



**PEMBELAJARAN *DRIBBLE* DAN *PASSING* DALAM BOLA BASKET
MELALUI MEDIA BERMAIN BOLA PANTUL GAWANG MINI
BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI
PENGARASAN 02 KECAMATAN DUKUHTURI
KABUPATEN TEGAL
TAHUN 2013**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**WIDIASTUTI FAUZIAH
6101911079**

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

SARI

Widiastuti Fauziah (2013) “Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* Dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013”. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing I Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes, Pembimbing II Andry Akhiruyanto S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : Pembelajaran, *dribble* dan *passing* dan bola pantul gawang mini.

Pemasalahan dalam penelitian ini apakah media bermain bola pantul gawang mini dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* dan *passing* dalam bola basket bagi bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal, dengan subyek penelitian kelas V dengan jumlah 21 siswa, dengan waktu pelaksanaan untuk Siklus I tanggal 17 Mei 2013 dan Siklus II pada tanggal 24 Mei 2013. Instrument dibagi menjadi dua, instrument pembelajaran dan instrument evaluasi. Instrument pembelajaran terdiri dari Silabus, RPP, lembar observasi. Untuk instrument evaluasi terdiri dari aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 75%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam Bola Basket melalui media bermain bola pantul gawang mini mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada Siklus pertama untuk aspek psikomotor sebesar 68,3 % dan pada siklus kedua menjadi 79,2 %. Dan aspek afektif siklus pertama sebesar 68,6 % dan pada siklus kedua 83,8 %. Sedangkan untuk aspek kognitif siklus pertama sebesar 88,1% dan siklus kedua 92,4 %. Pada siklus pertama untuk aspek psikomotor prosentase siswa Tuntas sebanyak 42,9 %, dan pada siklus kedua 76,2%. Pada aspek Afektif prosentase pada siklus pertama 47,6 % dan siklus kedua 81,0 %. Pada aspek Kognitif pada siklus pertama prosentase yang tuntas 95,2% dan pada siklus kedua 100%

Simpulan hasil penelitian maka dapat disarankan bagi guru penjas orkes hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijadikan informasi ilmiah, dan bila ingin dikembangkan lagi dilakukan dengan memberikan inovasi dan menambah model pembelajaran.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul “Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* Dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri.

Dalam penulisan skripsi ini untuk dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan dan saya bersedia menanggung segala resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya tulis saya ini atau klaim terhadap keaslian karya tulis saya ini.

Tegal, Juli 2013

Yang membuat

Widiastuti Fauziah

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Endang Sri Hanani, M. Kes
NIP. 19590603 198403 2 001

Andry Akhiruyanto S.Pd, M.Pd
NIP. 19810129 200312 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan PJKR

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

PENGESAHAN

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

Hari : Kamis

Tanggal : 25 Juli 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1 001

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

Dewan Penguji

1. **Dra. Heny Setyawati, M.Si** (Penguji I)
NIP. 19670610 199203 2 001
2. **Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes** (Penguji II)
NIP. 19590603 198403 2 001
3. **Andry Akhiruyanto S.Pd, M.Pd** (Penguji III)
NIP. 19810129 200312 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Hidup tak akan mengajarkan kita tentang sesuatu yang kita cari,
Tetapi hidup mengajarkan kita tentang sesuatu yang kita temui
Bukan karena sesuatu itu mudah untuk didapati
Tapi karena apa yang kita temui di dunia ini
tak akan pernah menjadi abadi

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orang tuaku Tercinta yang selalu mendorongku untuk terus belajar.
2. Suami dan Anakku, yang selalu menjadi semangat hidupku
3. Adik-adikku, sebagai bukti kasih sayang dari seorang kakak.
4. Unnes sebagai Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* Dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Sehubungan dengan pelaksanaan perolehan data sampai tersusunnya skripsi ini, dengan rendah hati disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, atas ijin melanjutkan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, atas kesempatan melanjutkan studi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, atas persetujuan penelitian.
4. Pembimbing I, Ibu Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes. atas bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Pembimbing II, Bapak Andry Akhiruyanto, S.Pd., M.Pd. atas bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, atas ilmunya pengetahuan selama kuliah.
7. Kepala Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 beserta seluruh dewan guru, atas ijin dan bantuan dalam melakukan penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu, atas doa restunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Mahasiswa Jurusan PJKR Prodi PGPIJSD Angkatan 2011, atas bantuan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas bantuannya selama penyusunan skripsi ini.

Atas bantuan dari semua pihak, semoga mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Tegal, Juli 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Sumber Pemecahan Masalah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Dasar-dasar Pendidikan Jasmani.....	11
2.2. Pembelajaran	17
2.3. Pengertian dan Sejarah Bola Basket	22
2.4. Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini	29

BAB III	METODE PENELITIAN	
3.1.	Subyek Penelitian.....	34
3.2.	Obyek Penelitian.....	34
3.3.	Waktu Penelitian.....	34
3.4.	Lokasi Penelitian.....	34
3.5.	Metode Pengumpulan Data.....	34
3.6.	Prosedur Penelitian.....	35
3.7.	Instrumen.....	40
3.8.	Analisis Data.....	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1.	Hasil Penelitian.....	46
4.1.1.	Hasil Penelitian Pada Siklus I.....	46
4.1.2.	Hasil Penelitian Pada Siklus II.....	57
4.2.	Pembahasan.....	67
BAB V	PENUTUP	
5.1.	Simpulan.....	73
5.2.	Saran.....	74
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Penilaian Aspek Psikomotor	41
2. Indikator Penilaian Aspek Afektif	42
3. Prosentase Kriteria Ketuntasan Belajar.....	43
4. Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas pada Siklus I.....	50
5. Penilaian Aspek Psikomotor 1 Siklus I.....	51
6. Penilaian Aspek Psikomotor 2 Siklus I.....	52
7. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I.....	53
8. Hasil Belajar Pada Siklus I.....	54
9. Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas pada Siklus II	61
10. Penilaian Aspek Psikomotor 1 Siklus II	62
11. Penilaian Aspek Psikomotor 2 Siklus II	62
12. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	63
13. Hasil Belajar Pada Siklus II	65
14. Perbandingan per aspek	68
15. Ketuntasan Belajar	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Macam-macam Bentuk Latihan <i>Dribble</i> dalam Bola Basket	28
2. Cara Mengoper Bola	29
3. Skema Penerapan Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini	31
4. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	33
5. Diagram Ketuntasan Siswa pada Siklus I	56
6. Diagram Ketuntasan Siswa pada Siklus II.....	67
7. Diagram Perbandingan Prosentase Hasil Siklus I dan Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	76
2. Surat Ijin Penelitian Pendidikan dari Dekan FIK UNNES	77
3. Surat keterangan Ijin Penelitian	78
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	79
5. Silabus	80
6. RPP Siklus 1.....	82
7. RPP Siklus 2.....	86
8. Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Pengarasan 02	90
9. Daftar Nama Petugas Penelitian	91
10. Jadwal Penelitian.....	92
11. Lembar Observasi Siklus I Observer 1	93
12. Lembar Observasi Siklus I Observer 2	94
13. Lembar Observasi Siklus II Observer 1	95
14. Lembar Observasi Siklus II Observer 2.....	96
15. Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus I	97
16. Lembar Observasi Aspek Psikomotor Siklus II.....	99
17. Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus I.....	101
18. Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus II.....	103
19. Lembar Observasi Aspek Kognitif Siklus I.....	105
20. Lembar Observasi Aspek Kognitif Siklus II.....	108
21. Hasil Penelitian Siklus I.....	111

22. Hasil Penelitian Siklus II.....	112
23. Karakteristik Siswa dilihat dari Ranah Psikomotor Ranah Kognitif dan Ranah Afektif	113
24. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 ayat (2) ditegaskan bahwa kurikulum disemua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disusun dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan Nasional. Penyusunan KTSP berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan ketentuan lain yang menyangkut kurikulum dalam UU Sisdiknas 20/2003 dan PP 19/2005. (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Tahun 2012 halaman 1)

Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan

pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

(<http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli>)

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pembelajaran dikatakan baik apabila dalam aktivitas dan hasil belajar siswa baik. Pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik

siswa, karakteristik lingkungan siswa. Penggunaan media, metode yang efektif sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan bagi siswa sehingga materi bisa terserap dengan baik oleh siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Bidang studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memuat beberapa aspek diantaranya permainan, kebugaran jasmani, senam, atletik, aktivitas ritmik, aquatik dan kesehatan.

Nixom dan Cozens (1959) mengemukakan “Pendidikan jasmani adalah *phase* dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut”. (Siti Safariatun, 2008 : 1-4)

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial,

penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. 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 bagian dari Mata Pelajaran Penjasorkes adalah permainan dan olahraga, adapun bola basket merupakan salah satu materi termasuk dalam permainan bola besar. Cabang olahraga ini mulai dikenal luas oleh banyak kalangan terutama di kota-kota besar. Oleh sebab itu sudah menjadi tuntutan kepada para guru untuk bisa membelajarkan bola basket kepada siswa-siswinya. Tentunya dalam menjalankan tugasnya para guru penjasorkes dituntut untuk kreatif dengan mengaplikasikan segala macam strategi atau model-model pembelajaran demi tercapainya pembelajaran

yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. (Bismo Suryatmo dkk, 2006 ; 71).

Bola basket merupakan salah satu materi Pendidikan jasmani yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Bola Basket adalah cabang olahraga yang terdiri dari regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang. Teknik dasar olahraga ini meliputi, mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribble*), dan memasukkan bola ke dalam keranjang (*shooting*). Penulis dalam hal ini akan membahas kendala salah satu teknik dasar bola basket yaitu *dribble* dan *passing*.

Ada beberapa kendala yang terjadi di dalam proses pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket diantaranya:

- a. Kurangnya sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah, seperti bola basket. Jika menggunakan bola ukuran standar bola basket siswa cenderung takut, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.
- b. Kurangnya kreatifitas guru dalam melalukan proses Kegiatan Belajar Mengajar sehingga Pembelajaran berkesan kurang menarik

Dari kendala di atas dan pengamatan di kelas serta di lapangan, penulis dalam hal ini ingin menguji seberapa besar keefektifan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket dalam hal ini dengan menggunakan media bermain bola pantul gawang mini. Karena jika menggunakan bola standar siswa cenderung takut, maka penulis mengganti bola basket dengan menggunakan bola karet yang ukurannya lebih kecil dari bola basket yang sebenarnya serta pemberian modifikasi permainan akan lebih memotivasi

minat siswa. Oleh karena itu, penulis memilih judul “Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, muncul permasalahan, adakah Peningkatan Hasil Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013 ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang muncul maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil Pembelajaran *Dribble* dan *Passing* dalam Bola Basket Melalui Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2013.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Manfaat secara teoritis

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmiah bagi guru untuk selalu melakukan pembelajaran yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Manfaat secara praktis

- 1) Guru memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas
- 2) Guru lebih kreatif dalam mengembangkan konsep pembelajaran Penjas Orkes khususnya pembelajaran bola basket.

b. Bagi Siswa :

- 1) Diharapkan siswa lebih antusias, semangat, termotivasi senang serta gembira dalam merespon proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan fisik gerak dan tingkat kebugaran jasmani.
- 2) Diharapkan siswa memiliki pemahaman bahwa pembelajaran Penjas Orkes khususnya permainan bola basket sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai pedoman pembelajaran penjas di sekolah yang tersebut.
- 2) Sebagai acuan bagi guru lain untuk pembelajaran penjas.

1.5. Sumber Pemecahan Masalah

Untuk menghindari agar permasalahan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan dan salah penafsiran atas istilah

yang digunakan, maka penulis memberikan penjelasan dan penegasan istilah yaitu:

a. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Surya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (dalam Skripsi Endang Supriyatin, 2012 : 18)

b. *Dribble* dan *Passing*

Dribble atau menggiring bola adalah salah satu teknik dasar bola basket. *Dribble* adalah memantul-mantulkan bola ke lantai. Gerakan ini berguna untuk menguasai bola agar tidak direbut oleh lawan. (Bismo Suryatmo dkk : 2006)

Passing juga merupakan salah satu teknik dasar dalam bola basket. *Passing* adalah untuk menggerakkan bola dari pemain satu ke pemain lainnya agar tidak direbut atau dikuasai pemain lain. Dalam *passing* ada beberapa teknik antara lain, lemparan dada (*chest pass*), lemparan atas (*overhead pass*), lemparan pantulan (*bounce pass*), dan lemparan tipuan. (Deni kurniadi : 2010)

c. Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini

Secara Bahasa, Kata Media berasal dari bahasa Latin "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab,

media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pengertian Media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4), Media merupakan 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”.

Dijabarkan juga oleh Djamarah (1995 : 136), Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran”.

Gerlach dan Ely (1971), menjelaskan bahwa Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Selain itu, AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Heinich, dan kawan-kawan menjelaskan bahwa istilah Medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993), memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk

menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai ke penerima yang dituju.

(<http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html>)

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. (<http://carapedia.com/pengertian-definisi-bermain-info2105>)

Bola Pantul Gawang Mini adalah permainan yang terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa, dan lapangan yang digunakan adalah lapangan bulu tangkis yang sudah dilengkapi gawang mini dari kerucut yang mempunyai lebar 1 meter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Dasar-dasar Pendidikan Jasmani

Sebagaimana diterapkan dalam Undang-Undang RI. Nomor II Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Secara eksplisit istilah pendidikan jasmani dibedakan dengan olahraga. Dalam arti sempit olahraga diidentikkan sebagai gerak badan. Olahraga ditilik dari asal katanya dari bahasa jawa olah yang berarti melatih diri dan rogo (raga) berarti badan. Secara luas olahraga dapat diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan-kekuatan

jasmaniah maupun rokhaniah pada setiap manusia. Definisi lain yang dilontarkan pada Lokakarya Nasional Pembangunan Olahraga (Abdul Gafur, 1983:8-9) secara eksplisit berbeda dengan pendidikan jasmani. Definisi tersebut dikembangkan penulis (Cholik Mutohir, 1992) sebagai berikut:

(<http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/pengertian-pendidikan-jasmani/>)

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/ pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

(<http://fanfun23.blogspot.com/2011/09/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani/>)

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

(<http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/pengertian-pendidikan-jasmani/>)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktifitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, kecerdasan dan pertumbuhan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan, sebagai proses dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan jasmani merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting, yaitu sebagai dasar bagi manusia untuk belajar, baik belajar untuk mengenal alam sekitar dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman berupa pengalaman dan ketrampilan, nilai dan sikap, maupun untuk belajar mengenal dirinya sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam usaha penyusuan dan mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi dilingkungannya.

