalan, tanpa awalan
   b. Tanpa awalan, awalan berlari, awalan berjalan
   c. Tanpa awalan, awalan berjalan, awalan berlari
   d. Awalan berjalan, awalan berlari, tanpa awalan

5. Berikut arah datangnya bola, *kecuali*....
   a. Mendatar c. Menyusur tanah
   b. Melambung d. Meloncat

Adiwerna, Mei 2013

Mengetahui
Kepala SD Negeri Pagiyanten 01

Peneliti

Rosidin, S.P.d
NIP. 19580818 198201 1 002

Budiman P H P
NIP.

Lampiran 15

Lembar Penilaian Kognitif Siklus I

No	Nama Siswa	No soal					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Ade sugihartono	1	1	1	1	1	20
2	Alifah	1	1	1	1	0	16
3	Dhimas Rhamadani	1	1	1	1	1	20
4	Lia Muharrami A. W.	1	1	1	1	1	20
5	Meldika Widya N.	1	1	1	0	1	16
6	M. Fauzan	1	1	0	1	1	16
7	Naswa Aliya S.	1	1	1	0	1	16
8	Nur Azizah	1	1	1	0	1	16
9	Reyhan June Jauza	1	1	1	1	1	20
10	Saffa Neira M.	1	1	1	1	1	20
11	Selfi Agustina	1	1	1	0	1	16
12	Septi Dwi Ramayanti	1	1	1	1	1	20
13	Tahta Setya H.S.	1	1	1	1	1	20
14	Wahyu Budi Purnomo	1	1	1	1	1	20
15	Bunga Septiana	1	1	1	1	1	20
16	A. Fauzan	1	1	1	1	1	20
17	Fika W.N.	1	1	0	1	1	16
18	Laras Hati Kusuma D.	1	1	1	1	0	16
19	M. Fahmi H.	1	1	1	1	1	20
20	Muh. Diki M.	1	1	1	1	1	20
21	Qurrotu aini N.	1	1	1	1	1	20
22	Tahtama Syiailah	1	1	1	1	0	16
23	Baitul Imam Saputro	1	1	1	1	1	20

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai kognitif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ maksimal} \text{ x } 20$$

Lampiran 16

Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I

No	Nama	Aspek Afektif				Skor Maksimal 4	Nilai
		1	2	3	4		
1	Ade sugihartono				V	4	30,00
2	Alifah			V		3	22,50
3	Dhimas Rhamadani			V		3	22,50
4	Lia Muharrami A. W.				V	4	30,00
5	Meldika Widya N.			V		3	22,50
6	M. Fauzan			V		3	22,50
7	Naswa Aliya S.			V		3	22,50
8	Nur Azizah			V		3	22,50
9	Reyhan June Jauza				V	4	30,00
10	Saffa Neira M.				V	4	30,00
11	Selfi Agustina			V		3	22,50
12	Septi Dwi Ramayanti			V		3	22,50
13	Tahta Setya H.S.				V	4	30,00
14	Wahyu Budi Purnomo				V	4	30,00
15	Bunga Septiana			V		3	22,50
16	A. Fauzan			V		3	22,50
17	Fika W.N.			V		3	22,50
18	Laras Hati Kusuma D.			V		3	22,50
19	M. Fahmi H.			V		3	22,50
20	Muh. Diki M.				V	4	30,00
21	Qurrotu aini N.				V	4	30,00
22	Tahtama Syiailah			V		3	22,50
23	Baitul Imam Saputro				V	4	30,00

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai afektif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ maksimal} \text{ x } 30$$

Lampiran 17

Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I

No	Nama	Aspek Afektif				Skor Maksimal 12	Nilai maksimal 50
		1	2	3	4		
1	Ade sugihartono	3	2	2	2	9	37,50
2	Alifah	3	2	2	1	8	33,50
3	Dhimas Rhamadani	3	2	2	2	9	37,50
4	Lia Muharrami A. W.	3	3	3	2	11	45,80
5	Meldika Widya N.	3	2	2	1	8	33,33
6	M. Fauzan	3	2	2	1	8	33,33
7	Naswa Aliya S.	3	2	2	1	8	33,33
8	Nur Azizah	3	3	2	1	9	37,50
9	Reyhan June Jauza	3	3	3	2	11	45,80
10	Saffa Neira M.	3	3	2	2	10	41,60
11	Selfi Agustina	3	2	2	1	8	33,33
12	Septi Dwi Ramayanti	3	2	2	2	9	37,50
13	Tahta Setya H.S.	3	3	2	3	11	45,80
14	Wahyu Budi Purnomo	3	3	2	3	11	45,80
15	Bunga Septiana	3	3	2	2	10	41,60
16	A. Fauzan	3	2	2	3	10	41,60
17	Fika W.N.	3	2	2	2	9	37,50
18	Laras Hati Kusuma D.	3	2	2	1	8	33,33
19	M. Fahmi H.	3	3	2	2	10	41,60

