



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN
LEMPAR TANGKAP BOLA KECIL DENGAN MODIFIKASI
PERMAINAN TRADISIONAL BOI SISWA KELAS V SDN
PUCANGREJO KECAMATAN PEGANDON
KAB KENDAL TAHUN 2012 / 2013**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh
ANIK ALIYANTI
6101911081**

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

ABSTRAK

Anik Aliyanti 2013. Upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan lempar tangkap bola kecil dengan modifikasi permainan tradisional boi siswa kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013
Drs. Tri Rustiadi, M.Kes., Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Lempar Tankap Bola Kecil, Modifikasi, Permainan Tradisional Boi.

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental emosional, sportifitas, spiritualitas, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Penelitian ini adalah merupakan Penelitian Tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Pucangrejo yang berjumlah 22 siswa. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan tes hasil belajar lempar tangkap bola kecil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk siklus I pencapaian kognitif 54 %, Psikomotor 45 %, afektif 49 % dengan ketuntasan 26 % sedangkan pada siklus II pencapaian kognitif 81%, Psikomotor 67 %, afektif 77 % dengan ketuntasan 76 % hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat diterima lebih mudah oleh siswa.

Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode bermain dapat berpengaruh positif terhadap perkembangan peserta didik dalam menguasai tehnik lempar tangkap dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan macam-macam model pembelajaran.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (*plagiat*) karya imiah orang lain. Baik seluruhnya maupun sebagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain. Telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar , maka saya bersedia menerima sangsi akademik dari Unversita Negeri Semarang dan sangsi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 24 Juli 2013

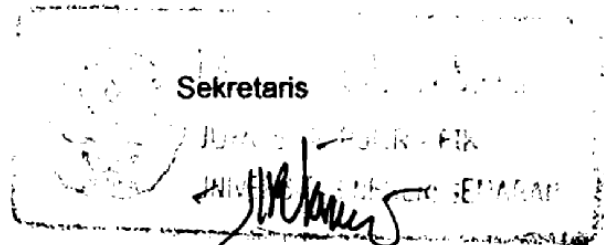
ANIK ALIYANTI
NIM.6101911081

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Anik Aliyanti Nim 6101911081 Program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Lempar Tangkap Bola Kecil Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Boi Siswa Kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Pada hari Rabu, Tanggal 24 Juli 2013
Panitia Ujian



Drs. Pramono, M.Si
NIP. 195910191985031001



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002

Dewan Penguji

1. Supriyono, S.Pd, M.Or.
Nip.19721271998021 001

Ketua

2. Drs. Tri Rustiadi, M.Kes.
Nip. 196410231990021 001

Anggota

3. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd
NIP.197508252008121 001

Anggota

PERSETUJUAN

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

Nama : ANIK ALIYANTI
NIM : 6101911081
Judul Penelitian : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Lempar Tangkap Bola Kecil Dengan Modifikasi Permainan Tradisional BOI Siswa Kelas V SDN Pucangrejo Kec. Pegandon Kab. Kendal Tahun 2012/2013.
Pada Hari : Jum'at
Tanggal : 12 Juli 2013

Panitia Ujian

Pembimbing I



Drs. Tri Rustiadi, M.Kes
NIP.196410231990021001

Pembimbing II



Ipang Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIP. 197508252008121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 196109031988031002

16/7 2013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

” jika matahari diorbitnya tidak bergerak dan terus diam tentu manusia bosan padanya dan enggan memandangi.”(Imam Syafii).

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Sudiyono suamiku dan anakku Shafilla Alda Arum Dzimar yang tercinta.
2. Keluarga besarku yang telah memberikan dukungannya.
3. Saudaraku yang kusayangi.
4. Guru SDN Pucangrejo.
5. Serta teman-teman di PJKR angkatan 2013 UNNES

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur Kehadiran Allah SWT dengan segala limpahan rahmad dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Lempar Tangkap Bola Kecil Dengan Modifikasi Permainan Tradisioanal Boi Siswa Kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal Tahun 2012/2013”.

Penulisan karya ilmiah ini disusun sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dan juga dapat sebagai bacaan di perpustakaan sekolah, dan dapat dipakai sebagai perbandingan dalam pembuatan karya ilmiah bagi teman sejawat, bagi anak didik dapat menjadi bahan bacaan tentang penulisan ilmiah.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Tri Rustiadi, M.Kes Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Mokh. Jadi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang mendampingi penulis untuk mengadakan PTK.
7. Rekan satu kelompok yang selalu memberikan motifasi dan semangat dalam penelitian.

8. Bapak Ahmad Yasin dan Sukaryono Selaku kolaborator
 9. Seluruh siswa kelas V SDN Pucangrejo Pegandon yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
 10. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Pucangrejo Pegandon yang telah memberikan dorongan sehingga terselesaikannya penulisan skripsi.
- Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Harapan penulis penelitian ini dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran dikelas V dan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada kemajuan pembelajaran di SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis, penulis mendoakan semoga amal dan bantuan saudara mendapat berkah yang melimpah dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 24 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Permasalahan	6
1.3.Tujuan Penelitian	6
1.4.Manfaat Penelitian.....	6
1.5.Pemecahan Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA ..	8
2.1.Hakikat Pembelajaran.....	8
2.2.Hakikat Pendekatan Bermain.....	12
2.2.1.Pengertian Bermain.....	12
2.2.2.Makna Bermain	13
2.2.3.Sasaran Bermain Dalam Penjas	13
2.3. Landasan Teori	15
2.3.1.Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	15
2.3.2. Penggunaan Metode	15
2.3.3. Sistim Permainan Lempar Tangkap	16
2.3.4. Permainan Strategi	18
2.3.5. Lapangan dan Aturannya	18

	2.4.Karakter Siswa Sekolah Dasar	19
	2.5 Kerangka Berpikir	21
BAB III	METODE PENELITIAN	23
	3.1. Subyek Penelitian	23
	3.2.Obyek Penelitian	24
	3.3.Prosedur Penelitian	24
	3.4.Refleksi.....	26
	3.5.Siklus	26
	3.6.Instrumen Pengumpulan Data	29
	3.7.Analisis Data	30
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
	4.1.Deskripsi Kondisi Awal.....	36
	4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	59
	5.1.Simpulan	59
	5.2.Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	61
	DAFTAR LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Kreteria Penilaian.....	31
2.	Lembar Penilaian Kognitif.....	31
3.	Lembar Penilaian Psikomotorik.....	32
4.	Lembar Penilaian Afektif.....	32
5.	Data Awal Tes	35
6.	Data Awal Keaktifan	36
7.	Hasil Siklus I.....	39
8.	Aspek Kognitif.....	42
9.	Aspek Afektif.....	44
10.	Aspek Psikomotorik.....	45
11.	Hasil Siklus II.....	49
12.	Aspek Kognitif.....	51
13.	Aspek Afektif.....	52
14.	Aspek Psikomotorik.....	53
15.	Analisis Skala.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1.	Lempar Tangkap Berpasangan	27
2.	Lempar Tangkap Mendatar	28
3.	Lempar Tangkap Melambung	29
4.	Grafik Siklus I	40
5.	Grafik Aspek Afektif	43
6.	Grafik Aspek Kognitif	44
7.	Grafik Aspek Psikomotor	45
8.	Grafik Siklus II	50
9.	Grafik Aspek Afektif	51
10.	Grafik Aspek Kognitif	52
11.	Grafik Aspek Psikomotor	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Surat Keputusan Pembimbing	63
2.	Surat Ijin Penelitian	64
3.	Surat Keterangan Kepala Sekolah	65
4.	Surat Teman Sejawat	66
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	67
6.	Lembar Penilaian Kognitif	71
7.	Pertanyaan Afektif	72
8.	Lembar Penilaian Psikomotor	73
9.	Lembar Observasi Guru	74
10.	Rubrik Penilaian Kognitif	75
11.	Rubrik Penilaian Afektif	76
12.	Rubrik Penilaian Psikomotor	77
13.	Rekapitulasi Penilaian Kognitif	78
14.	Rekapitulasi Penilaian Afektif	79
15.	Rekapitulasi Penilaian Psikomotor	80
16.	Prosentase Penilaian Aspek Kognitif	81
17.	Prosentase Penilaian Aspek Afektif	82
18.	Prosentase Penilaian Aspek Psikomotor	83
19.	Rekapitulasi Keseluruhan Siklus I	84
20.	Rekap Hasil Ketuntasan Siklus I	85
21.	Foto Kegiatan Siklus I	86
22.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
23.	Lembar Penilaian Kognitif	94
24.	Pertanyaan Afektif	95
25.	Lembar Penilaian Psikomotor	96
26.	Lembar Observasi Guru	97
27.	Rubrik Penilaian Kognitif	98
28.	Rubrik Penilaian Afektif	99
29.	Rubrik Penilaian Psikomotor	100
30.	Rekapitulasi Penilaian Kognitif	101
31.	Rekapitulasi Penilaian Afektif	102
32.	Rekapitulasi Penilaian Psikomotor	103

33.	Prosentase Penilaian Aspek Kognitif	104
34.	Prosentase Penilaian Aspek Afektif	105
35.	Prosentase Penilaian Aspek Psikomotor	106
36.	Rekapitulasi Keseluruhan Siklus II	107
37.	Rekap Hasil Ketuntasan Siklus II	108
38.	Foto Kegiatan Siklus II	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebagai perwujudan dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah. KTSP dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah dibawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan. Penyusunan KTSP berpedoman pada standar isi dan standar kompetensi kelulusan serta panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006).