Pendidikan jasmani dapat mengembangkan derajat kepribadian bagi seseorang yang mendasari di dalam tindakannya yang nyata, di dalam aktifitasnya melibatkan unsur-unsur fisik, mental, emosional dan sosial.

Dengan melalui pendidikan jasmani anak didik akan memperoleh berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, ketrampilan gerak, kesegaran jasmani, membiasakan hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap

manusia. Belajar pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

(<http://pojokpenjas.wordpress.com/2007/11/12/hakikat-pendidikan-jasmani/>)

2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif, sosial dan emosional. Juga dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani. Dirjen Dikti mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Dilanjutkan oleh Rijsdorp mengatakan bahwa pendidikan jasmani itu pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menuju kedewasaannya. Selanjutnya dikatakan juga pendidikan jasmani itu merupakan pergaulan pendidikan dalam bidang gerak dan pengetahuan tentang tubuh.

Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dalam pemaparan di atas, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial dan emosional. Dalam bentuk bagan dapat digambarkan sebagai berikut. Gabbard, Leblanc, Lowy mengutarakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan belajar melalui aktivitas jasmani akan mempengaruhi ranah-ranah dibawah ini.

- a) Ranah Kognitif adalah kemampuan berpikir (bertanya dan kemampuan menghubungkan), kemampuan memahami (*perseptual ability*) menyadari gerak, dan penguatan akademik.
- b) Ranah Afektif adalah rasa Senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri dan konsep diri.
- c) Ranah Psikomotor adalah pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.(Siti Safariatun, 2008 : 1.11)

2.1.2 Karakteristik Siswa

Karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, lebih-lebih bagi siswa kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

Karakteristik yang kedua dari anak SD adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung pada orang dewasa, belajar bekerja sama, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olahraga dan permainan kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar kelompok.

Karakteristik yang keempat anak SD adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasi konkret. Dari apa yang telah dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral dan sebagainya. Bagi anak SD,

penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan pemberian contoh orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. (Siti Safariatun, 2008:4.11) Untuk dapat lebih jelas dan sebagai perbandingan dapat dilihat di dalam lampiran 23 halaman 104.

2.2. Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran. "Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

(<http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli>)

Menurut Surya, (Dalam Skripsi Endang Supariyatin, 2012 : 7) lebih lanjut bahwa ada beberapa prinsip yang menjadi landasan dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

- a. Pembelajaran merupakan suatu proses. Ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan.
- b. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu adalah

adanya perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya.

- c. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada sesuatu tujuan yang akan di capai. Prinsip ini mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran itu terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi, dan adanya tujuan yang ingin dicapai.
- d. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu.
- e. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil meliputi aspek psikomotor, afektif dan kognitif

2.2.1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

(<http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli/>)

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konotasi pendidikan,

guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai suatu obyektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (sikap afektif) serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Peran guru bukan semata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar, agar proses belajar lebih memadai dan mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran mengandung arti, setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran merupakan seperangkat prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk menyusun sebagai kondisi yang dibutuhkan mencapai tujuan pendidikan.

2.2.2. Hakikat Pembelajaran

Menurut pasal 1 butir 20 UU No. Tahun 2003 tentang sisdiknas pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” jadi kita dapat mengetahui bahwa ciri pembelajaran yaitu inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar dalam hal ini pendidik secara perorangan atau kolektif dalam suatu system merupakan cirri utama dalam pembelajaran.

Kegiatan mengajar selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas, ini berarti, proses mengajar itu tidak begitu bermakna jika tujuannya tidak jelas, jika tujuan tidak jelas maka isi pengajaran berikut metode mengajar

juga tidak mengandung apa-apa. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari benar-benar keterkaitan antara tujuan, pengalaman belajar, metode dan bahkan cara mengukur perubahan atau kemajuan yang dicapai. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar mengajar, maka seorang guru harus mampu menerapkan cara mengajar cocok untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan, ketangkasan, kegiatan mengajar meliputi pengetahuan, menularkan sikap-sikap kecakapan atau keterampilan yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subjek yang sedang belajar.

Untuk keperluan analisis tugas guru sebagai pengajar, maka kemampuan guru atau kompetensi guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dapat diguyurkan ke dalam empat kemampuan yakni:

- a) Merencanakan program belajar mengajar
- b) Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar
- c) Menilai kemajuan proses belajar mengajar
- d) Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya.

Dalam kegiatan pembelajaran guru bertugas merencanakan program pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai kemajuan

pembelajaran dan menguasai materi atau bahan yang diajarkan. Jika seorang guru memiliki kemampuan yang baik sesuai dengan bidang studi yang diajarkan, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar dapat dicapai dengan baik, jika seorang guru mampu melaksanakan tugas diantaranya mengelola proses pengajaran berupa aktivitas merencanakan dan mengordinasikan semua aspek kegiatan.

Untuk itu seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan dalam menyampaikan tugas ajar, hal ini mempunyai tujuan agar pengajaran dapat tercapai. Hal yang terpenting dan harus diperhatikan dalam mengajar yaitu, guru harus mampu menerapkan metode mengajar yang tepat dan mampu membelajarkan siswa menjadi aktif agar siswa dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

2.2.3. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Belajar suatu keterampilan adalah sangat kompleks, belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan akibat dari belajar adalah meyeluruh pada diri siswa untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa maka dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran diantaranya:

- a) Berpusat pada siswa
- b) Belajar dengan melakukan
- c) Mengembangkan kemampuan sosial
- d) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitroh

- e) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
- f) Mengembangkan kreativitas siswa
- g) Mengembangkan kemampuan ilmu dan teknologi
- h) Menumbuhkan keadaan sebagai Warga Negara yang baik
- i) Belajar sepanjang hayat.

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip belajar yang benar, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

2.3. Pengertian dan Sejarah Bola Basket

Permainan bola basket sebenarnya perpaduan antara permainan sepak bola dan permainan bola tangan, sehingga peraturan-peraturan yang digunakan dalam permainan bola basket, juga lebih banyak mengambil dari dua jenis permainan itu. Demikian juga mengenai prinsip-prinsip dalam permainannya sudah barang tentu juga lebih banyak mengambil atau bahkan memang merupakan perpaduan antara sepak bola dan permainan bola tangan. Adapun prinsip-prinsip permainan bola basket sebagai berikut :

a. Permainan Bola Basket Merupakan Permainan Beregu (Tim)

Dalam permainan bola basket melibatkan banyak orang yang merupakan kesatuan sebagai regu atau tim. Selanjutnya agar permainan ini dapat berlangsung, diperlukan regu (tim) lawan. Oleh karena itu permainan bola basket ini merupakan permainan regu (tim) maka seharusnya antara pemain yang satu dengan yang lainnya dalam satu

regu itu dapat bekerja sama dengan baik dalam suatu permainan atau pertandingan, dengan tujuan akan mengalahkan lawan bermain.

- b. Permainan Bola Basket Menggunakan Bola Sebagai Alat dan Tangan untuk Memainkannya

Dalam permainan bola basket yang menjadi pokok sarana perhatian adalah bola. Untuk itu dalam situasi bermain bola basket, setiap pemain harus dapat memainkan bola dengan baik. Mendribel, melempar, menangkap bola dengan baik bahkan dapat melempar kearah sarana ring basket sebagai tujuan utama untuk memperoleh poin.

- c. Kalah dan Menang dalam Permainan Bola Basket, Ditentukan dengan Banyaknya Gol yang terjadi (Bola Masuk ke Ring).

Jika ingin memenangkan suatu pertandingan dalam permainan bola basket suatu regu harus menjaga ringnya sendiri agar tidak terjadi gol dan sebaliknya berusaha untuk mencetak gol ke ring basket lawan sebanyak-banyaknya.

Setelah kita uraikan garis besar dari pada peraturan, prinsip dan permainan bola basket secara sederhana. Itu merupakan langkah awal bagi anak-anak untuk belajar selanjutnya. Demikian pula faktor-faktor pendukung lainnya yang diperlukan didalam permainan bola basket, seperti : lari cepat dengan arah lurus maupun dengan arah yang berbelok-belok atau berganti-gati arah, juga kecepatan beraksi untuk menghindari atau menyerang serta kerja sama antar teman seregu, adalah perlu dilatih atau dibiasakan sejak awal walaupun dalam bentuk

yang lain (bermain). Untuk membiasakan hal-hal semacam itu, biasa dilakukan secara bersamaan dalam bentuk permainan anak-anak, misalnya : mengenal bola mengenal lapangan ataupun mengenal peraturan, serta melatih reaksi dan kerja sama, dapat dilakukan dalam bentuk permainan anak-anak.

2.3.1. Pengertian bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. (Suyatno dkk, 2010 : 73)

Bola basket merupakan salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

2.3.2. Sejarah Bola Basket

Basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang guru olahraga. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang guru Olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YMCA (sebuah wadah

pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891.

Menurut cerita, setelah menolak beberapa gagasan karena dianggap terlalu keras dan kurang cocok untuk dimainkan di gelanggang-gelanggang tertutup, dia lalu menulis beberapa peraturan dasar, menempelkan sebuah keranjang di dinding ruang gelanggang olahraga, dan meminta para siswa untuk mulai memainkan permainan ciptaannya.

Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. Basket adalah sebutan yang diucapkan oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun menjadi segera terkenal di seantero Amerika Serikat. Penggemar fanatik ditempatkan di seluruh cabang di Amerika Serikat. Pertandingan demi pertandingan pun segera dilaksanakan di kota-kota di seluruh negara bagian Amerika Serikat.

Pada Agustus 1936, saat menghadiri Olimpiade Berlin 1936, ia dinamakan sebagai Presiden Kehormatan Federasi Bola Basket Internasional. Lahir sebagai warga Kanada, ia menjadi warga negara Amerika Serikat pada 4 Mei 1925.

Bola basket masuk ke Indonesia setelah Perang Dunia II. Permainan ini di bawa oleh perantau-perantau cina dan berkembang

dengan cepat. Akhirnya, pada PON pertama di Surakarta, Bola Basket dicantumkan dalam acara tersebut. Persatuan *Basket-Ball* Seluruh Indonesia (PERBASI) yang merupakan induk olahraga tersebut pun berdiri tepatnya pada tanggal 23 Oktober 1951 dan diketuai oleh Tony Whenn. Tetapi akhirnya setelah itu diubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia dengan singkatan tetap yaitu PERBASI. (Deni Kurniadi, Suro Prapanca, 2010 : 7-8)

2.3.3. Teknik Dasar Bola Basket

Teknik dasar dalam bola basket ada 3 ; mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribble*), memasukkan bola ke dalam keranjang (*shooting*). Agar dapat bermain dengan baik seseorang harus mengerti dan benar-benar menguasai teknik-teknik dasar yang ada. Dalam hal ini penulis membatasi masalah dalam penelitian ini terbatas pada pembelajaran *dribble* dan *passing*..:

a. *Dribble* atau menggiring bola

Dribble adalah memantul-mantulkan bola ke lantai. Gerakan ini berguna untuk menguasai bola agar tidak direbuk oleh lawan. Beberapa metode *dribble* adalah :

1) *Dribble* diam di tempat

Sikap permulaan : Berdiri kangkang selebar bahu, kaki kiri agak ke depan sedemiki rupa sehingga kedua telapak kaki membentuk sudut kurang lebih 60° dengan posisi telapak kaki kiri lurus ke depan, sementara kedua tangan memegang bola.

Pelaksanaan : Tangan kiri menghantar bola ke arah bahu kanan, sesaat sebelum bola mencapai setinggi bahu kanan segera tangan kiri melepaskan bola, selanjutnya diikuti gerakan menekan/memantulkan bola ke tanah atau lantai oleh tangan kanan dengan bantuan gerakan pergelangan tangan. Diusahakan titik pantul bola berada di sebelah kanan ujung kaki kiri.

2) *Dribble* dengan Jalan

Sikap permulaan : Berdiri kangkang selebar bahu, kedua kaki sejajar dan kedua tangan memegang bola di depan badan sekitar perut atau pinggang agak kesamping kanan.

Pelaksanaan : Setelah sikap permulaan siap, hitungan satu langkahkan kaki kanan kedepan, hitung dua langkahkan kaki kiri, hitungan tiga langkahkan kaki kanan kedepan lagi dan hitungan keempat pantulkan bola dengan kekuatan tangan kanan ke tanah atau lantai didepan kaki kanan, jatuhnya bola ke lantai harus sejajar dengan kaki kiri. Dengan begitu pantulan bola kembali sekitar perut atau pinggang, bola ditangkap dengan kedua tangan lagi, diikuti melangkahkan kaki kanan kedepan.

3) *Dribble* dengan Lari

Pada dasarnya menggiring bola dengan lari sambil melewati rintangan adalah sama dengan jalan, hanya langkahnya dipercepat dan sekaligus langkahnya juga lebih panjang, baik dilakukan dengan tangan kanan maupun kiri.

Gambar 2.1. Macam-macam bentuk latihan *Dribble* dalam bola basket



(Deni Kurniadi dkk, 2010 : 10)

b. *Passing*

Mengoper bola (*Passing*) adalah memberikan bola kepada teman, passing harus dilakukan dengan gerakan cepat dan langsung.

Teknik dasar *passing* adalah :

- 1) Pegang bola dengan kedua tangan
- 2) Jari-jari terbuka menyentuh sebagian besar permukaan bola.

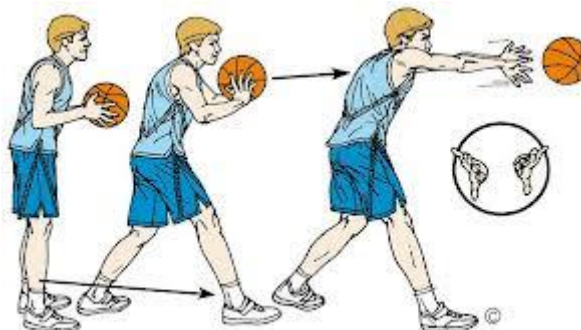
Sikap awal dalam melakukan *passing* :

- 1) Berdiri tegak
- 2) Kaki dibuka selebar bahu
- 3) Pegang bola dengan kedua tangan di depan dada.