No	Nama	Aspek Afektif				Skor Maksimal 12	Nilai maksimal 50
		1	2	3	4		
20	Muh. Diki M.	3	3	2	2	10	41,60
21	Qurrotu aini N.	3	3	3	2	11	45,80
22	Tahtama Syiailah	3	2	2	2	9	37,50
23	Baitul Imam Saputro	3	3	2	2	10	41,60

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai afektif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ maksimal} \text{ x } 50$$

Keterangan :

1. Tanpa awalan

2. Awalan berjalan

3. Awalan berlari

Awalan = 1-3

Proses = 1-3

Gerak lanjutan = 1 -3

4. Hasil (ketepatan)

Setiap kena sasaran poin = 1

Lampiran 18

Lembar Penilaian Kognitif Siklus II

No	Nama Siswa	No soal					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Ade sugihartono	1	1	1	1	1	20
2	Alifah	1	1	1	1	0	16
3	Dhimas Rhamadani	1	1	1	1	1	20
4	Lia Muharrami A. W.	1	1	1	1	1	20
5	Meldika Widya N.	1	1	1	0	1	16
6	M. Fauzan	1	1	0	1	1	16
7	Naswa Aliya S.	1	1	1	0	1	16
8	Nur Azizah	1	1	1	0	1	16
9	Reyhan June Jauza	1	1	1	1	1	20
10	Saffa Neira M.	1	1	1	1	1	20
11	Selfi Agustina	1	1	1	0	1	16
12	Septi Dwi Ramayanti	1	1	1	1	1	20
13	Tahta Setya H.S.	1	1	1	1	1	20
14	Wahyu Budi Purnomo	1	1	1	1	1	20
15	Bunga Septiana	1	1	1	1	1	20
16	A. Fauzan	1	1	1	1	1	20
17	Fika W.N.	1	1	0	1	1	16
18	Laras Hati Kusuma D.	1	1	1	1	0	16
19	M. Fahmi H.	1	1	1	1	1	20
20	Muh. Diki M.	1	1	1	1	1	20
21	Qurrotu aini N.	1	1	1	1	1	20
22	Tahtama Syiailah	1	1	1	1	0	16
23	Baitul Imam Saputro	1	1	1	1	1	20

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai kognitif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ maksimal} \text{ x } 20$$

Lampiran 19

Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II

No	Nama	Aspek Afektif				Skor Maksimal 4	Nilai
		1	2	3	4		
1	Ade sugihartono				V	4	30,00
2	Alifah				V	4	30,00
3	Dhimas Rhamadani			V		3	22,50
4	Lia Muharrami A. W.				V	4	30,00
5	Meldika Widya N.				V	4	30,00
6	M. Fauzan			V		3	22,50
7	Naswa Aliya S.			V		3	22,50
8	Nur Azizah			V		3	22,50
9	Reyhan June Jauza				V	4	30,00
10	Saffa Neira M.				V	4	30,00
11	Selfi Agustina			V		3	22,50
12	Septi Dwi Ramayanti			V		3	22,50
13	Tahta Setya H.S.				V	4	30,00
14	Wahyu Budi Purnomo				V	4	30,00
15	Bunga Septiana			V		3	22,50
16	A. Fauzan			V		3	22,50
17	Fika W.N.			V		3	22,50
18	Laras Hati Kusuma D.			V		3	22,50
19	M. Fahmi H.			V		3	22,50
20	Muh. Diki M.				V	4	30,00
21	Qurrotu aini N.				V	4	30,00
22	Tahtama Syiailah				V	4	30,00
23	Baitul Imam Saputro				V	4	30,00

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai afektif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ maksimal} \text{ x } 30$$