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kurikulum disusun agar memungkinkan pengembangan keragaman potensi, minat, kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan kinestik peserta didik secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Pendidikan jasmani merupakan integral dari sistem Pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek aktifitas jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Depdiknas, 2003: 5). Tentunya pendidikan jasmani ini akan bertujuan lebih dari itu, yakni bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami suatu materi pelajaran

atau permainan dalam olahraga yang akhirnya suatu saat akan berguna dalam peningkatan hasil. Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani tersebut maka sebagai seorang guru harus mampu menyusun kurikulum yang baik sebagai pedoman dalam kegiatan pengajaran.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan merupakan proses pembinaan yang berlangsung terus menerus selama hidup. Dalam pembentukan karakter manusia agar lebih baik untuk hari ini maupun yang akan datang. Untuk menunjang keberhasilan pendidikan diperlukan metode atau cara yang tepat dalam menyapaikan materi yang ada.

Pendidikan jasmani merupakan sarana pendukung pendidikan, karena didalamnya terdiri dari beberapa unsur yang sangat berperan dalam pembentukan karakter masing-masing individu. Didalam pendidikan jasmani tersebut terdapat unsur pengembangan keterampilan motorik, fisik, sosial, dan kebiasaan pola hidup sehat. Dengan pendidikan jasmani inilah akan membentuk siswa mendapatkan kecakapan, keterampilan, kreatif dan inovatif.

Sekarang ini banyak hal yang perlu dipersiapkan oleh daerah, karena sebagian besar kebijakan yang berkaitan dengan implementasi standar nasional pendidikan dilaksanakan oleh sekolah atau daerah. Sekolah harus dapat menyusun kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) atau silabusnya dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian standar kompetensi lulusan yang ditetapkan dengan Permendiknas No.23 Tahun 2006.

Kewenangan sekolah dalam menyusun kurikulum memungkinkan sekolah menyesuaikan dengan tuntutan kebutuhan siswa, keadaan sekolah, dan kondisi daerah. Dengan demikian, daerah atau sekolah memiliki cukup kewenangan untuk merancang dan menentukan hal-hal yang diajarkan, Pengelolaan

pengalaman belajar, cara mengajar, dan menilai keberhasilan belajar mengajar (KBM). Salah satu mata pelajaran yang kurikulumnya disusun sendiri guna menyesuaikan kebutuhan siswa, kondisi sekolah dan kondisi daerah adalah pendidikan jasmani.

Permainan lempar tangkap bola sudah dikenal secara menyeluruh bahkan berkembang dengan pesat baik di Indonesia maupun didunia. Pada saat ini olahraga lempar tangkap bola bukan hanya merupakan olahraga rekreasi, tetapi sudah merupakan olahraga prestasi. Seperti yang dikemukakan oleh *Sharno H.P (1979:10)* bahwa”Lempar tangkap bola pada abad ke-20 ini tidak hanya merupakan olahraga rekreasi, tetapi sudah merupakan olahraga prestasi setinggi-tingginya”. Karena ada tuntutan prestasi yang tinggi dan semakin berkembang permainan lempar tangkap bola maka akan mengalami beberapa perkembangan baik secara tehnik maupun taktik. Selain itu juga perlu dicari cara latihan yang efektif dan efisien, terutama untuk memilih dan menyusun metode latihan yang baik, terutama penguasaan tehnik dasar yang sempurna sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai (M Yunus,1992 :K2)

Untuk mencapai hasil yang maksimal merupakan hal yang tidak mudah dalam bidang apapun, termasuk bidang olahraga. Untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam lempar tangkap juga memerlukan perjuangan yang berat, hal ini terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang atlit.

Penelitian ilmiah yang mempertemukan antara pengalaman dalam praktek dan pengembangan alami, membuat dunia atletik berkembang menuju kesuatu taraf yang baik yang tidak diimpikan sebelumnya. Namun proses ini tidak harus menghalalkan segala cara yang bertujuan untuk mencapai suatu rekor dengan mengorbankan pelakunya.

Pendidikan Jasmani di sekolah merupakan aktifitas fisik dalam bentuk aktifitas gerak siswa, saat melakukan tugas-tugas dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain pendidikan jasmani di sekolah adalah kegiatan belajar gerak, dimana yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, atau terjadi perubahan tingkah laku setelah ada proses pembelajaran. Sugiyanto (1993: 24-25) berpendapat bahwa: “Belajar gerak berlangsung secara bertahap atau tidak langsung jadi, belajar gerak dimulai dari belum bisa menjadi bisa, dari sekedar bisa menjadi terampil, dan dari terampil menjadi mampu melakukan gerakan secara otomatis”.

Dari pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa hasil yang diperoleh dari siswa hanya dari proses belajar gerak, tidak seperti halnya hasil belajar yang diperoleh dari latihan olahraga, dimana dalam olahraga prestasi telah diterapkan prinsip-prinsip latihan. Tampak jelas bahwa faktor-faktor seperti kondisi fisik, teknik dan psikologis seseorang akan menentukan hasil lemparan. Kondisi fisik berkaitan dengan tinggi badan, berat badab, panjang tungkai, koordinasi keseimbangan dan kecepatan. Faktor teknik berhubungan dengan latihan, cara dan keterampilan. Faktor psikologis berkaitan dengan minat, motivasi, dan mental atlit. Faktor-faktor tersebut secara bersama-sama berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk bisa mencapai prestasi dalam olahraga. Untuk bisa melempar secara maksimal, ada tiga aspek biomekanika. Aspek tersebut dijelaskan oleh *Harald Muler* (2000: 129) bahwa: Tingginya melepas alat ditentukan tingginya badan si atlit meskipun itu dipengaruhi oleh posisi atlit saat melepaskannya. Kecepatan alat itu dilepaskan, dan sudut lepas adalah keduanya adalah hasil dari gerakan atlit menjelang dan selama melepaskan alat. Bukan kualitas aerodinamik dari sarana peralatan, juga bukan faktor-faktor lingkungan dapat dipengaruhi oleh si atlit, meskipun ini

adalah mungkin untuk membuat suatu pengaturan/penyelesaian terhadap teknik lemparan yang akan memaksimalkan jarak potensial lemparan.

Dalam menyusun program pembelajaran harus merancang kegiatan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, bahan ajar apa yang paling sesuai, metode penyajian apa yang paling efektif, alat bantu apa yang bisa dipakai, apa langkah-langkah yang paling efisien, sumber belajar mana yang bisa diakses, dan bagaimana sistem evaluasi yang dapat mengukur tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan keterangan tersebut diatas maka perlu untuk mengembangkan komponen-komponen dalam proses pembelajaran akan menjadikan pelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga kebosanan siswa dapat teratasi dan akhirnya proses belajar-mengajar akan berhasil. Kebosanan merupakan faktor psikologis yang sering terjadi pada siswa terutama jika menghadapi masalah yang sulit untuk dipecahkan termasuk didalamnya yang berhubungan dengan gerak.

Dalam melatih lempar tangkap bola, gerak dasar sangat perlu dilatihkan. Latihan gerak dasar sebaiknya dilakukan secara bertahap. Salah satu gerak dasar lempar tangkap bola adalah gerak dan itu sangat penting diberikan, karena merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan permainan lempar tangkap bola. Dalam melatih lempar tangkap bola dilakukan pada urutan awal. Dari berbagai uraian diatas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul: "Upaya peningkatan hasil belajar keterampilan lempar tangkap bola kecil dengan modifikasi permainan tradisional boi siswa kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2012/2013".

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang timbul, yaitu: Apakah lempar tangkap bola kecil dengan modifikasi permainan tradisional boi dapat meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola kecil pada siswa kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal tahun 2012/2013”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti, guru, Sehubungan denagan latar belakang masalah yang didapatkan maka penelitian ini adalah untuk peningkatan hasil belajar lempar tangkap bola kecil di kelas V SDN Pucangrejo Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal.