Gerakan *passing* :

- 1) Dorong bola dengan kedua tangan kepada teman
- 2) Lecutkan tangan untuk menghasilkan laju bola yang lebih cepat.

Gambar 2.2. Cara Mengoper Bola



(Suyatno dkk, 2010 : 73)

2.4. Media bermain bola pantul gawang mini

Media bentuk jamak dari kata medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan, atau alat. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mau memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku tulis, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan memberitahu siswa. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang dengan media itu untuk menggunakan inderanya

untuk menerima informasi. Kadang-kadang siswa dituntut untuk menggunakan kombinasi dari beberapa indera supaya dapat menerima pesan itu lebih lengkap.

Media bermain bola pantul gawang mini merupakan salah satu cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan pembelajaran yang sesungguhnya.

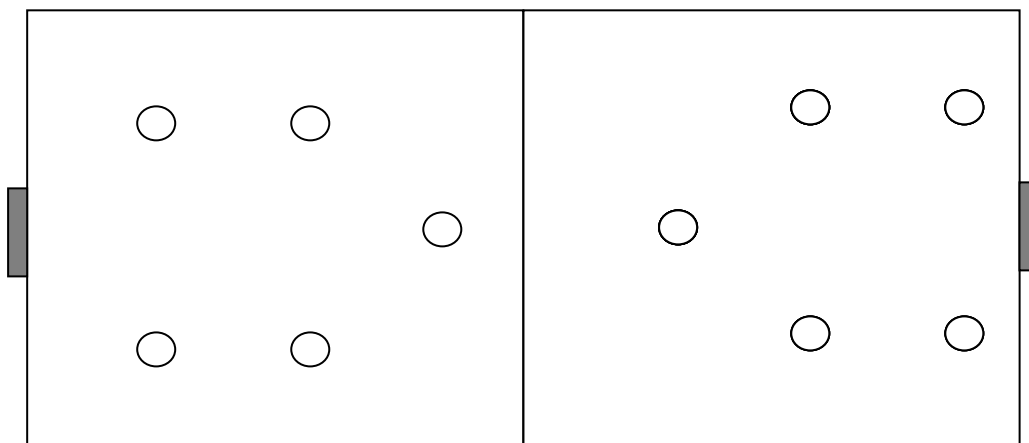
Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarah dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang terampil menjadi lebih terampil, yang awalnya takut menjadi berani. Cara-cara guru menggunakan media bermain bola pantul gawang mini akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Selanjutnya guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tau cara bagaimana memodifikasinya.

Pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini merupakan bentuk modifikasi permainan yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa.

Bismo Suryatmo dkk (2006) menjelaskan untuk mengajar bola basket di Sekolah Dasar, bola bisa diubah ukuran dan berat lebih ringan serta ukuran lapangan lebih sempit dari ukuran standart. Pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini lebih aman dan lebih mudah karena menggunakan bola lebih kecil

ukurannya dan lebih ringan, serta dalam permainan ini ring basket diganti dengan menggunakan gawang mini dari kerucut yang lebarnya 1 meter.

Penerapan Media Bermain Bola Pantul Gawang Mini



- a. Siswa dibagi menjadi 2 regu, masing-masing regu terdiri dari 5 anak
- b. Masing-masing regu membentuk formasi
- c. Permainannya siswa menggiring bola dengan cara *mendribble*.
- d. Siswa mengoper bola dengan cara melempar (*passing*)
- e. Untuk mencetak skor, pemain harus memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara digelindingkan
- f. Bila terjadi bola keluar lapangan, maka akan ada lemparan ke dalam dengan cara dilempar (*passing*)
- g. Begitu juga bila terjadi pelanggaran, maka akan terjadi lemparan bebas.
- h. Kalah dan menang ditentukan dengan banyaknya gol (bola masuk ke gawang)
- i. Waktu permainan ini adalah 2 x 15 menit

BAB III

METODE PENELITIAN

Noeng Muhadjir (dalam Toto Syatori Nasehudin dkk, 2012 : 35) mengemukakan metode penelitian adalah mengemukakan secara teknis metode-metode yang digunakan dalam penelitiannya, lebih bersifat teknis operasional.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau usaha seorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Suharsimi Arikunto menjabarkan tiga pengertian penelitian tindakan kelas (PTK), sebagai berikut :

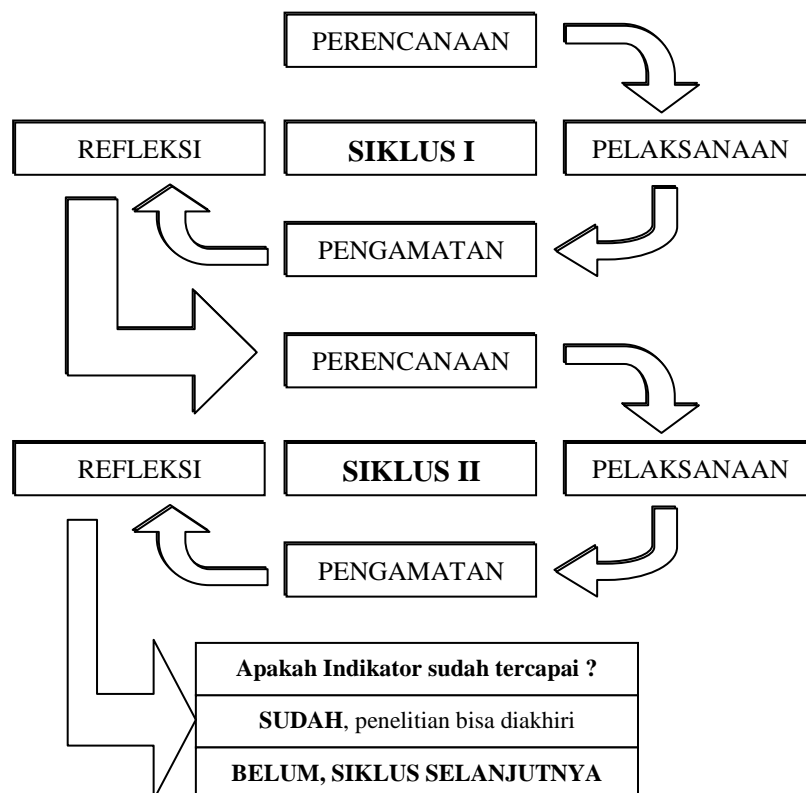
- a. Penelitian, kegiatan mencermati objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan, gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berupa siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. (Suharsimi Arikunto dkk, 2010 : 104)

Dari tiga pengertian di atas disimpulkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan siswa.

Pada intinya PTK merupakan suatu penelitian yang akan permasalahannya muncul dikelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam tindakan kelas diperoleh dan persepsi atau lamunan seorang peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan memperbaiki pembelajaran di kelas, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki karakteristik situasional, ada perlakuan (treatment) dan tidak kaku atau luwes dalam penggunaan metode. Siklus penelitian tindakan kelas ialah: (Suharsimi Arikunto, 2010 : 16)



Gambar 3.1.Siklus Penelitian Tindakan Kelas

3.1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal dengan jumlah siswa sebanyak 21 anak. Jumlah tersebut terdiri dari siswa laki-laki 17 siswa dan siswa perempuan sebanyak 4 siswa.

3.2. Obyek Penelitian

Pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

3.3. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi dua siklus. Untuk siklus pertama pada tanggal 17 Mei 2013, dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2013.

3.4. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa

terhadap metode belajar yang baru ketika mengikuti pelajaran (afektif), perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara kualitatif (Suharsimi Arikunto dkk, 2010:131). Metode Pengumpulan data ini ada 3 tahapan yaitu :

a. Observasi

Metode ini digunakan pada penelitian yang berkenaan dengan perilaku siswa. Dalam metode ini peneliti mencatat segala aktivitas selama dalam pembelajaran yang sesuai dengan aspek dan indikator yang telah ditentukan.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang nama-nama siswa, jenis kelamin dan jumlah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02, maupun dokumen yang menunjang penelitian ini.

c. Tes Tertulis

Tes tertulis ini diberikan pada setiap akhir siklus, hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam Bola Basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.

3.6. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti akan membagi menjadi 2 siklus. Dari masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, adapun tahapannya sebagai berikut :

3.6.1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini peneliti menetapkan proses pembelajaran sebanyak satu kali pertemuan. Adapun perencanaan (*planning*) pada pertemuan pertama ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 3) Menentukan materi pembelajaran
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 5) Menentukan metode pembelajaran
- 6) Menentukan media pembelajaran
- 7) Menentukan sumber belajar
- 8) Menentukan instrument penelitian

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Setelah dipersiapkan perencanaan tindakan, proses selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. adapun langkah- langkah pelaksanaan dalam siklus pertama ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup. adapun rinciannya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Siswa dibariskan menjadi 3 bersap
 - b) Berdoa dan guru mengabsen kehadiran siswa
 - c) Melakukan pemanasan
 - d) Menyiapkan alat.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi tentang *dribble* dan *passing* dalam bola basket.
- b) Guru menerapkan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bola pantul gawang mini.
- c) Siswa mempraktekkan Bermain Bola Pantul Gawang Mini

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan saran dan evaluasi pada siswa tentang kegiatan yang dilakukan
- b) Pendinginan

c. Pengamatan (*observing*)

Proses pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran terjadi bersamaan dengan dilaksananya tindakan. objek yang diamati adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan dan ketidak keberhasilan pembelajaran sebagaimana yang telah dituangkan dalam bagian perencanaan. Tahap pengamatan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tahap pengumpulan data, maka dalam tahap ini harus dipersiapkan instrumen penelitian.

d. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini kegiatan difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan pada proses pembelajaran. Refleksi pada siklus ini digunakan sebagai acuan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

3.6.2. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada perencanaan ini peneliti menetapkan proses pembelajaran sebanyak satu kali pertemuan. Adapun perencanaan (*planning*) pada siklus II ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi pembelajaran
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menentukan metode pembelajaran
- 4) Menentukan media pembelajaran
- 5) Menentukan sumber belajar
- 6) Menentukan instrument penelitian

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Setelah dipersiapkan perencanaan tindakan, proses selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. adapun langkah- langkah pelaksanaan dalam siklus ke-II ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup. adapun rinciannya sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Siswa dibariskan menjadi 3 bersap
 - b) Berdoa dan guru mengabsen kehadiran siswa
 - c) Melakukan pemanasan
 - d) Menyiapkan alat

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan kembali dan mendemonstrasikan materi tentang *dribble* dan *passing* dalam bermain bola basket.
- b) Guru menerapkan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bola pantul gawang mini.
- c) Pada siklus kedua ini gawang mini ditambah menjadi 4 buah, dan bola yang digunakan menjadi bola karet.
- d) Siswa mempraktekkan materi bermain Bola Pantul Gawang Mini

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan saran dan evaluasi pada siswa tentang kegiatan yang dilakukan
- b) Pendinginan

c. Pengamatan (*observing*)

Proses pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran terjadi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Objek yang diamati adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan dan ketidak keberhasilan pembelajaran sebagaimana yang telah dituangkan dalam bagian perencanaan.

d. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini *kegiatan* difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil pembelajaran.

3.7. Instrumen

3.7.1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2010: 134). Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan instrumen pembelajaran sebanyak 3 buah, yaitu:

a. Silabus

Merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas yang digunakan sebagai landasan dan acuan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing-masing Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

c. Lembar Observasi

Lembar observasi aktivitas siswa, guru dan ahli penjas untuk mengamati sejauhmana aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3.7.2. Instrumen Evaluasi

a. Aspek Psikomotor

Pada aspek ini dilakukan tes praktek bermain bola pantul gawang mini yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* dan *passing*, dengan indikator penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.1. Indikator Penilaian aspek Psikomotor

No	Indikator Penilaian	Kriteria			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	<i>Dribble</i>				
2	<i>Passing</i>				

Keterangan Skor :

Sangat Baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

b. Aspek Afektif

Dalam penelitian aspek afektif ini instrumen yang digunakan adalah *check list*. *Check list* adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang hendak diselidiki. Berikut ini adalah *check list* yang dipakai untuk aspek afektif.

Tabel 3.2. Indikator Penilaian Aspek Afektif

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Kekompakan dengan teman 1 tim		
2	Sportifitas		
3	Bersungguh dalam bermain		
4	Menghargai teman		
5	Disiplin		

Keterangan : Ya = 1

Tidak = 0

c. Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif pada siswa, peneliti menggunakan model ujian tertulis yang terdiri 10 soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban.

3.8. Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian:

- 3.8.1. Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini yang dilihat dari aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif.
- 3.8.2. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir berupa nilai yang mencakup tiga aspek dalam pembelajaran, yaitu psikomotor, afektif dan kognitif pembelajaran *dribble* dan *passing* yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat dibandingkan dengan setiap siklusnya.

a. Prosentase Ketuntasan Belajar

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$\text{Prosentase Skor (\%)} = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

(Zainal Aqib dkk, 2008:41)

Setelah hasil diperoleh maka hasil dapat dimasukkan dalam tabel kriteria tingkat ketuntasan belajar siswa dalam persen seperti tabel berikut ini.