Lampiran 20

Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II

No	Nama	Aspek Afektif				Skor Maksimal 12	Nilai maksimal 50
		1	2	3	4		
1	Ade sugihartono	3	3	2	2	10	41,60
2	Alifah	3	2	2	2	9	37,50
3	Dhimas Rhamadani	3	2	2	2	9	37,50
4	Lia Muharrami A. W.	3	3	3	2	11	45,80
5	Meldika Widya N.	3	2	2	2	9	37,33
6	M. Fauzan	3	2	2	2	9	37,33
7	Naswa Aliya S.	3	2	2	1	8	33,33
8	Nur Azizah	3	3	2	2	9	37,50
9	Reyhan June Jauza	3	3	3	2	11	45,80
10	Saffa Neira M.	3	3	2	2	10	41,60
11	Selfi Agustina	3	2	2	2	9	37,33
12	Septi Dwi Ramayanti	3	2	2	2	9	37,50
13	Tahta Setya H.S.	3	3	2	3	11	45,80
14	Wahyu Budi Purnomo	3	3	2	3	11	45,80
15	Bunga Septiana	3	3	2	2	10	41,60
16	A. Fauzan	3	2	2	3	10	41,60
17	Fika W.N.	3	2	2	2	9	37,50
18	Laras Hati Kusuma D.	3	2	2	1	8	33,33
19	M. Fahmi H.	3	3	2	2	10	41,60
20	Muh. Diki M.	3	3	2	2	10	41,60
21	Qurrotu aini N.	3	3	3	2	11	45,80
22	Tahtama Syiailah	3	2	2	2	9	37,50
23	Baitul Imam Saputro	3	3	2	2	10	41,60

Keterangan : untuk mengetahui hasil nilai afektif adalah

$$\frac{Perole\ han\ skor}{Skor\ \ maksimal} \text{ x } 50$$

Keterangan :

1. Tanpa awalan

2. Awalan berjalan

3. Awalan berlari

Awalan = 1-3

Proses = 1-3

Gerak lanjutan = 1-3

4. Hasil (ketepatan)

Setiap kena sasaran poin = 1

Lampiran 21

Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah	ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Ade sugihartono	37,5	30	20	87,5	Tuntas
2	Alifah	33,5	22,5	16	72,0	Belum Tuntas
3	Dhimas Rhama	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
4	Lia M. A. W.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
5	Meldika Widya N.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
6	M. Fauzan	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
7	Naswa Aliya S.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
8	Nur Azizah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
9	Reyhan J. Jauza	45,8	30	20	95,8	Tuntas
10	Saffa Neira M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
11	Selfi Agustina	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
12	Septi Dwi R.	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
13	Tahta Setya H.S.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
14	Wahyu Budi P.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
15	Bunga Septiana	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
16	A. Fauzan	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
17	Fika W.N.	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
18	Laras Hati K. D.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
19	M. Fahmi H.	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
20	Muh. Diki M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
21	Qurrotu aini N.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
22	Tahtama Syiailah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
23	Baitul Imam S.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
Rata-rata		39,29	25,43	18,43	83,16	

Lampiran 22

Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	penilaian			Jumlah	ket
		Psikomotor	Afektif	kognitif		
1	Ade sugihartono	41,6	30	20	91,6	Tuntas
2	Alifah	37,5	30	16	83,5	Tuntas
3	Dhimas Rhamadan	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
4	Lia Muharrami A.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
5	Meldika Widya N.	37,33	30	16	83,3	Tuntas
6	M. Fauzan	37,33	22,5	16	75,8	Tuntas
7	Naswa Aliya S.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
8	Nur Azizah	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
9	Reyhan June Jauza	45,8	30	20	95,8	Tuntas
10	Saffa Neira M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
11	Selfi Agustina	37,33	22,5	16	75,8	Tuntas
12	Septi D. R.	37,5	22,5	20	80,0	Tuntas
13	Tahta Setya H.S.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
14	Wahyu B. P.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
15	Bunga Septiana	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
16	A. Fauzan	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
17	Fika W.N.	37,5	22,5	16	76,0	Tuntas
18	Laras Hati K. D.	33,33	22,5	16	71,8	Belum Tuntas
19	M. Fahmi H.	41,6	22,5	20	84,1	Tuntas
20	Muh. Diki M.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
21	Qurrotu aini N.	45,8	30	20	95,8	Tuntas
22	Tahtama Syiailah	37,5	30	16	83,5	Tuntas
23	Baitul Imam S.	41,6	30	20	91,6	Tuntas
Rata-rata		40,17	26,41	18,43	85,02	

Lampiran 23

Siswa kelas III, Peneliti, Guru Penjas dan Dosbing

Alat-Alat Penelitian

Berbaris, Berdo'a, Preseensi dan Penjelasan Materi

Pemanasan Statis

Pemanasan Dinamis dan Khusus

Siswa Melakukan Passing Tanpa Awalan, Awalan Berjalan Dan Berlari

Permainan Bola Batas Melingkar

Pengisian Angket Kuesioner dan Tes Evaluasi