1.4. Manfaat Peneliti

- 1.4.1. Bagi peneliti atau guru, guru sedikit demi sedikit mengetahui model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa, serta profesional guru.
- 1.4.2. Bagi siswa, melalui model pembelajaran pemanfaatan lingkungan diharapkan siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan lebih mengembangkan keterampilan gerak serta karakter yang harus dimiliki siswa sesuai dengan harapan sekolah.
- 1.4.3. Bagi Sekolah atau Dinas Pendidikan, memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar, dan pada akhirnya meningkatkan mutu / kualitas sekolah itu sendiri.

1.5. Pemecahan Masalah

Berdasarkan kondisi dilapangan banyak siswa kelas V yang mulai susah untuk diatur dan lebih suka melakukan hal-hal yang tidak semestinya dilakukan

pada pelajaran olahraga, seperti main dorong-dorong pada waktu dibariskan, karena sudah terbiasa saat mereka dirumah dan bermain di lingkungan tinggal karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Hal ini yang membuat pola pikir dan daya tangkap anak kurang berminat bila mengikuti pembelajaran di lingkungan sekolah terutama mengikuti materi yang agak sulit dan berat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Hakekat Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Pengertian belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikologi. Menurut *James O. Whittaker* (Joe, 2009:1), belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Menurut *Winkel* (Joe, 2009:1), belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Menurut *Hudojo* (1988:1), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang mengakibatkan suatu perubahan kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Menurut *Gagne dan Berliner* (Anni, dkk, 2004: 2) belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Selain itu, pengertian tentang belajar menurut *the Liang Gie* (Arinato, 2008: 1), belajar adalah segenap rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan. Sedangkan *Hilgart dan Lower* (Arinato, 2008: 1), Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan, dan sikap (Baharudin dan Esa, 2008:11). Belajar menurut *Slameto* (2003:2) “ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". *Supriyono* (2009:3) "Belajar dalam idialisme berarti kegiatan psiko- fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan manusia untuk memperoleh perubahan pribadi seutuhnya. Tangan seseorang bengkok karena jatuh dari pohon bukan merupakan perubahan akibat belajar. Pengertian atau hakekat belajar diatas merupakan sebagian kecil dari pendapat para ahli karena masih banyak pengertian maupun hakekat belajar. Menurut *Jean Piaget*, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa besar anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Implikasi penting pembelajaran sains dari Piaget tersebut antara lain : 1) memusatkan perhatian pada berfikir atau proses mental anak melalui pengalaman-pengalaman belajar; 2) memperhatikan peranan dan inisiatif siswa serta keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan pembelajarannya secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberi kesempatan menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi spontan dengan lingkungannya dengan melakukan kegiatan secara langsung dengan dunia fisik; 3) memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan intelektual (*Slavin 1995:45*) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yang membedakannya dengan jenis penelitian lain adalah:

- a. Adanya masalah dalam PTK dipicu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktek pembelajaran yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan.
- b. *Self-reflective inquiry* (Penelitian melalui refleksi diri)
Ini merupakan ciri PTK yang paling esensial. PTK mempersyaratkan guru mengumpulkan data dari praktiknya sendiri melalui refleksi diri.
- c. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus-menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Dalam PTK terdapat siklus pelaksanaan berupa pola: perencanaan - pelaksanaan - observasi - refleksi - revisi (perencanaan ulang) (Wardani, 2006). PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Penelitian ini sangat bermanfaat sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran. Jadi penelitian tindakan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi (Suharsimi, 2008).

Daur ulang dalam penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Permainan ini mula-mula dimunculkan oleh *William G.Morgan*. Lempar tangkap bola sudah dikenal sejak abad pertengahan, terutama di negara-negara Romawi pada tahun 1893. *William G. Morgan* seorang guru pendidikan jasmani pada *Young Man Cristian Association (YMCA)* di kota Hlioke, *Massachusette* mencoba permainan sejenis *faust ball* yang mula-mula olahraga rekreasi dalam lapangan tertutup (in door). Pada saat itu sedang populer olahraga basket, tetapi banyak usahawan yang berlatih basket sudah mencapai usia lanjut merasakan permainan basket terlalu menguras tenaga. *Morgan* menciptakan permainan yang lebih ringan dengan menggantung net setinggi 2,16 meter dari lantai dengan menggunakan bola yang relatif ringan yaitu bagian dalam bola basket, bola tersebut dipantulkan terus menerus, jadi bola tidak boleh jatuh menyentuh lantai, permainan tersebut diberi nama "*minto nette*".

Dalam percobaan-percobaan selanjutnya dirasakan bola terlalu ringan. Sedang penggunaan bola basket terlalu berat. *Morgan* mengusulkan kepada *A.G Spalding dan Brothers*, yaitu perusahaan industri alat-alat olahraga untuk membuat lempar tangkap bola sebagai percobaan. Setelah diadakan demonstrasi diharapkan para ahli pendidikan jasmani pada suatu konferensi internasional di Spring Fied Colloge pada tahun 1896 setelah melihat bahwa dasar permainan hiliar mudik, Maka *Prof.H.T.Halstet* dan *Spring Fied Massachussetts,USA*, mengusulkan nama permainan ini "*volley ball*".

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara yang belajar (siswa) dengan pengajar (guru). Seorang siswa dikatakan sudah belajar bila ia telah mengetahui hal yang sebelumnya tidak diketahuinya akan telah mengajar apabila ia telah membantu siswa atau orang lain untuk memperoleh perubahan yang dikehendaki. Sedangkan guru berfungsi sebagai

fasilitator dalam proses belajar mengajar dan hendaknya berupaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk para siswanya. Dalam hal ini dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

2.2. Hakikat Pendekatan Bermain

2.2.1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan bagian hidup dari kehidupan manusia, khususnya bagi anak-anak bermain tidak dapat dipisahkan dari mereka. Menurut *Yudha* (2004: 6), bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain yang dilakukan secara tertata, mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Menurut *Badrut Tamam* (2009: 51), pendekatan bermain pada umumnya diberikan untuk anak prasekolah, taman kanak-kanak, dan anak SD. Pendekatan bermain efektif karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, memenuhi perasaan ingin tau, kemampuan inovatif, kritis, dan kreatif, juga membantu mengatasi perasaan bimbang dan tertekan. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, anak belajar sesuai tuntutan taraf perkembangannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk megembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa pada permainan.

2.2.2. Makna Bermain

Bermain merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu bermain dalam usaha pendidikan mempunyai tugas dan tujuan sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Menurut *Matakupan* (1995: 51), peranan bermain dalam penumbuhan tugas pendidikan jasmani ialah:

a) Bermain bagi anak adalah hidup dan kehidupan, b) Bermain bagi anak adalah menemui diri, c) Bermain bagi anak adalah penemuan lingkungan, d). Bermain bagi anak adalah kebebasan, e) Bermain bagi anak adalah kegembiraan, f) Bermain bagi anak adalah hubungan atau interaksi dengan orang lain, g) Bermain bagi anak adalah keunggulan, h) Bermain bagi anak adalah ritmik, i) Bermain bagi anak adalah anggun, j) Bermain bagi anak adalah belajar.

2.2.3. Sasaran Bermain Dalam Pendidikan Jasmani

Dalam UUNo.2/1989 tertulis pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum, dengan demikian maka pendidikan jasmani dituntut untuk menjalankan tugas dan fungsi pendidikan jasmani. Oleh karena aktivitas fisik merupakan aktifitas jasmani harus tepat pada sasarannya.

Menurut *Matakupan* (1995: 56-60), sasaran bermain dalam pendidikan jasmani meliputi:

2.2.3.1. Sasaran jasmani

1. Pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut *Papalia* dan *Olds* (1979), pertumbuhan dan perkembangan adalah perubahan kuantitatif dari tubuh yang dapat diukur dengan cm atau kg, sedangkan perkembangan merupakan proses perubahan menuju arah yang lebih baik.

2. Kemampuan gerak

Kemampuan gerak sering dikatakan sebagai kemampuan gerak umum. Maksudnya adalah beberapa banyak seseorang dapat melakukan tugas gerak, baik dalam tugas gerak sehari-hari maupun dalam aktivitas olahraga

3. Kesegaran jasmani

Menurut *Clarke* (1975), kesegaran jasmani merupakan kemampuan melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti, serta dapat mengatasi keadaan darurat yang tidak disangka-sangka. Kesegaran jasmani mempunyai tiga komponen dasar: kekuatan otot, daya tahan otot, dan daya tahan yang berkaitan dengan pernafasan.