Tabel.3.3 Prosentase Kriteria Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

(Zainal Aqib dkk, 2011:41)

b. Hasil Akhir Pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam Bola Basket melalui Media bermain Bola Pantul Gawang Mini

1) Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

2) Aspek Afektif

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *checklist* yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Penilaian terhadap aspek afektif, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek afektif, dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

3) Aspek Kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban, masing-masing nomor memiliki nilai 10. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

4) Nilai Akhir Hasil Belajar *Dribble* dan *Passing*

Nilai akhir pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini diperoleh dengan mencari rata-rata dari nilai ketiga aspek. Dengan bobot nilai untuk masing-masing aspek adalah; aspek psikomotor 50 %, aspek afektif 30% dan aspek kognitif 20%

Untuk memperoleh nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Nilai Psikomotor} \times 0,5) + (\text{Nilai Afektif} \times 0,3) + (\text{Nilai Kognitif} \times 0,2)$$

5) Indikator Keberhasilan Belajar

- a) Adanya peningkatan hasil pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.
- b) Prosentase ketuntasan minimal 75% siswa tuntas dari jumlah keseluruhan siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Siklus I

Pelaksanaan siklus pertama terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi, dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus pertama ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus pertama berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: pembelajaran dilaksanakan di halaman Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 pada tanggal 17 Mei 2013 dengan alokasi waktu 4x35 menit, adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V

Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal yang berjumlah 21 siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah:

1) Kegiatan Awal (15 menit)

Pertama siswa dibariskan menjadi tiga bersaf, berhitung, berdoa, apersepsi, presensi dan melakukan pemanasan yang mengarah pada kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa. Selanjutnya guru mendemonstrasikan atau memberi contoh teknik *dribble* dan *passing*. Setelah itu siswa satu persatu secara bergantian melakukan latihan *dribble* dan *passing*. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian siswa melakukan *dribble* diam di tempat sampai semua siswa mendapat giliran. Kedua siswa masih seperti barisan yang sama melakukan *dribble* sambil berjalan dan berlari. Selanjutnya dilanjutkan dengan latihan *passing*, siswa sesuai urutan absensi dipanggil per dua anak, dua siswa tersebut saling berhadapan untuk melakukan *passing* atas, tengah dan bawah.

Setelah semua siswa menyelesaikan latihan tersebut, dilanjutkan dengan permainan bola pantul gawang mini. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, untuk permainannya dilakukan masing-masing tim berjumlah 5 anak, untuk yang sisanya menjadi

pemain cadangan untuk menunggu giliran bermain. Aturan permainannya sebagai berikut:

- a) Masing-masing regu membentuk formasi 1 penyerang, 2 gelandang dan 2 pemain bertahan, dan permainan ini tidak ada penjaga gawang seperti permainan bola
 - b) Permainannya siswa menggiring bola dengan cara men-*dribble*, baik sambil diam, berjalan maupun *dribble* sambil berlari
 - c) Siswa mengoper ke sesama teman dengan cara *passing*, baik *passing* atas, *passing* tengah, maupun *passing* bawah.
 - d) Untuk mencetak skor, pemain harus memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara dilempar.
 - e) Bila terjadi bola keluar lapangan, maka akan ada lemparan ke dalam dengan cara dilempar (*passing*)
 - f) Begitu juga bila terjadi pelanggaran, maka akan terjadi lemparan bebas.
 - g) Kalah dan menang ditentukan dengan banyaknya gol (bola masuk ke gawang)
 - h) Waktu permainan ini adalah 2 x 15 menit
- 3) Kegiatan Akhir (15menit)

Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi menyeluruh mengenai teknik *dribble* dan *passing*. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dilanjutkan

kegiatan pendinginan, berbaris, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini sudah berminat dan termotivasi, akan tetapi pada pelaksanaan permainan masih belum berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan kurang efektif dan menarik bagi siswa. Pada siklus pertama dari 21 siswa kelas V, ada 11 siswa yang sudah tuntas sesuai Kriteia Ketuntasan Minimal (KKM). Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan lancar, terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.

Adapun hasil proses pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus pertama sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.1 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus I

No	Objek Yang Diamati	Observer 1				Observer 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran			√				√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa		√					√	
3	Keseriusan siswa			√				√	
4	Keaktifan siswa		√				√		
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√				√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√					√
7	Ketertiban siswa			√				√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√				√	
9	Kelancaran pembelajaran				√				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√				√	
Jumlah									

Keterangan:

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Berdasarkan tabel diatas aspek-aspek yang mendapat kriteria yang kurang baik adalah kesungguh-sungguhan siswa, keaktifan siswa selama pembelajaran, Kedua obyek yang mendapat

nilai kurang baik diatas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama, dan untuk itu akan dijadikan peneliti sebagai bahan kajian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus kedua.

2) Psikomotor

a) Aspek Psikomotor 1 (*Dribble*)

Tabel 4.2 Penilaian Aspek Psikomotor 1

No	Kategori	Skor	F	Prosentase (%)	Jumlah rata-rata
1	Sangat Baik	4	3	14.3	2.76
2	Baik	3	10	47.6	
3	Cukup	2	8	38.1	
4	Kurang	1	0	0.0	
Jumlah			21	100.0	

Dari tabel di atas menunjukkan untuk hasil penelitian untuk aspek psikomotor 1 yang menilai tentang teknik melakukan *dribble* dari 21 siswa ternyata yang menguasai teknik *dribble* untuk kategori sangat baik sebanyak 3 siswa (14,3%), kategori baik sebanyak 10 siswa (47,6%), kategori cukup sebanyak 8 siswa (38,1%), sedangkan untuk kategori kurang tidak ada atau nihil (0%). Dari hasil tersebut di atas jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang teknik melakukan *dribble* sebesar 2,76.

b) Aspek Psikomotor 2 (*Passing*)

Tabel 4.3 Penilaian Aspek Psikomotor 2

No	Kategori	Skor	F	Prosentase (%)	Jumlah rata-rata
1	Sangat Baik	4	1	4.8	2.76
2	Baik	3	14	66.7	
3	Cukup	2	6	28.6	
4	Kurang	1	0	0.0	
Jumlah			21	100.0	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa untuk penilaian aspek psikomotor 2 tentang teknik melakukan *passing* dari 21 siswa ternyata yang menguasai teknik *passing* untuk kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (4,8%), kategori baik sebanyak 14 siswa (66,7%), kategori cukup sebanyak 6 siswa (28,6%), kategori kurang tidak ada atau nihil (0%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang teknik melakukan *passing* sebesar 2,76.

3) Afektif

Hasil perilaku siswa dalam pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini bagis siswa kelas V pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I

No	Kriteria	Siklus I	
		Frekuensi	Penilaian (%)
1	Kekompakan dengan teman 1 tim	15	71.43
2	Sportifitas	17	80.95
3	Bersungguh-sungguh dalam bermain	11	52.38
4	Menghargai teman	15	71.43
5	Disiplin	14	66.67
Rata-rata		14.40	68.57

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini siklus pertama banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria menampilkan kekompakan dengan teman 1 tim sebanyak 15 siswa (71,43%), kriteria menampilkan sikap sportifitas sebanyak 17 siswa (80,95%), kriteria menampilkan sikap bersungguh-sungguh dalam bermain sebanyak 11 siswa (52,38%), kriteria menampilkan sikap menghargai teman sebanyak 15 siswa (71,43%), kriteria menampilkan sikap disiplin sebanyak 14 siswa (66,67%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 14,40 siswa (68,57%).

4) Kognitif

Pada penilaian aspek kognitif pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul

gawang mini siklus pertama dilakukan dengan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban, masing-masing nomor memiliki nilai 10. Dari 21 siswa yang masuk kriteria lulus sebanyak 20 siswa (95,24%) dengan rata-rata nilai 88,1.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini pada siklus pertama sudah berjalan dengan lancar, anak sudah antusias dalam pembelajaran. Namun hasil belajar masih belum maksimal sesuai dengan target yang diharapkan oleh peneliti karena metode yang digunakan kurang efektif dan menarik bagi siswa, untuk itu harus dilakukan perubahan metode pada siklus selanjutnya.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini siklus pertama siswa kelas V SD Negeri Pengarasan 02 Kabupaten Tegal Tegal Tahun 2013.

Table 4.5. Hasil Belajar pada Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Nilai	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Cecep Ahmad Ruyat	62.5	80	80	71.3	TT
2	Ahmad Zaeni Dahlan	50	40	80	53.0	TT
3	Moh. Saepudin	75	100	90	85.5	T

4	Nur Azizah Fatmawati	62.5	60	80	65.3	TT
5	Satrio Gunawan	50	40	80	53.0	TT
6	Aldi Ramadani	62.5	100	100	81.3	T
7	Angga Ari Saputra	62.5	80	100	75.3	T
8	A. Ainurrofik	87.5	60	90	79.8	T
9	Dian Rahmawati	50	60	80	59.0	TT
10	Edwin Maulana	75	100	100	87.5	T
11	Faiz Rizky Fadlur R	62.5	40	70	57.3	TT
12	Hanan Asrowi	62.5	40	80	59.3	TT
13	Jirjes Ardabilah	100	80	90	92.0	T
14	M. Kamal saputra	87.5	60	90	79.8	T
15	M. Faiq aqil	50	100	100	75.0	T
16	Septian Dwi Iryanto	75	40	80	65.5	TT
17	Ulfa Rizky Amalia	75	80	80	77.5	T
18	Wahyu Afrizal	75	40	90	67.5	TT
19	Siti Selfia Anggraeni	75	100	100	87.5	T
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	75	80	100	81.5	T
21	Agum Diva Ulhaq	75	60	90	73.5	TT
	Jumlah	1450	1440	1850	1527	
	Rata-Rata	69.0	68.6	88.1	72.7	

Keterangan :

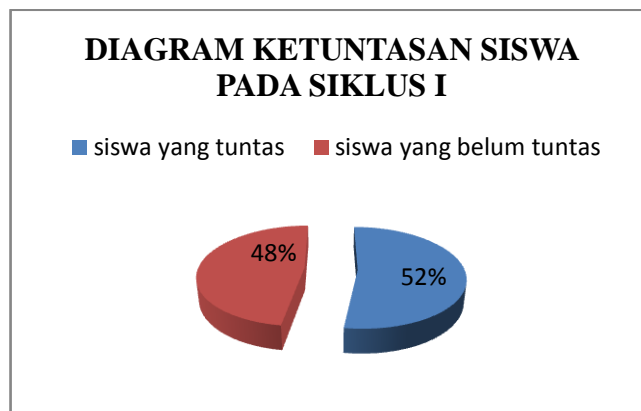
T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Presentase Ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas = $11 / 21 \times 100\% = 52,38\%$

Siswa yang belum tuntas = $10 / 21 \times 100\% = 47,62\%$



Gambar 4.1 diagram ketuntasan siswa pada siklus pertama

Berdasarkan data di atas 52,38% siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal sedangkan siswa yang belum tuntas 47,62%. Hal tersebut menunjukkan *target* yang diinginkan peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa belum tercapai, sehingga harus ditingkatkan lagi di siklus kedua.

Untuk mengurangi kendala yang muncul pada siklus pertama, peneliti merencanakan tindakan siklus kedua yaitu (1) siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan demonstrasi, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan. (2) Peneliti dan kolaborator lebih fokus dalam melaksanakan observasi sehingga dapat menguasai

kelas dengan baik agar kualitas hasil belajar dapat tercapai dengan optimal.

4.1.2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus pertama ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran satu, lembar observasi proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi lari cepat melalui media bermain sirkuit lintasan, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus kedua berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: pembelajaran dilaksanakan di halaman Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 pada tanggal 24 Mei 2013 dengan alokasi waktu 4x35 menit, adapun obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhhuri Kabupaten Tegal yang berjumlah 21 siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah:

1) Kegiatan Awal (15 menit)

Pertama siswa dibariskan menjadi tiga bersaf, berhitung, berdoa, apersepsi, presensi dan melakukan pemanasan yang mengarah pada kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa. Selanjutnya guru mendemonstrasikan atau memberi contoh teknik *dribble* dan *passing*. Setelah itu siswa satu persatu secara bergantian melakukan latihan *dribble* dan *passing*. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian siswa melakukan *dribble* diam di tempat sampai semua siswa mendapat giliran. Kedua siswa masih seperti barisan yang sama melakukan *dribble* sambil berjalan dan berlari. Selanjutnya dilanjutkan dengan latihan *passing*, siswa sesuai urutan absensi dipanggil per dua anak, dua siswa tersebut saling berhadapan untuk melakukan *passing* atas, tengah dan bawah.

Perbedaannya dengan siklus pertama pada siklus kedua ini peneliti menambah gawang mini menjadi 4 buah. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mencetak skor sebanyak-banyaknya. Dan mengganti bola dengan bola karet, hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah dalam melakukan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.

Setelah semua siswa menyelesaikan latihan tersebut, dilanjutkan dengan permainan bola pantul gawang mini. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, untuk permainannya dilakukan masing-masing tim berjumlah 5 anak, untuk yang sisanya menjadi

pemain cadangan untuk menunggu giliran bermain. Aturan permainannya sebagai berikut :

- a) Masing-masing regu membentuk formasi 1 penyerang, 2 gelandang dan 2 pemain bertahan, dan permainan ini tidak ada penjaga gawang seperti permainan sepak bola
 - b) Permainannya siswa menggiring bola dengan cara men-*dribble*, baik sambil diam, berjalan maupun *dribble* sambil berlari
 - c) Siswa mengoper ke sesama teman dengan cara passing, baik passing atas, passing tengah, maupun passing bawah.
 - d) Untuk mencetak skor, pemain harus memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara dilempar
 - e) Bila terjadi bola keluar lapangan, maka akan ada lemparan ke dalam dengan cara dilempar (*passing*)
 - f) Begitu juga bila terjadi pelanggaran, maka akan terjadi lemparan bebas
 - g) Kalah dan menang ditentukan dengan banyaknya gol (bola masuk gawang)
 - h) Waktu permainan ini adalah 2 x 15 menit
- 3) Kegiatan Akhir (15menit)

Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi menyeluruh mengenai teknik *dribble* dan *passing*. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dilanjutkan

kegiatan pendinginan, berbaris, berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini minat dan motivasi siswa sudah mengalami peningkatan. Pada siklus II dari 21 siswa kelas V hampir semua siswa melakukan *dribble* dan *passing* dengan benar, hanya 2 siswa saja yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini di karenakan bola karet diganti dengan bola basket yang ukurannya lebih kecil. Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan lancar, terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran kelas, aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.

Adapun hasil proses pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa siklus pertama sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.6 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas Pada Siklus II

No	Objek Yang Diamati	Observer 1				Observer 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran				√			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa			√				√	
3	Keseriusan siswa			√				√	
4	Keaktifan siswa				√				√
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√					√
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√				√	
7	Ketertiban siswa			√				√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√				√	
9	Kelancaran pembelajaran				√				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√				√	
Jumlah									

Keterangan:

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa keseluruhan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan lancar serta tidak ada aspek yang kurang.

2) Psikomotor

a) Aspek Psikomotor 1 (*Dribble*)

Tabel 4.7 Penilaian Aspek Psikomotor 1

No	Kategori	Skor	F	Prosentase (%)	Jumlah rata-rata
1	Sangat Baik	4	3	14.3	3.05
2	Baik	3	16	76.2	
3	Cukup	2	2	9.5	
4	Kurang	1	0	0.0	
Jumlah			21	100.0	

Dari tabel di atas menunjukkan untuk penilaian aspek psikomotor 1 dari 21 siswa menguasai teknik *dribble* untuk kategori sangat baik sebanyak 3 siswa (14,3%), kategori baik sebanyak 16 siswa (76,2%), kategori cukup sebanyak 2 siswa (9,5%), kategori kurang sebanyak 0 siswa (0%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang teknik *dribble* sebesar 3,05.

b) Aspek Psikomotor 2 (*Passing*)

Tabel 4.8 Penilaian Aspek Psikomotor 2

No	Kategori	Skor	F	Prosentase (%)	Jumlah rata-rata
1	Sangat Baik	4	5	23.8	3.14
2	Baik	3	14	66.7	
3	Cukup	2	2	9.5	
4	Kurang	1	0	0.0	
Jumlah			21	100.0	

Dari tabel di atas menunjukkan untuk penilaian aspek psikomotor 2 dari 21 siswa ternyata yang sudah menguasai teknik *passing* untuk kategori sangat baik sebanyak 5 siswa (23,8%), kategori baik sebanyak 14 siswa (66,7%), kategori cukup sebanyak 2 siswa (9,5%), dan untuk kategori kurang sebanyak 0 siswa (0%). Dari hasil tersebut di atas jumlah rata-rata yang diperoleh siswa untuk aspek psikomotor teknik *passing* 3,14.

3) Afektif

Hasil perilaku siswa untuk aspek afektif dalam pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II

No	Kriteria	Siklus II	
		Frekuensi	Penilaian (%)
1	Kekompakan dengan teman 1 tim	16	76.19
2	Sportifitas	19	90.48
3	Bersungguh-sungguh dalam bermain	16	76.19
4	Menghargai teman	17	80.95
5	Disiplin	16	76.19
Rata-rata		16.80	80.00

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini siklus pertama banyaknya siswa yang masuk dalam kriteria menampilkan kekompakan dengan teman 1 tim sebanyak 16 siswa (76,19%), kriteria menampilkan sikap sportifitas sebanyak 19 siswa (90,48%), kriteria menampilkan sikap bersungguh-sungguh dalam bermain sebanyak 16 siswa (76,19%), kriteria menampilkan sikap menghargai teman sebanyak 17 siswa (80,95%), kriteria menampilkan sikap disiplin sebanyak 16 siswa (76,19%). Dan rata-rata keseluruhan untuk aspek afektif sebanyak 16,80 siswa (80%).

4) Kognitif

Pada penilaian aspek kognitif pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini siklus pertama dilakukan dengan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban, masing-masing nomor memiliki nilai 10. Dari 21 siswa yang masuk kriteria lulus sebanyak 21 siswa (100%) dengan rata-rata nilai 91,4.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini pada

siklus kedua diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum optimal tetapi prosentase pelaksanaannya untuk masing-masing sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal 75%.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus pertama sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua.

Dibawah ini deskripsi data hasil belajar *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini siklus kedua siswa kelas V SD Negeri Pengarasan 02 Kabupaten Tegal Tegal Tahun 2013.

Table 4.10. Hasil Belajar pada Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Nilai	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Cecep Ahmad Ruyat	75.0	100	80	83.5	T
2	Ahmad Zaeni Dahlan	50.0	60	80	59.0	TT
3	Moh. Saepudin	87.5	80	80	83.8	T
4	Nur Azizah Fatmawati	75.0	60	100	75.5	T
5	Satrio Gunawan	75.0	80	100	81.5	T

6	Aldi Ramadani	87.5	80	100	87.8	T
7	Angga Ari Saputra	75.0	100	80	83.5	T
8	A. Ainurrofik	75.0	80	80	77.5	T
9	Dian Rahmawati	62.5	80	100	75.3	T
10	Edwin Maulana	87.5	100	100	93.8	T
11	Faiz Rizky Fadlur R	75.0	100	90	85.5	T
12	Hanan Asrowi	62.5	60	90	67.3	TT
13	Jirjes Ardabilah	87.5	80	90	85.8	T
14	M. Kamal saputra	87.5	60	100	81.8	T
15	M. Faiq aqil	75.0	100	80	83.5	T
16	Septian Dwi Iryanto	75.0	100	90	85.5	T
17	Ulfa Rizky Amalia	87.5	80	100	87.8	T
18	Wahyu Afrizal	75.0	100	80	83.5	T
19	Siti Selfia Anggraeni	87.5	80	100	87.8	T
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	87.5	100	100	93.8	T
21	Agum Diva Ulhaq	75.0	80	100	81.5	T
	Jumlah	1625.0	1760	1920	1724.5	
	Rata-Rata	77.4	83.8	91.4	82.1	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Presentase Ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas = $19 / 21 \times 100\% = 90,48\%$

Siswa yang belum tuntas = $2 / 21 \times 100\% = 9,52\%$



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan data diatas 90,48% siswa tuntas sesuai kriteria ketuntasan minimal sedangkan siswa yang belum tuntas 9,52%. Hal tersebut menunjukkan *target* yang diinginkan peneliti Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75% dari jumlah siswa sudah tercapai, rata-rata hasil belajar juga meningkat.

4.2. Pembahasan

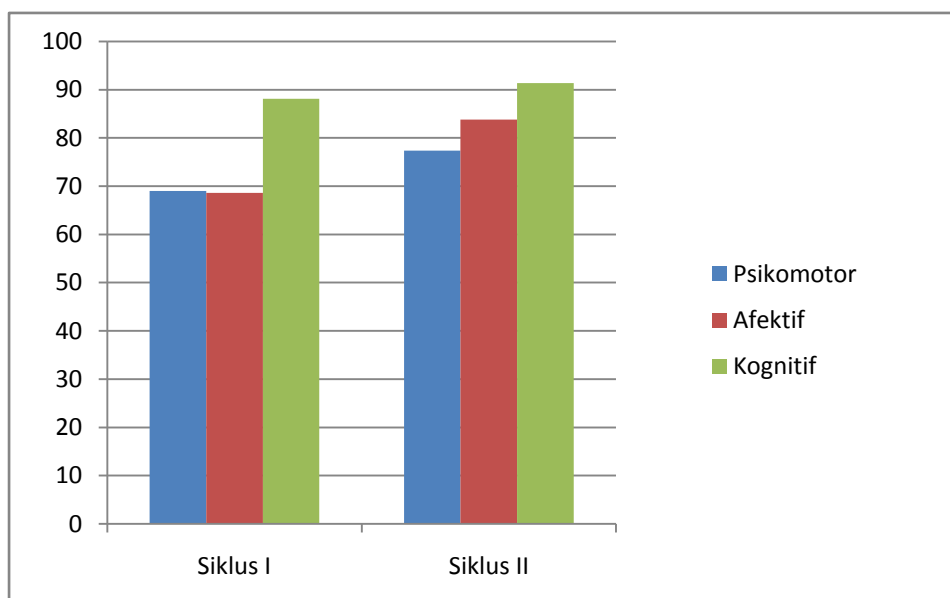
4.2.1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus pertama dan kedua dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif dalam pembelajaran siklus I dan siklus II.

Peningkatan hasil pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini yang dilakukan oleh 21 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 dari ketiga aspek dapat diperoleh hasil dari tabel berikut,

Tabel 4.11 Perbandingan Aspek Psikomotor, Aspek Afektif dan aspek Kognitif pada Siklus I dengan Siklus II

No	Jenis Penilaian	Rata-rata Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Psikomotor	69,0	77.4
2	Afektif	68.6	83.8
2	Kognitif	88.1	91.4



Gambar 4.4. Diagram perbandingan Aspek Psikomotor, Aspek Afektif dan Aspek Kognitif pada Siklus I dengan Siklus II

Berdasarkan tabel diatas pada pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum bisa maksimal dan banyak siswa yang belum tuntas menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada aspek psikomotor dan afektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya :

- a. Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan menarik bagi siswa. Bola yang digunakan juga bola karet, sehingga siswa masih banyak yang tidak antusias terhadap pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini.
- b. Belum adanya *rewards* atau hadiah bagi siswa, sehingga anak belum termotivasi dan kurang bersungguh-sungguh untuk melakukan pembelajaran dengan optimal.
- c. Motivasi siswa dalam pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini belum maksimal.

Dari hasil pengamatan dan hasil penilaian siklus pertama diatas kemudian peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran siklus kedua, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengubah alat pembelajaran yaitu yang dulu menggunakan bola karet, pada siklus kedua bola karet diubah menjadi bola basket yang mempunyai ukuran lebih kecil..
- b. Memberikan hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang menang, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
- c. Memberikan motivasi kepada siswa agar melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh dan optimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus kedua diatas didapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih meningkat dari siklus pertama. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan antusias dengan

model pembelajaran yang diberikan. Pada siklus kedua siswa terlihat melakukan gerakan dengan serius dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat peningkatan pembelajaran dari siklus pertama dan siklus kedua. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini mengalami peningkatan baik aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif.

4.2.2. Analisis Pembelajaran

Pada siklus pertama hasil *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini nilai tertinggi adalah 87,5 sedangkan nilai terendah 48,8 dan nilai rata-rata 72,7. Siswa yang telah tuntas sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 11 siswa, sedangkan yang belum tuntas sesuai Kriteia Ketuntasan Minimal sebanyak 10 siswa. Sehingga prosentase keberhasilan pada siklus pertama adalah 52,4% dan prosentase yang belum tuntas adalah 47,6%.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah nilai tertinggi 93,8, sedangkan nilai terendah 63,2 dan nilai rata-rata 82,1. Siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 19 siswa sedangkan yang belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 2 siswa. Sehingga presentase keberhasilan pada siklus kedua adalah 90,5% dan presentase yang belum tuntas adalah 9,5%.

4.2.3. Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus pertama dan kedua dapat disimpulkan untuk siklus pertama pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu 75% siswa tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada siklus pertama pembelajaran sudah berjalan dengan baik, siswa sudah antusias dalam pembelajaran, akan tetapi metode yang digunakan dalam siklus pertama kurang efektif dan menarik siswa. Pada siklus pertama pembelajaran masih menggunakan bola karet yang dirasa kurang menarik minat siswa. Sedangkan pada siklus kedua hasil belajar siswa meningkat karena adanya perubahan yang dulunya menggunakan bola karet diganti dengan menggunakan bola basket ukuran mini dalam pembelajaran dan adanya pemberian *rewards* bagi kelompok yang menang. Sehingga ketuntasan belajar siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75% dari seluruh jumlah siswa kelas V. Pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan karena siswa lebih termotivasi dengan materi yang dan model pembelajaran yang diberikan.

4.2.4. Ketuntasan Belajar

Adapun perbandingan ketuntasan hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Ketuntasan (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pertama	52.4	47.6
2	Kedua	90.5	9.5

Pada siklus pertama prosentase ketuntasan belajar yaitu 52,4%, nilai ini masih jauh dari apa yang diharapkan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal 75%, untuk itu diadakan siklus kedua. Dan pada siklus kedua prosentase ketuntasan belajar yaitu 90,5% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa sudah mencapai target yang diharapkan dari peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75% siswa tuntas dari jumlah seluruh siswa kelas V dan tidak perlu diadakan penelitian pada siklus selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis pada bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran *dribble* dan *passing* dalam bola basket melalui media bermain bola pantul gawang mini dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari masing-masing aspek selama siklus pertama dan siklus kedua.

Nilai rata-rata pada Siklus pertama untuk aspek psikomotor sebesar 68,3 dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 79,2. Dan pada aspek afektif nilai rata-rata pada siklus pertama sebesar 68,6 dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 83,8. Sedangkan untuk aspek kognitif nilai rata-rata untuk siklus pertama sebesar 88,1 dan siklus kedua meningkat menjadi 92,4.

Pada siklus pertama untuk aspek psikomotor prosentase siswa yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 42,9 %, dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 76,2%. Pada aspek Afektif prosentase yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal pada siklus pertama 47,6 % dan siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 81,0%. Sedangkan pada aspek Kognitif prosentase yang sudah memenuhi Kriteria

Ketuntasan Minimal sebanyak 95,2% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 100%.

5.2. Saran

5.2.1. Bagi siswa

Meningkatkan semangat belajar siswa dalam segala kondisi, dan bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi, serta kembangkanlah potensi dan kemampuan sesuai dengan apa yang disukai. Jangan berhenti untuk terus belajar dan belajar.