2.2.3.2. Sasaran Psikis

Menurut *Piaget*, dikutip oleh *Gabbard*, dkk (1987), gerak dan bermain merupakan hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khususnya anak-anak merupakan wahana memacu dan memotivasi seseorang untuk belajar secara luas. Maksudnya dengan belajar melalui gerak atau bermain anak akan dengan cepat mengembangkan kemampuannya berpikir dengan mengetahui terhadap dan bagaimana.

2.2.3.3. Sasaran budi pekerti

Menurut *Hurluck* (1987), lewat tahun-tahun masa perkembangan anak, bermain banyak memberikan sumbangan dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial.

2.2.3.4. Sasaran Sosiolisasi

Menurut Baldwin yang dikutip Sumadi (1982) perkembangan proses sosiolsasi dalam bentuk imitasi (meniru) yang berlangsung dengan beradaptasi.

Siswa adalah hal yang diinginkan oleh guru tingkat keberhasilan dalam menerima apa yang telah diberikan lewat prose pembelajaran yang diberikannya tetapi bila guru atau seorang pendidik itu sendiri tidak menguasai materi secara detail dan secara memberi contoh gerakan yang tidak sesuai maka anak didik pun akan tidak optimal dalam menerima hasil pembelajarannya karena dengan sifat anak yang masih dengan gaya meniru apa yang telah diberikan oleh gurunya.

2.3. Landasan Teori

2.3.1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dalam Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 0413/U/1987 tanggal 14 Juli 1987 dinyatakan adanya perubahan dari istilah pendidikan olahraga dan kesehatan menjadi pendidikan jasmani. Di dalam surat keputusan tersebut dijelaskan tentang tujuan pendidikan jasmani, yaitu mengembangkan individu atau anak didik secara organis, neomuskuler, intelektual, serta emosional. Di dalam mengajar atletik metode yang lazim digunakan teori *Gestalt* adalah *whole- part- whole* (utuh-bagian-utuh), dalam garis besarnya metode pengajaran ini adalah merupakan perpaduan dari pengajaran secara keseluruhan dengan mengajarkan bagian-bagian, agar memudahkan anak dalam menerima pengajaran secara keseluruhan.

2.3.2. Penggunaan Metode

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari kegiatan belajar tidak akan tercapai selama komponen-komponen yang lain tidak diperlukan, salah satunya adalah komponen metode. Metode adalah salah satu alat dan

strategi pengajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut *Sardiman, A.M 1980:90*, bahwa metode sebagai motivasi:

Metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dalam komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satu kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran, berarti kedudukan metode sebagai alat motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut *Rosetiyah N.K 1989:1*, metode sebagai strategi pengajaran:

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan pengajaran, salah satunya mengasai teknik-teknik penyajian atau disebut metode pengajaran. Dengan demikian metode pengajaran adalah strategi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.3.3. Sistem Permainan Lempar Tangkap Bola Boi

Permainan lempar tangkap bola adalah salah satu permainan memukul-mukul bola di udara melewati jaring atau net. Tujuan permainan ini adalah menjatuhkan bola ini kedaerah lawan dan lawan tidak dapat mengembalikan bola untuk mencari angka.

Dalam permainan lempar tangkap bola, seluruh bagian tubuh dapat dengan menggunakan asalkan pukulan tidak ganda atau double atau dapat dicapai dengan 3 pukulan. Permainan dimainkan dengan dua regu atau tim dan tiap-tiap timnya terdiri dari enam orang pemain .

Berdasarkan tinggi-rendahnya bola, menurut *Srihati Waryati dkk, (1993: 116)* teknik menangkap bola dibedakan menjadi: a. Menangkap bola melambung tinggi, b. Menangkap bola mendatar (setinggi dada), c. Menangkap bola rendah,

d. menangkap bola bergulir di tanah, e. Menangkap bola di samping badan, f.

Menangkap bola bagi pemain

penjaga belakang.

Cara menangkap bola dari berbagai arah dalam permainan lempar tangkap perlu dikuasai oleh pemain, di antaranya:

a. Menangkap bola rendah dari arah depan

Posisi badan agak membungkuk, kedua kaki terbuka sejajar, sedangkan kedua tangan menggantung berada di depan kaki. Pandangan lurus ke depan. Usahakan setiap tangkapan bola menggunakan kedua tangan.

b. Menangkap bola datar/bergulir dari arah depan

Berdiri membungkuk, menghadap datangnya arah bola, kedua tangan diturunkan ke tanah hampir menyentuh tanah untuk menangkap bola, setelah menangkap bola kedua telapak tangan, bola ditarik ke belakang dan sikap berdiri.

c. Menangkap bola lambung dari arah depan

Posisi badan tegak dengan kedua kaki terbuka. Pandangan lurus ke depan. Pada waktu bola datang, segera ditangkap dengan kedua tangan. pandangan ke arah bola. Posisi kedua tangan pada waktu menangkap bola berada di depan muka agak ke atas (Moch. Dasuki, 2004: 3-4). Sedangkan posisi telapak tangan dalam menangkap bola ada 3 macam, yaitu: (a). Membentuk kantong: kedua pangkal telapak tangan dan ibu jari saling berdekatan, sedangkan jari-jari yang lain agak renggang. Kedua lengan sedikit diputar ke kiri sehingga tangan kanan berada di atas, (b). Seperti cara tersebut, namun posisi telapak tangan tidak perlu diputar ke kiri, sedangkan ibu jari benar-benar berada di atas, (c). Posisi telapak tangan

seperti men-setup bola dalam permainan bola voli. Kedua telapak tangan hampir seluruhnya menghadap ke arah datangnya bola, sedangkan kedua sisi ibu jari dan kedua jari telunjuk saling berdekatan.

2.3.4. Pemain dan Strategi Permainan

Pengertian strategi dan taktik yang dikemukakan oleh para ahli, menurut Suharno H.P (1989) ;1-2 pada dasarnya mempunyai tujuan yang sama, yaitu siasat atau akal yang digunakan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan suatu perlombaan baik secara perorangan maupun beregu atau tim.

2.3.5. Lapangan dan Aturan Permainan

Ukuran lapangan lempar tangkap bola umum adalah sebagai berikut:

- a. Panjang Lapangan : 18 meter
- b. Lebar lapangan : 9 meter

Kesalahan sikap yang ringan tidak menyebabkan diberikan sangsi. adalah tugas wasit pertama untuk mencegah setiap tim dengan pendekatan pemberian sangsi melalui tingkatan secara lisan atau isyarat tangan kepada seseorang anggota tim melalui kaptem tim, peringatan ini bukan sebuah sangsi dan tidak ada kelanjutannya. Ini juga tercatat dalam score sheet.

Lempar tangkap bola BOI sangat digemari anak-anak baik di kalangan perkotaan maupun pedesaan tapi lebih banyak anak laki-laki, sedangkan anak perempuan cenderung ke permainan yang lain. Siswa yang perempuan biasanya enggan bermain lempar tangkap bola karena kurang suka dengan permainan itu.

Permainan ini dinamakan “ LEMPAR TANGKAP BOLA” Harapannya permainan ini akan menciptakan suasana yang berbeda dari sebelumnya dari permainan yang menakutkan bagi siswa putri menjadi permainan yang

menyenangkan, semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Disamping itu akan menimbulkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam penjasokes.

2.4.Karakter Siswa kelas V Sekolah Dasar

Menurut *Yudha* (2001: 17) periode speifikasi, umumnya ada anak usia antara 10-13 tahun. Pada saat ini, anak sudah dapat menentukan pilihanya akan cabang olahraga yang sangat disukainya. Secara umum, siswa memiliki kemampuan dalam koordinasi dan kelincahan yang jauh lebih baik. Atas dasar pertimbangan pada faktor fisik, kognitif, dan budaya, mereka memilih untuk lebih mengkhususkan pada salah satu cabang yang dianggap mampu ia lakukan. Mereka sudah mulai bisa memahami kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Anak mulai mencari atau menghindari aktifitas yang tidak disukainya. Dari ketiga fase perkembangan gerak dasar yang terjadi pada anak usia sekolah ini perlu, adanya upaya guru dalam menentukan dan mengarahkan anak didiknya dalam jenjang yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, guru bisa membagi siswa dalam dua kelompok tahapan ajar yaitu: kelompok kelas bawah (kelas 1, 2, dan 3) serta kelompok kelas atas (4, 5, dan 6) Menurut *Suyuti* (1992: 14-16) karakteristik anak umur 10 -13 tahun atau kelas 5-6 adalah sebagai berikut:

2.4.1.Karakteristik Fisik.