5.2.2. Bagi Guru

Mari terus menggali ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, ciptakan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (PAIKEM *Gembrot*). Tetap semangat dan ikhlas dalam menjalani segala aktivitas, jangan lupa iringi setiap langkah kita dengan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bismo Suryatmo dkk. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta : Widya Utama. 2006
- Deni Kurniadi dan Suro Prapanca. *Penjas Orkes, Untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas VI*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional. 2010
- Endang Supriyatin. *Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Bola Karet Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Lawatan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2011/2012*. Tahun 2012.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Negeri Pengarasan 02 Tahun 2012
- Neuman, Hannes (alih bahasa) Agus Setiadi. *Bola Basket, Pendidikan Dasar dan Latihan*. Jakarta : Gramedia. 1982
- Pandoyo Edi Hartomo dan Endang Widyastuti. *Buku Pegangan Guru Olahraga, seri Permainan Bola Besar*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Siti Safaraiatun. *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*, Jakarta : Universitas Terbuka. 2008.
- Suharsimi Arikunto dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara. 2010.
- Suyatno dkk, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VI*. Jakarta : Erlangga. 2010
- Toto Syatori Nasehudin, dan Nanang Gozali. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Pustaka Setia. 2012.
- <http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/pengertian-pendidikan-jasmani/>
- <http://carapedia.com/pengertian-definisi-bermain-info2105.html>
- <http://fanfun23.blogspot.com/2011/09/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani/>
- <http://pojokpenjas.wordpress.com/2007/11/12/hakikat-pendidikan-jasmani/>
- <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html>
- <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-pembelajaran-menurut-para-ahli/>

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 458 W / FIK / 2013

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

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA :
- Menunjuk dan menugaskan kepada :
- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| 1. Nama | : Dra. ENDANG SRI HANANI, M.Kes. |
| NIP | : 195906031984032001 |
| Pangkat/Golongan | : IV/c - Pembina Utama Muda |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala |
| Sebagai Pembimbing I | |
| 2. Nama | : Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd |
| NIP | : 198101292003121001 |
| Pangkat/Golongan | : III/c - Penata |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
| Sebagai Pembimbing II | |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- | | |
|---------------|--|
| Nama | : WIDIASTUTI FAUZIAH |
| NIM | : 6101911079 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani,
Kesehatan, dan Rekreasi |
| Topik | : PENELITIAN TINDAKAN KELAS
PEMBELAJARAN DRIBBLE DAN PASSING DALAM BOLA
BASKET MELALUI MEDIA BERMAIN BOLA PANTUL
GAWANG MINI BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI PENGARASAN 02 KECAMATAN DUKUHTURI
KABUPATEN TEGAL TAHUN 2013 |
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 21 Mei 2013
DEKAN

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

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



Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 1800 / 44 - 37. 1. 6 / PP / 2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N 02 Pengarasan Tegal
di SD N 02 Pengarasan Tegal

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

Nama : WIDIASTUTI FAUZIAH
NIM : 6101911079
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENELITIAN TINDAKAN KELAS
PEMBELAJARAN DRIBBLE DAN PASSING DALAM BOLA BASKET MELALUI
MEDIA BERMAIN BOLA PANTUL GAWANG MINI BAGI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PENGARASAN 02 KECAMATAN DUKUHTURI
KABUPATEN TEGAL TAHUN 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 15 Mei 2013

Dekan,


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



6101911079

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



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
UPTD DIKPORA KECAMATAN DUKUHTURI
SEKOLAH DASAR NEGERI PENGARASAN 02
Alamat : Jalan Raya Pengarasan Kec. Dukuhturi Kab. Tegal

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN

Nomor : 4.21.2/159/V/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal menerangkan bahwa:

Nama : WIDIASTUTI FAUZIAH

NIM : 6101911079

Jabatan : Mahasiswa PJKR FIK UNNES

Telah diberikan ijin untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas V SD Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal pada tanggal 17 Mei 2013 dan 24 Mei 2013 guna menyelesaikan Skripsi Pendidikan Strata 1 pada Universitas Negeri Semarang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengarasan, 15 Mei 2013

Kepala SDN Pengarasan 02

NUR 'AENI, S. Pd

NIP. 19670109 199301 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
UPTD DIKPORA KECAMATAN DUKUHTURI
SEKOLAH DASAR NEGERI PENGARASAN 02
Alamat : Jalan Raya Pengarasan Kec. Dukuhturi Kab. Tegal

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 4.21.2/160/VI/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal menerangkan bahwa:

Nama : WIDIASTUTI FAUZIAH

NIM : 6101911079

Jabatan : Mahasiswa PJKR FIK UNNES

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas V SD Negeri Pengarasan 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal pada tanggal 17 Mei 2013 dan 24 Mei 2013 guna menyelesaikan Skripsi Pendidikan Strata 1 pada Universitas Negeri Semarang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengarasan, 1 Juni 2013

Kepala SDN Pengarasan 02

NUR 'AENI, S. Pd

NIP. 19670109 199301 2 001

Lampiran 5

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Pengarasan 02
Kelas : V
Mata Pelajaran : Penjasorkes
Semester : II
Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1 Mempraktikkan variasi tehnik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.	Permainan bola basket	6.1 Melakukan latihan memegang bola basket - melakukan gerakan <i>dribble</i> - melakukan gerakan <i>passing</i> - melakukan gerakan <i>shooting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara memegang bola basket • Cara memantulkan bola • Mendribel bola dengan berjalan / berlari • Kombinasi gerakan dribel dan memasukan bola ke ring • Melakukan gerakan ches pass dan bounce pass • Melakukan gerakan shoting 	Test praktik Test perorangan Test demonstrasi	Test lisan Test praktik Test ketrampilan	Praktikkan tendangan bola dan lakukan menggiring bola maupun menembak bola	10x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjaskes kls. 5 • Diktat permainan bola besar • Lapangan • Bola basket • Scoring board/keset • Stop watch • Pluit

Lanjutan lampiran 5

			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan lay up • Cara bermain bola basket • Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi 					
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Toleransi (<i>Tolerance</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Keberanian (<i>Bravery</i>)</p>								

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Pengarasan 02

Pengarasan, 17 Mei 2013
Guru PJOK

NUR 'AENI, S. Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

WIDIASTUTI FAUZIAH

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Sekolah : SD Negeri Pengarasan 02

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas : V (Lima)

Alokasi waktu : 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran.

C. Indikator

Psikomotor:

- Melakukan gerakan *dribble* dan *passing*.

Kognitif:

- Mengetahui teknik *dribble* dan *passing* dengan baik dan benar.

Afektif:

- Siswa melakukan gerakan *dribble* dan *passing* dengan sungguh – sungguh

D. Tujuan pembelajaran

Siswa dapat melakukan gerakan :

1. Siswa dapat melakukan gerakan *dribble* diam di tempat, berjalan dan berlari
2. Siswa dapat melakukan gerakan *passing*, *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*
3. Siswa dapat melakukan gerakan *dribble* dan *passing* melalui media bermain bola pantul gawang mini

E. Materi pembelajaran Pembelajaran *dribble* dan *passing* melalui media bermain bola pantul gawang mini

F. Metode mengajar

- a. Ceramah
- b. Demonstrasi

Lanjutan lampiran 6

c. Tanya jawab

d. Latihan

G. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WATU	METODE
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran - Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> • Permainan kecil : <i>Tom & Jerry</i> dengan media bola basket • Peregangan statis otot leher, bahu, lengan, tangan pinggang dan kaki 	20 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan 2. Ceramah 3. Demonstrasi 4. Latihan
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan memegang bola - Melakukan gerakan men-<i>dribble</i> diam di tempat, berjalan dan berlari - Melakukan gerakan <i>passing</i> (<i>chest pass, bounce pass, over head pass</i>) - Memfasilitasi siswa secara aktif dalam bermain bola pantul gawang mini - Memfasilitasi siswa melakukan percobaan di lapangan <p>Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan Elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi siswa melakukan rangkaian gerakan men-<i>dribble</i> dan mem-<i>passing</i> dalam bermain bola pantul gawang mini - Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut - Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dan kolaboratif - Memfasilitasi siswa melakukan pameran yang dihasilkan. <p>Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p>	105 menit	

Lanjutan lampiran 6

	Guru tanya jawab dengan siswa tentang teknik <i>men-dribble</i> dan <i>mem-passing</i> yang baik		
	Kegiatan Akhir Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, tanya jawab, berdoa dan bubar	15 menit	

H. Sumber Belajar

Buku Widya Utama, Buku Permainan Bola Besar

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

Tes unjuk kerja

- Melakukan rangkaian gerakan *men-dribble* diam ditempat, berjalan dan berlari

2. Rubrik Penilaian

INDIKATOR PENILAIAN SISWA

No.	Butir – Butir Sasaran	3	2	1
I	ASPEK KOGNITIF			
	1. Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan <i>Dribble</i> dan <i>Passing</i> 2. Kemampuan menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru 3. Kemampuan menjelaskan gerakan kayang melalui media bermain sirkuit			
II	ASPEK AFEKTIF			
	1. Siswa mematuhi peraturan yang dibuat oleh guru 2. Menghargai lawan 3. Menghargai kinerja teman 4. Menampilkan sikap yang sportif dalam pembelajaran			

Lanjutan lampiran 6

III	ASPEK PSIKOMOTOR			
	1) Siswa dapat melakukan gerakan <i>Dribble</i> dan <i>Passing</i> dengan benar			

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Pengarasan 02

Pengarasan, 17 Mei 2013
Guru PJOK

NUR 'AENI, S. Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

WIDIASTUTI FAUZIAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Sekolah : SD Negeri Pengarasan 02

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas : V (Lima)

Alokasi waktu : 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran.

C. Indikator

Psikomotor:

- Melakukan gerakan *dribble* dan *passing*.

Kognitif:

- Mengetahui teknik *dribble* dan *passing* dengan baik dan benar.

Afektif:

- Siswa melakukan gerakan *dribble* dan *passing* dengan sungguh – sungguh

D. Tujuan pembelajaran

Siswa dapat melakukan gerakan :

1. Siswa dapat melakukan gerakan *dribble* diam di tempat, berjalan dan berlari
2. Siswa dapat melakukan gerakan *passing*, *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*
3. Siswa dapat melakukan gerakan *dribble* dan *passing* melalui media bermain bola pantul gawang mini

E. Materi pembelajaran Pembelajaran *dribble* dan *passing* melalui media bermain bola pantul gawang mini

F. Metode mengajar

1. Ceramah
2. Demonstrasi

Lanjutan lampiran 7

3. Tanya jawab

4. Latihan

G. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WATU	METODE
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi - Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran - Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> • Permainan kecil : <i>Tom & Jerry</i> dengan media bola basket • Peregangan statis otot leher, bahu, lengan, tangan pinggang dan kaki 	15 menit	5. Pertanyaan 6. Ceramah 7. Demonstrasi 8. Latihan
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan memegang bola - Melakukan gerakan men-<i>dribble</i> diam di tempat, berjalan dan berlari - Melakukan gerakan <i>passing</i> (<i>chest pass, bounce pass, over head pass</i>) - Memfasilitasi siswa secara aktif dalam bermain bola pantul gawang mini - Memfasilitasi siswa melakukan percobaan di lapangan <p>Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan Elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi siswa melakukan rangkaian gerakan men-<i>dribble</i> dan mem-<i>passing</i> dalam bermain bola pantul gawang mini - Memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut - Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dan kolaboratif - Memfasilitasi siswa melakukan pameran yang dihasilkan. <p>Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p>	110 menit	

Lanjutan lampiran 7

	Guru tanya jawab dengan siswa tentang teknik <i>men-dribble</i> dan <i>mem-passing</i> yang baik		
	Kegiatan Akhir Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, tanya jawab, berdoa dan bubar	15 menit	

H. Sumber Belajar

Buku Widya Utama, Buku Permainan Bola Besar

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

Tes unjuk kerja

- Melakukan rangkaian gerakan *men-dribble* diam ditempat, berjalan dan berlari

2. Rubrik Penilaian

No	Butir – butir sasaran	3	2	1
I	ASPEK KOGNITIF			
	1. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan <i>dribble</i> diam di tempat 2. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan <i>dribble</i> sambil berjalan. 3. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan <i>dribble</i> sambil berlari 4. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan mengoper bola chest pass 5. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan mengoper bola bounce pass 6. Kemampuan melakukan keterampilan gerakan mengoper bola over head pass 7. Kemampuan menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru			
II	ASPEK AFEKTIF			
	1. Siswa melakukan gerakan <i>dribble</i> dengan sungguh-sungguh 2. Siswa melakukan gerakan passing dengan sungguh-sungguh			

Lanjutan lampiran 7

III	ASPEK PSIKOMOTOR			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menirukan gerakan yang dicontohkan 2. Kemampuan melakukan teknik dribble diam di tempat 3. Kemampuan melakukan teknik dribble sambil berjalan 4. Kemampuan melakukan teknik dribble sambil berlari 5. Kemampuan mengoper bola chest pass 6. Kemampuan mengoper bola bounce pass 7. Kemampuan mengoper bola <i>over head pass</i> 			
IV	ASPEK FISIK			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecepatan (<i>speed</i>) 2. Keseimbangan (<i>balance</i>) 3. Kelincahan (<i>agility</i>) 4. Ketepatan (<i>accuracy</i>) 			

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Pengarasan 02

Tegal, 24 Mei 2013
Guru PJOK

NUR 'AENI, S. Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

WIDIASTUTI FAUZIAH

Lampiran 8

**Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Pengarasan 02
Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal
Tahun Ajaran 2012/2013**

No	Nama	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1	Cecep Ahmad Ruyat	Laki-laki	
2	Ahmad Zaeni D	Laki-laki	
3	Moh. Saepudin	Laki-laki	
4	Nur Azizah F	Laki-laki	
5	Satrio Gunawan	Laki-laki	
6	Aldi Ramadani	Laki-laki	
7	Angga Ari Saputra	Laki-laki	
8	A. Ainurrofik	Laki-laki	
9	Dian Rahmawati	Perempuan	
10	Edwin Maulana	Laki-laki	
11	Faiz Rizky Fadlur R	Laki-laki	
12	Hanan Asrowi	Laki-laki	
13	Jirjes Ardabilah	Laki-laki	
14	M. Kamal Saputra	Laki-laki	
15	M. Faiq Aqil	Laki-laki	
16	Septian Dwi Iryanto	Laki-laki	
17	Ulfa Rizky Amalia	Perempuan	
18	Wahyu Afrizal	Laki-laki	
19	Siti Selfia A	Perempuan	
20	Fauzi Ikhwanur H	Laki-laki	
21	Agum Diva Ulhaq	Laki-laki	

Lampiran 9

DAFTAR NAMA PETUGAS PENELITIAN

NO	NAMA	JABATAN	TUGAS
1	Widiastuti Fauziah	Mahasiswa PJKR FIK Unnes	Peneliti
2	Nur Asiyah, S.Pd	Guru SD N Pengarasan 02	Ahli
3	Solikhin, S.Pd	Guru SD N Dukuhturi 01	Ahli
4	Ida Ayu Lestari	Guru SD N Pengarasan 02	Juru Foto
5	Suyadi, S.Pd	Guru SD N Pengarasan 02	Perlengkapan

Lampiran 10

**Jadwal Penelitian Siklus 1 Siswa Kelas V SD Negeri Pengarasan 02
Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013**

Penelitian Siklus 1 dilaksanakan pada :	
Hari/ tanggal	: 17 Mei 2013
Tempat	: Halaman depan SD N Pengarasan 02
Waktu	: 07.30 wib – selesai

**Jadwal Penelitian Siklus 2 Siswa Kelas V SD Negeri Pengarasan 02
Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013**

Penelitian Siklus 2 dilaksanakan pada :	
Hari/ tanggal	: 24 Mei 2013
Tempat	: Halaman depan SD N Pengarasan 02
Waktu	: 07.30 wib – selesai