- 1) Otot tangan dan lengan lebih berkembang
- 2) Anak-anak menjadi sadar akan keadaan jasmaninya
- 3) Anak laki-laki senang pertandingan yang kasar dan keras
- 4) Anak-anak pada masa ini ada perbaikan kecepatan bereaksi
- 5) Anak - anak umur ini gemar akan jenis olahraga pertandingan

- 6) Koordinasi anak-anak umur ini baik, karena itu sudah dapat diajarkan jenis-jenis kegiatan yang agak sukar, artinya kegiatan yang memerlukan gerakan gabungan
- 7) Keadaan jasmani terlihat kuat, kokoh dan sehat

2.4.2 Karakteristik Sosial dan Emosional

- 1) Bersamaan dengan proses kematangan fisik, emosinya pada waktu itu tidak stabil
- 2) Karena hasrat bergabung dan adanya perbedaan cara menimbulkan salah satu paham antara satu dengan lainnya
- 3) Anak usia ini sudah timbul takjub
- 4) Anak – anak usia ini mudah emosi biasa berontak
- 5) Mempunyai tanggapan positif terhadap penghargaan dan puji-pujian
- 6) Anak–anak usia ini mempunyai pandangan kritis terhadap tindakan terhadap orang dewasa.
- 7) Rasa kebanggaan berkembang
- 8) Setiap hal yang dikerjakan, mengingatkan adanya penghargaan atau pengenalan
- 9) Ingin pengenalan atau penghargaan dari kelompok
10. Anak-anak masa ini mudah memperoleh teman. Lebih senang melakukan kegiatan dalam kelompok dari pada kegiatan yang bersifat perorangan

2.4.3. Karakteristik Mental

- 1) Anak-anak masa ini lebih gemar bermain-main dengan menggunakan bola
- 2) Anak-anak lebih berminat dalam permainan-permainan beregu atau berkelompok

- 3) Anak-anak sangat terpengaruh apabila ada yang menonjol atau mencapai hasil tinggi
- 4) Sementara anak masa ini mudah putus asa, karena itu usahakan bangun kembali atau bangkit kembali apabila tidak berhasil dalam mencapai sesuatu
- 5) Dalam melakukan sesuatu usaha, selalu berusaha mendapat persetujuan dari guru terlebih dahulu
- 6) Anak – anak masa ini pada umumnya memperhatikan soal waktu, karena itu berusaha bekerja tepat pada waktunya. (individual).

2.5. Kerangka Berpikir

Standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan jasmani dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan dalam penalaran dan mengkomunikasikan ide atau gagasan. Sehingga guru selalu dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar menumbuhkan minat, motivasi dan mendapatkan hasil yang maksimal atas peningkatan pembelajaran siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan lempar tangkap khususnya perlu diterapkan pendekatan pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran bermain. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain siswa akan lebih mudah memahami teknik lempar tangkap. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan. Yang mana

pembukuan tersebut adalah perwujudan penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka meningkatkan pembelajaran siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

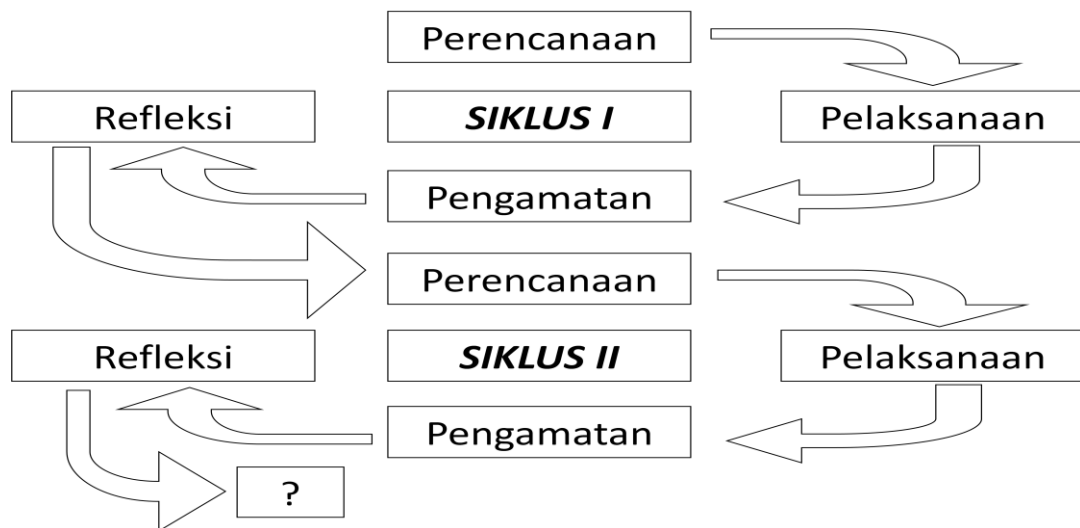
3.1. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013. Peneliti yang dilaksanakan dalam dua siklus ini akan mengaplikasikan pembelajaran dengan pokok permasalahan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar penguasaan tehnik lempar bola dengan menggunakan metode bermain.

Menurut *Arikunto*,(2006 :131), Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Maka peneliti akan menggunakan sebagian kecil dulu baru nantinya akan diujicobakan dalam kelompok besar. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Mei semester II pada tahun pelajaran 2012/2013 .

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan peneliti dan kolaborator yaitu Achmad Yasin, S.Pd sebagai kolaborator 1 dan Sukaryono, S.Pd sebagai kolabortor 2. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian langkah demi langkah. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Kurt Lewis*, yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Sumber: Suharsimi Arikunto (2008)

3.2. Obyek penelitian

Seluruh siswa kelas V SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dengan jumlah 11 siswa putra dan 11 siswa putri pada tahun pelajaran 2012 -2013

3.3. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah satu putaran siklus, komponen tersebut yaitu:

- 3.3.1. Perencanaan atau *planning*, yaitu tindakan yang akan dibangun dan akan dilaksanakan, sehingga harus mampu melihat jauh kedepan
- 3.3.2. Tindakan atau *acting*, yaitu implementasi tindakan kedalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya.
- 3.3.3. Pengamatan atau *Observing*, yaitu proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi

3.3.4. Refleksi atau *reflecting*. yaitu upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator, dan orang-orang yang terlibat didalamnya.

3.3.5.1. Siklus I

3.3.5.1.1. Perencanaan

- 1) Penentuan waktu tindakan kelas
- 2) Penentuan tindakan yang akan diberikan (game dan materi)
- 3) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan dan petunjuk kegiatan

3.3.5.1.2. Pelaksanaan

1) Pendahuluan

- (1) Siswa dibariskan, dihitung, dipimpin berdo'a
- (2) Apersepsi dan tujuan pembelajaran
- (3) Memberikan contoh-contoh pemanasan dan mengawasi .

2) Kegiatan Inti

1) Permainan

- (1) Siswa dibagi menjadi 1 kelompok putra dan kelompok putri
Dalam permainan ini kelompok ini dibagi dalam kelompok A, B, dan kelompok putri dibagi dalam kelompok A, B,
- (2) Siswa dibariskan di dalam lapangan bola voli membawa satu bola kecil yang biasa dipakai untuk tenis lapangan, kemudian melempar melakukan permainan selama 5 menit diusahakan bola ditangkap oleh teman satu kelompok. Guru memberi aba-aba mulai Setiap siswa yang dapat mengenai

menangkap bola dan menata tumpukan coin/pecahan keramik menjadi tumpukan maka mendapat nilai satu. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak menjadi juara.

3).Penutup

Siswa dibariskan, dihitung, evaluasi, berdo'a dan dibubarkan

3.3.5.1.3.Pengamatan

- 1)Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
- 2) Pengisian lembar observasi
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran

3.4.Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran PTK selesai peneliti mengamati hasil yang telah disusun dan menganalisa data yang telah diperoleh dari lembar observasi, masukan dari teman sejawat (*critical friend*), guru penjas yang bersangkutan, dan kemudian dilakukan refleksi ini dilakukan untuk menilai tindakan yang akan diberikan. Selanjutnya mengadakan evaluasi tentang PTK dengan cara diskusi tentang masalah yang muncul dalam pembelajaran.

3.5.Siklus II

3.51.Perencanaan

- 1) Berdiskusi dengan teman sejawat dan guru penjas mengenai pembelajaran yang akan dalam siklus II.
- 2) Penentuan tindakan yang akan di berikan (game dan materi)
- 3) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Menyiapkan peralatan yang di butuhkan dalam pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan dan petunjuk kegiatan

3.5.2. Pelaksanaan

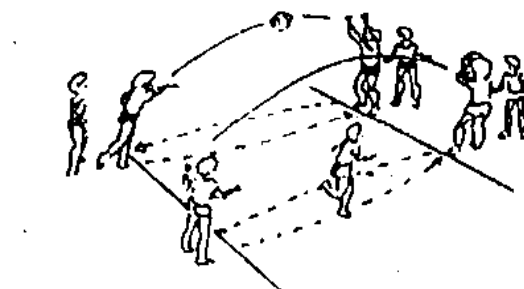
1) Pendahuluan(10 Menit)

- (1) Siswa dibariskan, dihitug, dipimpin berdo'a
- (2) Apersepsi dan tujuan pembelajaran
- (3) Memberikan contoh-contoh pemanasan dan mengawasi .

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

1) Permainan

- (1) Siswa dibagi menjadi 1 kelompok putra dan kelompok putri
Dalam permainan ini kelompok ini dibagi dalam kelompok A, B, C, dan kelompok putri dibagi dalam kelompok A, B,
- (2) Siswa dibariskan di dalam lapangan membawa satu bola tenis, kemudian melempar keteman dihadapanya, dan dilakukan dengan lomba selama 5 menit diusahakan bola ditangkap oleh teman satu kelompok. Guru memberi aba-aba mulai (gambar 3.). Setiap siswa yang dapat mengenai menangkap bola mendapat nilai satu. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak menjadi juara



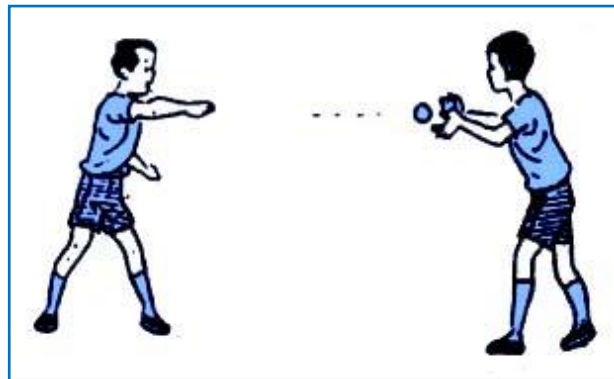
Gambar 3. Permainan Lempar Tangkap

Sumber: Dokumen pribadi

Lempat dan tangkap bola mendatar.

Adapun pelaksanaan lempat dan tangkap bola mendatar adalah sebagai berikut:

- a) Berdiri menghadap teman, tangan kanan memegang bola.
Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang.
- b) Lemparkan bola rendah, setinggi dada, suruh temanmu menangkapnya
- c) Temanmu melempar bola rendah dan kamu menangkapnya.



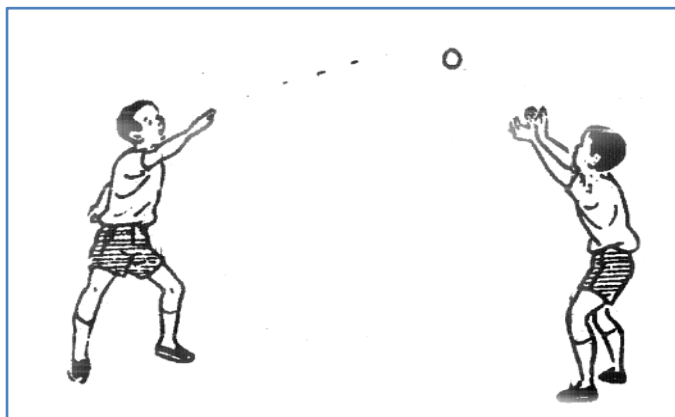
Gambar 4: Lempat Tangkap Bola Mendatar

Sumber: Dokumen pribadi

Lempat dan tangkap bola melambung

Adapun pelaksanaan lempat dan tangkap bola melambung adalah sebagai berikut :

- a) Berdiri menghadap teman, tangan kanan memegang bola.
Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang.
- b) Lemparan bola ke atas jauh-jauh melambung tinggi, suruh temanmu menangkapnya.
- c) Temanmu melempar bola melambung tinggi dan kamu menangkapnya.



Gambar 5 : Lempar Tangkap Bola Melayang

Sumber: Dokumen pribadi

3).Penutup (10 menit)

Siswa dibariskan, dihitung, evaluasi, berdo'a dan dibubarkan

3.5.3.Pengamatan

- 1)Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
- 2) Pengisian lembar observasi
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran

3.6.Intrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (*Suharsimi Arikunto*, 2006: 151). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

3.6.1Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan, pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar.

3.6.2 Rencana Pembelajaran (RP)

Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan, disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RP berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus dan kegiatan belajar mengajar.

3.6.3 Lembar Pengamatan atau *Observasi* Kegiatan Belajar Mengajar

- 1) Lembar pengamatan atau *observasi* untuk mengamati kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar yang telah diberikan oleh guru.
- 2) Lembar observasi guru untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3.7. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data-data dalam bentuk lembar angket, dan tes hasil belajar.

3.7.1. Analisis Data Lembar Angket

Data angket diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai bagaimana tanggapan siswa mengenai pembelajaran pada setiap siklus. Data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.

3.7.2. Analisis Data Hasil Tes Siswa

Hasil tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dihitung nilai rata-rata, kemudian di kategorikan dalam batas-batas penelaian yang didasarkan pada ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Siswa melakukan tes lempar tangkap berpasangan dan juga tes melambungkan bola dan ditangkap kembali tersebut selama kurun waktu

5 menit dengan kriteria penilaian (Tabel.1) dan berupaya melempar kearah sasaran yaitu teman yang menjadi sasarnya sebanyak mungkin dengan tehnik yang telah diajarkan oleh guru supaya mendekati titik kebenaran yang sesuai harapan.

Tabel1: Kriteria Penilaian

Butir Tes	Kriteria (Mengenai sasaran)	Nilai	Keterangan
Lempar Tangkap Bola	>10	4	Baik
	8-9	3	Cukup
	6-7	2	Sedang
	< 5	1	Kurang

Sumber: Depdinas (2006: 6)

Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*lempar tangkap bola*). Untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam penelitian ini adalah.

Tabel 1 : Lembar Penilaian Kognitif

Nama Observer :

NIP :

NO	NAMA SISWA	ASPEK			JUMLAH	NILAI
		1	2	3		
1						
2						
3						

Aspek yang dinilai adalah:

1 Kerja sama

2 keseriusan dalam melaksanakan kegiatan

3 sikap siswa selama pembelajaran berlangsung

Penilaian Skor 4 = Amat baik (90-100) Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{9} \times 6$

Skor 3 = Baik (70-89)

Skor 2 = Cukup (60 – 69)

Skor 1 = Kurang (50 – 59)

Tabel 2: Lembar Penilaian Psikomotor

Nama Observer :

NIP :

NO	NAMA SISWA	ASPEK			JUMLAH	NILAI
		1	2	3		
1						
2						
3						

Aspek yang dinilai adalah

- 1) Ketertarikan .
- 2) Kemampuan menjawab
- 3) Keberanian ujuk kerja

Penilaian

Skor 4 = Amat baik (90-100) Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{9} \times 6$

Skor 3 = Baik (70-89)

Skor 2 = Cukup (60 – 69)

Skor 1 = Kurang (50 – 59)

Tabel 3 : Lembar Penilaian Afektif

Nama Observer :

NIP :

NO	NAMA SISWA	ASPEK			JUMLAH	NILAI
		1	2	3		
1						
2						
3						

Aspek yang dinilai adalah

1 Kerja sama

2 keseriusan dalam melaksanakan kegiatan

3 sikap siswa selama pembelajaran berlangsung

Penilaian Skor 4 = Amat baik (90-100) Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{9} \times 6$

Skor 3 = Baik (70-89)

Skor 2 = Cukup (60 – 69)

Skor 1 = Kurang (50 – 59)

Adapun lembar pengamatan kinerja guru mengacu pada format seperti dalam Wardani dkk (2007 : 69) yang berguna untuk mengetahui kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran . Kriteria yang dipergunakan untuk menilai penampilan mengajar guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Keterampilan Melempar dan menangkap bola adalah dengan pemberian skala 1 – 5. Dengan ketentuan bahwa : nilai 1 (Tidak sesuai dengan indikator) , nilai 2 (satu deskriptor tampak) , Nilai 3 (Cukup/ Kurang sesuai dengan indikator) nilai 4 (Baik/Benar tapi kurang sempurna), nilai 5 (Amat baik/Sempurna/ sangat memenuhi indikator) Apabila diubah ke dalam bentuk persentase, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{A}{B} \times 100\% = \frac{1+2+3}{3} \times 100\%$$

A = Rata – rata 1-3

B = Jumlah aspek penilaian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.Deskripsi Kondisi Awal

Kelas V SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal dengan 22 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki- laki dan 11 siswa perempuan, siswa ini selama belajar di SDN Pucangrejo. Sejak awal di kelas V keterampilan melempar dan menangkap bola terutama untuk memakai bola kecil sangat rendah berbagai cara dicoba namun belum membuahkan hasil yang maksimal. Ini dimungkinkan ketika di kelas bawah keterampilan melempar dan menangkap bola kurang ditanamkan secara berkesinambungan.

Lempar Bola adalah olahraga yang sangat populer di lingkungan pedesaan tetapi akan penguasaan teknik yang benar belum tersentuh maka peneliti berusaha menerapkan teknik untuk siswa supaya bisa digunakan nantinya dikemudian hari dan kembangkan di lingkungan mereka tinggal. Bagi siswa sekolah dasar lempar bola adalah olahraga paling digemari tetapi penguasaan materi yang sesuai diharapkan belum sempurna dan masih asal pegang bola dan main tidak sesuai aturan yang baku karena anak hanya mengandalkan kekuatan yang dimiliki karena kurangnya pengetahuan atau metode yang digunakan guru selama ini dalam memberikan materi pada siswa kurang tepat.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas terlebih dahulu haruslah mendeskripsikan masalah pembelajaran sebagai bahan untuk mencari solusinya, serta untuk mendapatkan data awal terlebih dahulu tentang kemampuan lempar tangkap bola siswa kelas V SD Negeri Pucangrejo

Kecamatan Pegandon kabupaten Kendal Kendal Tahun Pelajaran 2011/201, yang pelaksanaannya dilakukan tanggal 9 Mei 2013. Kondisi data awal siswa, dapat dilihat dari hasil *pretest* siswa dalam melakukan lempar tangkap. Data tersebut akan digunakan sebagai pembanding dengan pembelajaran yang biasa digunakan umumnya dan pembelajaran setelah menggunakan modifikasi pembelajaran baik pada siklus I dan dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 4: Data awal test lempar tangkap bola kecil siswa kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Pegandon Kendal Tahun 2011–2012

NO	Uraian	Putra	Putri
1	Jumlah siswa	11	11
2	KKM	75	75
3	Ketuntasan	3	2
4	Presentasi	3	2

Dari data awal dapat diketahui jumlah siswa yang tuntas dalam melakukan tehnik lempar tangkap bola 13,63 % untuk siswa putra dan 18,18% untuk anak putri. Hal ini masih jauh dari harapan sesuai dengan KTSP dimana keberhasilan atau ketuntasan siswa mencapai 22,72 %. Berdasarkan keseharian siswa SD Negeri Pucangrejo Pegandon Kendal Kendal adalah anak-anak yang secara anatomi cukup kuat mengingat letak geografis lingkungan yang seharusnya sangat mendukung untuk dapat memanfaatkan tenaga yang mereka miliki karena dalam kehidupan mereka sehari-hari, mereka suka bermain kejar-kejaran dan berjalan kaki, bahkan adanya yang membantu orang tuanya diladang dan lingkungan sangat mendukung untuk memiliki kemampuan yang lebih dalam melempar bola.

Kegiatan belajar mengajar selain melihat hasil belajar juga tidak kalah pentingnya memperhatikan proses belajar itu sendiri, mulai dari kemampuan dan daya serap anak terhadap materi yang diberikan guru dan apakah guru itu

sendiri menguasai materi yang akan diberikan kepada anak didik seorang guru paling tidak bisa memberiksan contoh kepada siswanya. Anak-anak mereka sungguh-sungguh dan serius dalam mengikuti semua petunjuk yang diberikan oleh guru dapat dilihat tabel dibawah ini

Tabel 5: Data awal ke tiga aspek dalam mengikuti pelajaran olahraga dengan materi lempar tangkap bola.

NO	Uraian	Putra	Putri	Prosentase	
				Putra	putri
1	Keberanian bertanya	3	2	13,63%	9,09%
2	Keberanian menyampaikan pendapat	3	2	13,63%	9,09%
3	Melakukan gerakan lempar tangkap	6	7	54,54%	63,63%
4	Menjawab pertanyaan	4	2	36,36%	9,09%

Ternyata dari 22 siswa yang mengikuti proses pembelajaran hanya 13,63% siswa putra yang bertanya, 9,09% untuk putri dan 13,63% untuk putra dan 9,09% siswa yang berani menyampaikan pendapat yang aktif baik itu bertanya ataupun memberikan jawaban atau komentar tentang materi yang mereka dapatkan, bahwa respon anak sangat rendah.

Kesimpulanya bahwa sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode bermain ada kurang lebih 22,27% yang tuntas dan 77,27 % siswa yang aktif, berdasarkan data tersebut maka peneliti akan mengadakan pembelajaran dengan metode bermain yang diharapkan nantinya dengan hasil yang memuaskan dan kemampuan anak akan tehnik lempar tangkap bola bertambah.

4.1.2.Diskripsi Siklus I

Sesuai dengan materi ajar yang ada dikelas 5 semester genap untuk bermain adalah permainan bola, peneliti mengharap agar materi yang akan diberiak kepada siswa bisa terapkan. Sedangkan penelitian yang pertama

dilakukan pada hari selasa tanggal 7 dan ikuti oleh siswa sejumlah 22 anak. Semua perlengkapan disiapkan demi kelancaran proses KBM, seperti bola tenis, stop watch, bendera kecil sebagai tanda pembatas antara kelompok, peluit, absensi siswa, perlengkapan P3K tidak lupa untuk disiapkan, supaya siswa merasa nyaman dan tidak takut cedera, karena guru telah menyiapkan keperluan dan pengamanan dalam kegiatan tersebut.

4.1.2.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran atau RP 1, ditambahkan dengan lembar pengamatan atau observasi untuk siswa. Hal yang akan diamati adalah 1). lempar tangkap bola atas dengan kelompok 2). Tehnik kerja sama siswa dalam kelompok saat melakukan tehnik lempar tangkap bola 3). Siswa melakukan tehnik lempar tangkap bola sendiri, dan lembar pengamatan yang dilakukan oleh guru, tentang aktivitas siswa.

4.1.2.2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 7 untuk kelas 5 sejumlah 22 anak, terdiri 11 siswa putra dan 11 siswi putri. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah disiapkan. Dengan menggunakan bolatenis anak bermain dalam kelompoknya masing-masing diberi batas waktu dalam permainan berkelompok. Pengamatan atau observasi dilaksanakan oleh siswa dan kolaborator yang membantu mengamati jalanya proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk melatih siswa dalam hal, keberanian memberikan penilaian atau pendapat kepada teman dalam melaksanakan tehnik yang harus dikuasai oleh siswa, dengan penekanan bahwa siswa yang menjadi tugas pengamat harus

jujur demi perbaikan dan kemajuan rekan sendiri. Selain dari pada itu juga melatih siswa dalam hal memberikan komentar yang relevan antar kenyataan dengan tulisan yang disampaikan, tentu dalam memberikan penskoran siswa dapat melihat daftar petunjuk, demikian juga untuk komentar sudah dibuatkan draftnya, mengingat mereka masih anak-anak, dan belum terampil memberikan penskoran maupun komentar, tapi biar anak mencoba sesuai dengan kemampuannya. Sebelum kegiatan pengamatan dimulai siswa diwajibkan untuk melihat peragaan yang dilakukan oleh guru atau siswa yang dipandang memiliki teknik yang baik, serta contoh memberikan penskoran ataupun komentar yang diberikan.

4.1.2.2.1. Perencanaan

- 1) Penentuan waktu tindakan kelas
- 2) Penentuan tindakan yang akan diberikan (game dan materi)
- 3) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan dan petunjuk kegiatan

4.1.2.2.2. Pelaksanaan

- 1) Pendahuluan (10 Menit)
 - (1) Siswa dibariskan, dihitung, dipimpin berdo'a
 - (2) Apersepsi dan tujuan pembelajaran
 - (3) Memberikan contoh-contoh pemanasan dan mengawasi .
- 2) Kegiatan Inti (50 Menit)
 - 1) Permainan

- (1) Siswa dibagi menjadi 1 kelompok putra dan kelompok putri Dalam permainan ini kelompok ini dibagi dalam kelompok A, B, dan kelompok putri dibagi dalam kelompok A, B,
- (2) Siswa dibariskan di dalam lapangan bola voli membawa satu bola kecil yang biasa dipakai untuk tenis lapangan, kemudian melempar melakukan permainan selama 5 menit diusahakan bola ditangkap oleh teman satu kelompok. Guru memberi aba-aba mulai Setiap siswa yang dapat mengenai menangkap boladan menata tumpukan coin menjati tumpukan maka mendapat nilai satu. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak menjadi juara.

3).Penutup 10 (Menit)

Siswa dibariskan, dihitung, evaluasi, berdo'a dan dibubarkan

4.1.2.2.3.Pengamatan

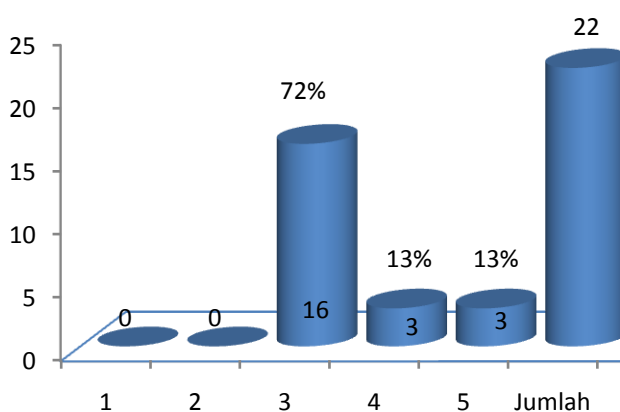
- 1) Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan
- 2) Pengisian lembar observasi
- 3) Mendokumentasikan pembelajaran

Tabel 6: Hasil Pembelajaran Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	16	72%
4	7,5 - 8	Tinggi	3	13%
5	8 - 10	Sangat tinggi	3	13%
Jumlah Siswa			22	100%

Untuk hasil pembelajaran siklus I dapat dilihat dengan grafik dibawan ini dengan diagra batang walaupun daya dan dukung masih rendah menunjukan

juga hasil yang belum maksimal karena adanya berbagai kekurangan yang dihadapi oleh peneliti maupun anak maka hasil dari siklus I ini akan dikaji bersama kolaborator untuk mengadakan evaluasi dimana letak kekurangan dan kelebihan sebagai bahan acuan untuk siklus yang selanjutnya yaitu siklus II



Grafik1: Hasil Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan grafik diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran siklus I dengan data sebagai berikut kategori rendah 0 siswa dengan presentase 0% sedang 16 siswa dengan presentase 72% kategori tinggi sebanyak 3 kategori tinggi 13% kategori sangat tinggi 3 dengan presentase 13% siswa. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 26%.

4.1.2.2.3. Refleksi.

Berdasarkan pengamat dilapangan yang dilakukan kedua kolaborator diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Peneliti merasa khawatir bila waktu yang tersedia tidak cukup untuk melakukan kegiatan sesuai dengan RP yang telah dibuat.
2. Siswa dalam melaksanakan tugas kurang bersungguh-sungguh, mengingat tidak ada sanksi yang diberikan, bila siswa melanggar.

3. Siswa yang menjadi pengamat masih belum paham betul, tentang tugasnya dimana mereka hanya melihat hasil akhir tanpa mengamati proses awal hingga proses akhir.
4. Komentar yang mereka berikan kurang sinkron antara kenyataan dengan tabel yang ada misal, pada kolom tehnik mendapat point rendah, tapi komentar yang diberikan telah menguasai tehnik dengan baik, atau sebaliknya mendapat score tinggi, tapi komentar yang diberikan kurang tenang dalam menguasai tehnik.
5. Pembelajaran metode bermain dianggap hal yang asing bagi mereka, sehingga siswa merasa kurang nyaman dalam mengikuti KBM.

4.1.2.2.3.4. Revisi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 ini hasil yang dicapai masih terdapat kekurangan sehingga perlu adanya revisi untuk pelaksanaan siklus berikutnya diantara :

1. Peneliti perlu memberikan alokasi waktu dalam RP secara tegas serta menaatinya dalam pelaksanaannya.
2. Siswa perlu penjelasan yang sejelas-jelasnya tentang tugas yang harus dilaksanakan dengan penuh kesungguhan, dan kejujuran demi kemajuan serta perbaikan teman sendiri, agar dalam penilaian test khusus nanti tidak ada lagi yang harus mengulang atau remidi.
3. Siswa memperhatikan antara point pelaksanaan dengan komentar yang diberikan sehingga terjadi sinkronisasi yang baik.
4. Siswa harus dapat menjadi pengamat yang baik ketika melakukan pengamatan, harus lebih serius dan teliti Guru harus seringkali memberi

contoh dalam hal memberi skor dan komentar kepada siswa, sehingga siswa merasa nyaman dalam melaksanakan tugasnya

Dari hasil pembelajaran pada siklus 1 ini nampak sebenarnya bahwa siswa belum tau betul dan belu begitu menguasai akan materi yang diberikan oleh guru karena masih rendahnya hasil pencapaian tiap siswa disebabkan berbagai factor.

4.1.4.4.Observasi

Adapun hasil penilaian pada siklus I bisa dilihat dalam tabel dibawah ini yang menunjukkan beberapa anak masih dalam kondisi tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh karena adanya beberapa faktor yang dihadapainya datanya adalah sebagai berikut :

4.1.4.1.Kognitif

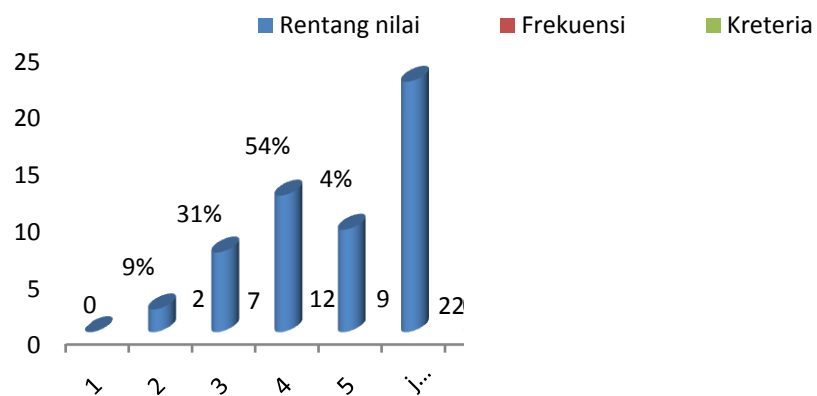
Penilaian aspek kognitif ini kita lihat kreteria aanak yang lebih aktif dalam pembelajaran walaupun belum sesuai dengan apa yang diinginkan hasilnya bisa dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 7: Tabel Aspek Kognitif Siswa pada Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kretiria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	2	9%
3	5,5 - 7	Sedang	7	31%
4	7,5 - 8	Tinggi	12	54%
5	8 - 10	Sangat tinggi	1	4%
Jumlah Siswa			22	100%

Berdasarkan tabel diatas dari unjuk kerja dari peserta didik yang dilakukanya menunjukkan hasil yang dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran aspek kognitif dengan data sebagai berikut kategori rendah 2

siswa dengan presentase 9 % sedang 7 siswa dengan presentase 31 % kategori tinggi sebanyak 12 dengan presentase 54 % siswa. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 58 % pada aspek kognitif dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Masih ada saja anak yang mendapatkan nilai rendah karena adanya beberapa faktor internal dari anak itu sendiri, ini dilakukan pada anak kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal.



Grafik 2: Penilaian siswa terhadap aspek Kognitif siklus I

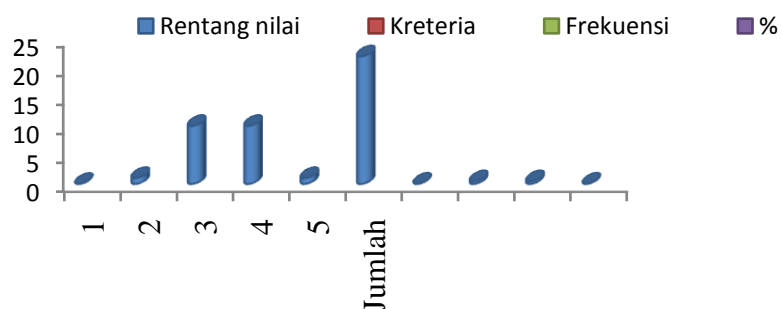
4.1.4.2..Afektif

Penilaian aspek afektif diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan dari awal pembelajaran meliputi segi perilaku sikap dan sosial yang di lakukan setiap siswa selama pembelajaran sebagai penilaian yang bedasarkan kepatuhan dalam aturan-aturan yang dibuat untuk membentuk karakter siswa dalam saat pembelajaran pada siklus 1.

Tabel 8: Tabel Aspek Afektif Siswa pada Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	10	45%
4	7,5,- 8	Tinggi	10	45%
5	8 - 10	Sangat tinggi	1	4%
Jumlah siswa			22	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dari segi aspek afektif dengan data sebagai berikut kategori rendah 1 siswa dengan presentase 4% kategori sedang 10 siswa dengan presentase 45% kategori tinggi sebanyak 10 dengan presentase 45% siswa. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 49% pada aspek afektif dapat dilihat pada grafik dibawah ini Pada anak kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal