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS I

Observer 1

No	Objek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa		√		
3	Keseriusan siswa			√	
4	Keaktifan siswa		√		
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Ketertiban siswa			√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√	
9	Kelancaran pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√	
Jumlah					

Keterangan:

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Pengarasan 02

Pengarasan, 17 Mei 2013
Observer 1

NUR 'AENI, S.Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

NUR ASIYAH, S.Pd
NIP. 19590516 198012 2 004

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS I

Observer 2

No	Objek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa		√		
3	Keseriusan siswa			√	
4	Keaktifan siswa		√		
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Ketertiban siswa			√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√	
9	Kelancaran pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√	
Jumlah					

Keterangan:

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Pengarasan 02

Pengarasan, 17 Mei 2013
Observer 2

NUR AENI, S.Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

SOLIKHIN, S.Pd
NIP. 19680417 200003 1 005

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS II
Observer 1

No	Objek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa		√		
3	Keseriusan siswa			√	
4	Keaktifan siswa		√		
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Ketertiban siswa			√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√	
9	Kelancaran pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√	
Jumlah					

Keterangan:

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Pengarasan 02

Pengarasan, 24 Mei 2013
Observer 1

NUR 'AENI, S.Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

NUR ASIYAH, S.Pd
NIP. 19590516 198012 2 004

LEMBAR OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS II

Observer 2

No	Objek Yang Diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa		√		
3	Keseriusan siswa			√	
4	Keaktifan siswa		√		
5	Kerjasama antar siswa dalam tim			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Ketertiban siswa			√	
8	Keriuhan dan gerak-gerik siswa			√	
9	Kelancaran pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya pembelajaran			√	
Jumlah					

Keterangan:

1 = Tidak Baik 3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik 4 = Baik

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Pengarasan 02

Pengarasan, 24 Mei 2013
Observer 2

NUR AENI, S.Pd
NIP. 19670109 199301 2 001

SOLIKHIN, S.Pd
NIP. 19680417 200003 1 005

LEMBAR OBSERVASI ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS I

No	Nama	Jenis Kelamin	Aspek Psikomotor		Jml	Nilai
			1	2		
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	2	3	5	62.5
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	2	2	4	50.0
3	Moh. Saepudin	L	3	3	6	75.0
4	Nur Azizah Fatmawati	P	2	3	5	62.5
5	Satrio Gunawan	L	2	2	4	50.0
6	Aldi Ramadani	L	3	2	5	62.5
7	Angga Ari Saputra	L	3	2	5	62.5
8	A. Ainurrofik	L	4	3	7	87.5
9	Dian Rahmawati	P	2	2	4	50.0
10	Edwin Maulana	L	3	3	6	75.0
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	2	3	5	62.5
12	Hanan Asrowi	L	2	3	5	62.5
13	Jirjes Ardabilah	L	4	4	8	100.0
14	M. Kamal saputra	L	4	3	7	87.5
15	M. Faiq aqil	L	2	2	4	50.0
16	Septian Dwi Iryanto	L	3	3	6	75.0
17	Ulfa Rizky Amalia	P	3	3	6	75.0
18	Wahyu Afrizal	L	3	3	6	75.0
19	Siti Selfia Anggraeni	P	3	3	6	75.0
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	3	3	6	75.0
21	Agum Diva Ulhaq	L	3	3	6	75.0
	Total					1450.0
	Rata-rata					69.0

Lanjutan lampiran 15

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Aspek Psikomotor :

1 : Kemampuan *dribble*

2 : Kemampuan *passing*

LEMBAR OBSERVASI ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS II

No	Nama	Jenis Kelamin	Aspek Psikomotor		Jml	Nilai
			1	2		
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	3	3	6	75.0
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	2	2	4	50.0
3	Moh. Saepudin	L	3	4	7	87.5
4	Nur Azizah Fatmawati	P	3	3	6	75.0
5	Satrio Gunawan	L	3	3	6	75.0
6	Aldi Ramadani	L	3	4	7	87.5
7	Angga Ari Saputra	L	3	3	6	75.0
8	A. Ainurrofik	L	3	3	6	75.0
9	Dian Rahmawati	P	2	3	5	62.5
10	Edwin Maulana	L	4	3	7	87.5
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	3	3	6	75.0
12	Hanan Asrowi	L	3	2	5	62.5
13	Jirjes Ardabilah	L	4	3	7	87.5
14	M. Kamal saputra	L	3	4	7	87.5
15	M. Faiq aqil	L	3	3	6	75.0
16	Septian Dwi Iryanto	L	3	3	6	75.0
17	Ulfa Rizky Amalia	P	3	4	7	87.5
18	Wahyu Afrizal	L	3	3	6	75.0
19	Siti Selfia Anggraeni	P	3	4	7	87.5
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	4	3	7	87.5
21	Agum Diva Ulhaq	L	3	3	6	75.0
	Total					1625.0
	Rata-rata					77.4

Lanjutan lampiran 16

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Penilaian :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Aspek Psikomotor :

1 : Kemampuan *dribble*

2 : Kemampuan *passing*

LEMBAR OBSERVASI ASPEK AFEKTIF SIKLUS I

No	Nama	Jenis Kelamin	Aspek Afektif					Jml	Nilai
			1	2	3	4	5		
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	1	1	1	0	1	4	80
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	0	1	0	1	0	2	40
3	Moh. Saepudin	L	1	1	1	1	1	5	100
4	Nur Azizah Fatmawati	P	1	1	0	1	0	3	60
5	Satrio Gunawan	L	1	0	0	1	0	2	40
6	Aldi Ramadani	L	1	1	1	1	1	5	100
7	Angga Ari Saputra	L	0	1	1	1	1	4	80
8	A. Ainurrofik	L	1	1	0	0	1	3	60
9	Dian Rahmawati	P	0	1	0	1	1	3	60
10	Edwin Maulana	L	1	1	1	1	1	5	100
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	1	0	0	0	1	2	40
12	Hanan Asrowi	L	1	0	0	1	0	2	40
13	Jirjes Ardabilah	L	1	1	1	1	0	4	80
14	M. Kamal saputra	L	0	1	1	1	0	3	60
15	M. Faiq aqil	L	1	1	1	1	1	5	100
16	Septian Dwi Iryanto	L	0	1	0	0	1	2	40
17	Ulfa Rizky Amalia	P	1	1	0	1	1	4	80
18	Wahyu Afrizal	L	0	0	1	0	1	2	40
19	Siti Selfia Anggraeni	P	1	1	1	1	1	5	100
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	1	1	1	1	0	4	80
21	Agum Diva Ulhaq	L	1	1	0	0	1	3	60
	Total								1440
	Rata-rata								68.6

Lanjutan lampiran 17

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Penilaian :

0 = Tidak

1 = Ya

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Aspek Afektif :

1 : Kekompakan dengan teman 1 tim

2 : Sportifitas

3 : Bersungguh-sungguh dalam bermain

4 : Menghargai teman

5 : Disiplin

LEMBAR OBSERVASI ASPEK AFEKTIF SIKLUS II

No	Nama	Jenis Kelamin	Aspek Afektif					Jml	Nilai
			1	2	3	4	5		
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	1	1	1	1	1	5	100
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	1	1	0	1	0	3	60
3	Moh. Saepudin	L	1	1	1	1	0	4	80
4	Nur Azizah Fatmawati	P	1	0	1	0	1	3	60
5	Satrio Gunawan	L	1	1	1	0	1	4	80
6	Aldi Ramadani	L	1	1	1	0	1	4	80
7	Angga Ari Saputra	L	1	1	1	1	1	5	100
8	A. Ainurrofik	L	1	0	1	1	1	4	80
9	Dian Rahmawati	P	1	1	0	1	1	4	80
10	Edwin Maulana	L	1	1	1	1	1	5	100
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	1	1	1	1	1	5	100
12	Hanan Asrowi	L	0	1	1	1	0	3	60
13	Jirjes Ardabilah	L	0	1	1	1	1	4	80
14	M. Kamal saputra	L	1	1	1	0	0	3	60
15	M. Faiq aqil	L	1	1	1	1	1	5	100
16	Septian Dwi Iryanto	L	1	1	1	1	1	5	100
17	Ulfa Rizky Amalia	P	1	1	1	1	0	4	80
18	Wahyu Afrizal	L	1	1	1	1	1	5	100
19	Siti Selfia Anggraeni	P	1	1	0	1	1	4	80
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	1	1	1	1	1	5	100
21	Agum Diva Ulhaq	L	0	1	1	1	1	4	80
	Total								1760.0
	Rata-rata								83.8

Lanjutan lampiran 18

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor Penilaian :

0 = Tidak

1 = Ya

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Aspek Afektif :

1 : Kekompakan dengan teman 1 tim

2 : Sportifitas

3 : Bersungguh-sungguh dalam bermain

4 : Menghargai teman

5 : Disiplin

LEMBAR OBSERVASI ASPEK KOGNITIF SIKLUS I

No	Nama	Jenis Kel.	Aspek kognitif										Jml	Nilai	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
3	Moh. Saepudin	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
4	Nur Azizah Fatmawati	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
5	Satrio Gunawan	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
6	Aldi Ramadani	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	Angga Ari Saputra	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
8	A. Ainurrofik	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
9	Dian Rahmawati	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
10	Edwin Maulana	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70
12	Hanan Asrowi	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
13	Jirjes Ardabilah	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
14	M. Kamal saputra	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
15	M. Faiq aqil	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
16	Septian Dwi Iryanto	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
17	Ulfa Rizky Amalia	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
18	Wahyu Afrizal	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
19	Siti Selfia Anggraeni	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
21	Agum Diva Ulhaq	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
	TOTAL														1850
	RATA –RATA														88.1

Lanjutan lampiran 19

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} \times 10)}{(\text{Skor Maksimal} \times 10)} \times 100$$

Skor Penilaian :

0 = Salah

1 = Benar

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Soal Tes Aspek Kognitif Siklus I

1. Permainan Bola Basket diciptakan di negara ...
 - a. Amerika
 - b. Cina
 - c. Inggris
 - d. Indonesia
2. Menggiring bola di sebut ...
 - a. *Dribbling*
 - b. *Shooting*
 - c. *Passing*
 - d. *Fault*
3. Induk Organisasi Bola Basket Indonesia adalah
 - a. PASI
 - b. PERBASI
 - c. PERBASASI
 - d. PBSI
4. Melempar bola basket dari depan dada dengan dua tangan disebut ...
 - a. *Chest pass*
 - b. *Over head pass*
 - c. *Bounce pass*
 - d. *Pivot*
5. Melempar bola basket melalui atas kepala disebut ...
 - a. *Chest pass*
 - b. *Over head pass*
 - c. *Bounce pass*
 - d. *Pivot*
6. Melempar bola dengan cara dipantulkan ke bawah di sebut ...
 - a. *Chest pass*
 - b. *Over head pass*
 - c. *Bounce pass*
 - d. *Pivot*

Lanjutan lampiran 19

7. Dalam bermain bola basket terdiri dari ... regu.
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
8. Satu Regu dalam permainan bola basket terdiri dari ... orang.
 - a. 4
 - b. 5
 - c. 6
 - d. 7
9. Ada berapa wasit dalam bola basket?
 - a. 5
 - b. 4
 - c. 3
 - d. 2
10. Memasukkan bola ke dalam keranjang disebut ...
 - a. Pivot
 - b. Dribble
 - c. Shooting
 - d. passing

Keterangan :

Masing-masing pertanyaan mempunyai nilai 10

LEMBAR OBSERVASI ASPEK KOGNITIF SIKLUS II

No	Nama	Jenis Kel.	Aspek kognitif										Jml	Nilai	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Cecep Ahmad Ruyat	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
2	Ahmad Zaeni Dahlan	L	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1		8	80
3	Moh. Saepudin	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
4	Nur Azizah Fatmawati	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
5	Satrio Gunawan	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
6	Aldi Ramadani	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	Angga Ari Saputra	L	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1		8	80
8	A. Ainurrofik	L	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1		8	80
9	Dian Rahmawati	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
10	Edwin Maulana	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11	Faiz Rizky Fadlur R	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		9	90
12	Hanan Asrowi	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		9	90
13	Jirjes Ardabilah	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1		9	90
14	M. Kamal saputra	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		10	100
15	M. Faiq aqil	L	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1		8	80
16	Septian Dwi Iryanto	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		9	90
17	Ulfa Rizky Amalia	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		10	100
18	Wahyu Afrizal	L	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1		8	80
19	Siti Selfia Anggraeni	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		10	100
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		10	100
21	Agum Diva Ulhaq	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		10	100
	Total														1920
	Rata-rata														91.4

Lanjutan lampiran 20

$$\text{Nilai} = \frac{(\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} \times 10)}{(\text{Skor Maksimal} \times 10)} \times 100$$

Skor Penilaian :

0 = Salah

1 = Benar

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

Soal Tes Aspek Kognitif Siklus II

1. Permainan Bola Basket merupakan permainan ...
 - a. Bola Kecil
 - b. Bola Besar
 - c. Perorarang
 - d. Atletik
2. Bola Basket adalah olahraga beregu yang terdiri dari ... tim
 - a. 4
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 1
3. Permainan Bola Basket diciptakan di negara ...
 - a. Amerika Serikat
 - b. China
 - c. Inggris
 - d. Indonesia
4. *Chest pass* adalah salah satu teknik dasar bola basket yang artinya ...
 - a. Lemparan atas
 - b. Lemparan dada
 - c. Lemparan bawah
 - d. Lemparan tipuan
5. Melempar bola basket melalui atas kepala disebut ...
 - a. Chest pas
 - b. Over head pass
 - c. Bounce pass
 - d. pivot
6. Melempar bola dengan dipantulkan ke bawah adalah ...
 - a. Chest pas
 - b. Over head pass
 - c. Bounce pass
 - d. Pivot

Lanjutan lampiran 20

7. Tujuan menggiring bola atau *dribble* adalah ...
- a. Untuk dipantul-pantulkan
 - b. Untuk digerak-gerakkan
 - c. Untuk melindungi bola
 - d. Untuk melindungi bola dari jangkauan lawan
8. Dalam satu regu terdiri dari ... orang.
- a. 5
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 8
9. Pertandingan bola basket pertama kali resmi dipertandingkan pada PON di kota ...
- a. Jakarta
 - b. Bandung
 - c. Surakarta
 - d. Surabaya
10. Induk Organisasi Bola Basket adalah ...
- a. PASI
 - b. PERBASI
 - c. PBSI
 - d. PSSI

Keterangan :

Masing-masing pertanyaan mempunyai nilai 10

HASIL PENELITIAN SIKLUS I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Nilai	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Cecep Ahmad Ruyat	62.5	80	80	71.3	TT
2	Ahmad Zaeni Dahlan	50	40	80	53.0	TT
3	Moh. Saepudin	75	100	90	85.5	T
4	Nur Azizah Fatmawati	62.5	60	80	65.3	TT
5	Satrio Gunawan	50	40	80	53.0	TT
6	Aldi Ramadani	62.5	100	100	81.3	T
7	Angga Ari Saputra	62.5	80	100	75.3	T
8	A. Ainurrofik	87.5	60	90	79.8	T
9	Dian Rahmawati	50	60	80	59.0	TT
10	Edwin Maulana	75	100	100	87.5	T
11	Faiz Rizky Fadlur R	62.5	40	70	57.3	TT
12	Hanan Asrowi	62.5	40	80	59.3	TT
13	Jirjes Ardabilah	100	80	90	92.0	T
14	M. Kamal saputra	87.5	60	90	79.8	T
15	M. Faiq aqil	50	100	100	75.0	T
16	Septian Dwi Iryanto	75	40	80	65.5	TT
17	Ulfa Rizky Amalia	75	80	80	77.5	T
18	Wahyu Afrizal	75	40	90	67.5	TT
19	Siti Selfia Anggraeni	75	100	100	87.5	T
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	75	80	100	81.5	T
21	Agum Diva Ulhaq	75	60	90	73.5	TT
	Jumlah	1450	1440	1850	1527	
	Rata-Rata	69.0	68.6	88.1	72.7	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tuntas

HASIL PENELITIAN SIKLUS II

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Nilai	Ket
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Cecep Ahmad Ruyat	75.0	100	80	83.5	T
2	Ahmad Zaeni Dahlan	50.0	60	80	59.0	TT
3	Moh. Saepudin	87.5	80	80	83.8	T
4	Nur Azizah Fatmawati	75.0	60	100	75.5	T
5	Satrio Gunawan	75.0	80	100	81.5	T
6	Aldi Ramadani	87.5	80	100	87.8	T
7	Angga Ari Saputra	75.0	100	80	83.5	T
8	A. Ainurrofik	75.0	80	80	77.5	T
9	Dian Rahmawati	62.5	80	100	75.3	T
10	Edwin Maulana	87.5	100	100	93.8	T
11	Faiz Rizky Fadlur R	75.0	100	90	85.5	T
12	Hanan Asrowi	62.5	60	90	67.3	TT
13	Jirjes Ardabilah	87.5	80	90	85.8	T
14	M. Kamal saputra	87.5	60	100	81.8	T
15	M. Faiq aqil	75.0	100	80	83.5	T
16	Septian Dwi Iryanto	75.0	100	90	85.5	T
17	Ulfa Rizky Amalia	87.5	80	100	87.8	T
18	Wahyu Afrizal	75.0	100	80	83.5	T
19	Siti Selfia Anggraeni	87.5	80	100	87.8	T
20	Fauzi Ikhwanur Hakim	87.5	100	100	93.8	T
21	Agum Diva Ulhaq	75.0	80	100	81.5	T
	Jumlah	1625.0	1760	1920	1724.5	
	Rata-Rata	77.4	83.8	91.4	82.1	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tuntas

**Karakteristik Siswa dilihat dari Ranah Psikomotor Ranah Kognitif
dan Ranah Afektif**

Taman Kanak-kanak dan Kelas Satu SD	
Karakteristik dan Minat	Petunjuk Kegiatan
Ribut, terus aktif, egosentris, eksebisionis, meniru dan imajinatif. Menginginkan perhatian.	Libatkan permainan yang aktif dan akrobatik, permainan individual (berburu, kegiatan drama, permainan bercerita), dan beberapa permainan beregu dan beranting.
Otot-otot besar berkembang, keterampilan permainan tidak berkembang.	Beri tantangan dengan gerakan bervariasi. Kembangkan keterampilan khusus seperti melempar, menangkap, memantulkan bola
Menyukai gerakan ritmis.	Gunakan musik dan irama dalam keterampilan yang dipelajari. Sediakan kegiatan berirama yang kreatif, tari-tarian rakyat, dan menyanyikan lagu-lagu gerak.
Bila tiba-tiba capai, tetapi cepat pulih.	Gunakan aktivitas yang berdurasi singkat. Sediakan istirahat pendek atau selangi kegiatan yang instan dengan kegiatan yang rendah intensitas.
Berkembangnya koordinasi mata-tangan.	Berikan kesempatan untuk mempergunakan benda-benda yang berbeda seperti bola, simpai, gada.
Matangnya kemampuan	Beri latihan keseimbangan, gerakan-gerakan

Lanjutan lampiran 23

persepsi.	unilateral, bilateral, <i>crosslateral</i> .
Kemiringan panggul cukup tinggi.	Beri perhatian pada masalah postur tubuh. Lengkapi dengan kegiatan menguatkan perut.
Domain Kognitif	
Kemampuan memperhatikan masih terbatas.	Lakukan sesering mungkin perubahan. Beri penjelasan yang pendek.
Tertarik dengan apa yang dapat dilakukan tubuh.	Berikan pengalaman gerak. Beri perhatian pada gerakan yang bersifat mendidik.
Ingin tahu. Sering bertanya “mengapa” tentang gerakan.	Terangkan alasan dibalik kegiatan yang bervariasi dan dasar-dasar gerakan.
Ingin menunjukkan pandangan dan gagasan mereka.	Beri waktu pada anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya.
Mulai mengerti gagasan tentang kerja kelompok.	Rencanakan situasi yang memerlukan kerja sama kelompok. Diskusikan kepentingannya.
Berkembangnya rasa humor.	Sisipkan beberapa humor dalam proses mengajar.
Benar-benar kreatif.	Berikan kesempatan pada anak untuk mencoba cara baru dan berbeda dalam menampilkan kegiatan: berbagi ide dengan teman-teman sekelas meningkatkan kreativitas.
Domain Afektif	

Lanjutan lampiran 23

Tidak mengenal jenis kelamin dalam minat.	Susun kegiatan yang sama untuk anak laki-laki atau perempuan.
Sensitif dan individualistis, mementingkan konsep diri. Sulit menerima kekalahan.	Ajarkan kebiasaan giliran, berbagi andil, belajar kalah dan menang secara wajar.
Menyukai kegiatan kelompok kecil.	Menggunakan seluruh kelompok kelas secara hemat. Pecah menjadi kelompok kecil.
Sensitif terhadap perasaan orang dewasa. Suka menyenangkan guru.	Beri pujian dan dorongan yang cukup sering.
Bertingkah sembrono.	Tekankan pendekatan keselamatan.
Mencari perhatian pribadi.	Akui masing-masing individu dengan cara verbal dan nonverbal. Yakinkan bahwa setiap anak mempunyai kesempatan untuk menjadi pusat perhatian.
Suka memanjat dan memasuki permainan lingkungan.	Berikan permainan dengan benda-benda dan alat-alat untuk menguatkan otot-otot besar (memanjat menara, memanjat tali atau melompati tali)
Kelas Dua dan Kelas Tiga	
Domain Psikomotor	
Cakap dalam kegiatan ritmik	Lanjutkan irama kreatif, menyanyi lagu-lagu sambil bergerak dan menari.

Lanjutan lampiran 23

Meningkatkan koordinasi mata-tangan dan gerak perseptual.	Beri kesempatan untuk manipulasi peralatan tangan. Berikan pengalaman gerak dan latihan dalam keterampilan gerak perseptual (kanan-kiri, unilateral, bilateral, <i>crosslateral</i>).
Lebih berminat pada olahraga	Mulai memperkenalkan olahraga dan keterampilan terkait serta kegiatan lanjutan yang sederhana.
Pola-pola keterampilan yang mengarah pada olahraga lebih matang dalam beberapa hal.	Tekankan dalam keterampilan ini melalui permainan bola sederhana, akrobatik dan pola-pola sederhana.
Berkembangnya minat dalam kegiatan kebugaran.	Perkenalkan berbagai kegiatan kebugaran yang khusus pada anak kelas tiga.
Waktu reaksi lambat.	Hindari kegiatan dengan pola yang diatur ketat yang mementingkan kecepatan dan akurasi.
Domain Kognitif	
Masih aktif tetapi tingkat perhatian lebih panjang. Lebih berminat pada permainan kelompok.	Libatkan program yang mengaktifkan otot-otot besar dan kegiatan yang lebih berkelompok. Mulai konsep kelompok dalam kegiatan dan lomba.
Ingin tahu apa yang dapat mereka lakukan. Suka ditantang dan ingin melakukan	Sediakan tantangan yang melibatkan masalah dalam gerak dan lebih menuntun kekritisan dalam akrobatik, <i>tumbling</i> , dan latihan alat.

Lanjutan lampiran 23

apapun.	Tekankan keselamatan dan penilaian yang baik.
Berminat dalam kegiatan kelompok, kemampuan berencana meningkat.	Sediakan kegiatan kelompok dan tarian sederhana yang melibatkan kerja sama dengan teman, pasangan atau tim.
Domain Afektif	
Menyukai permainan fisik dan perang-perangan.	Libatkan permainan bola-hindar dan permainan aktif lainnya, juga latihan mengguling.
Lebih berkembang minatnya dalam keterampilan. Ingin unggul.	Ajarkan latihan dalam melempar, menangkap dan keterampilan gerak yang berganti-ganti.
Menjadi lebih sadar secara sosial.	Ajarkan kebutuhan untuk mematuhi peraturan dan kejujuran. Ajarkan kebiasaan sosial dan sopan santun dalam kegiatan bersama.
Suka tampil baik dan dikagumi dalam hal prestasi	Mulai tekankan kualitas. Berilah kesempatan untuk berprestasi.
Pada dasarnya jujur dan sungguh-sungguh.	Terima kata-kata mereka. Berikan kepercayaan dalam permainan dan situasi lomba.
Tak ingin menerima kekalahan.	Berikan kesempatan untuk belajar menerima kekalahan dengan enteng dan kemenangan dengan rendah hati.

Lanjutan lampiran 23

Perbedaan jenis kelamin masih belum diperhatikan.	Hindari memisahkan kelompok berdasarkan jenis kelamin dalam setiap kegiatan.
Kelas Empat, Lima, dan Enam	
Domain Psikomotor	
Pertumbuhan yang menetap anak wanita lebih cepat tumbuh dari anak laki-laki.	Lanjutkan program yang intens untuk meningkatkan perkembangan fisik.
Koordinasi otot dan keterampilan meningkat. Berminat dalam teknik yang detail.	Lanjutkan penekanan pada mengajar keterampilan melalui <i>drill</i> , mempelajari permainan terarah dan waktu latihan bebas. Tekankan bentuk yang benar.
Perbedaan-perbedaan dalam kapasitas fisik dan perkembangan keterampilan.	Sediakan standar yang fleksibel sehingga semua anak mengalami keberhasilan. Dalam kegiatan kelompok, gabungkan kekuatan grup secara merata sehingga kekuatan individu tidak tampak jelas.
Perbedaan postur tubuh lebih nyata.	Masukan program pembetulan sikap tubuh: tekankan efek dan sikap tubuh pada kosep diri.
Anak putri dari kelas enam mulai menunjukkan tanda matang. Tidak berminat dalam semua kegiatan.	Miliki pertimbangan dari masalah mereka. Dorong partisipasi mereka dalam batas wajar.

Lanjutan lampiran 23

Anak putra dari kelas enam lebih kuat.	Tetap satukan kegiatan kasar dan perkembangan keterampilan, tetapi pisahkan untuk pertandingan dalam kegiatan keras tertentu.
Domain Kognitif	
Ingin tahu peraturan pertandingan.	Masukan pengajaran peraturan tradisi.
Berpengetahuan dan berminat dalam olahraga dan strategi.	Tekankan strategi daripada hanya menampilkan keterampilan tanpa permaknaan.
Mempertanyakan relevansi dan kepentingan kegiatan yang beragam.	Terangkan secara teratur alasan untuk menampilkan kegiatan dan pembelajaran keterampilan yang teratur.
Menginginkan informasi tentang pentingnya kebugaran fisik dan yang berkaitan dengan kesehatan.	Masukan dalam rencana pelajaran penjelasan singkat dari bagaimana kegiatan yang topiknya beragam tersebut meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan.
Domain Afektif	
Menikmati kegiatan tim dan kelompokan. Dorongan bersaing kuat.	Masukan banyak permainan beregu, lomba, dan peperangan.
Banyak minat dalam olahraga dan kegiatan yang	Sediakan bermacam-macam olahraga dalam satu sesi, dengan penekanan pada permainan

Lanjutan lampiran 23

berhubungan dengan olahraga pertandingan.	terarah.
Belum berminat pada lawan jenis, pertentangan bisa timbul.	Sediakan kegiatan yang melibatkan dua jenis kelamin yang menekankan pada perbedaan individu dari seluruh peserta, tanpa membedakan jenis kelamin.
Penerimaan terhadap tanggung jawab pribadi.	Berikan kesempatan untuk kepemimpinan dan keanggotaan pada tingkat dasar. Libatkan anak dalam prosedur penilaian.
Keinginan kuat untuk unggul dalam keterampilan dan kapasitas fisik.	Tekankan kebugaran fisik. Libatkan survei kebugaran dan keterampilan baik untuk memotivasi maupun untuk mengecek kemajuan
Sportivitas merupakan perhatian baik untuk guru maupun siswa.	Menetapkan dan mengukuhkan peraturan yang adil. Dalam pengukuhan masukan penjelasan dari kebutuhan untuk hadirnya peraturan dan kerja sama jika permainan harus ada.
Kelompok sendiri penting, ingin menjadi anggota gang.	Tekankan kerja sama kelompok dalam permainan dan di antara regu. Putar posisi regu juga posisi anggotanya.

DOKUMENTASE PENELITIAN



Guru memimpin doa dilanjutkan absensi



Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

Lanjutan lampiran 24



Permainan kecil “tom n jerry”



Peregangan statis

Lanjutan lampiran 24



Latihan *men-dribble*



Latihan *passing*



Bermain bola pantul gawang mini



Bermain bola pantul gawang mini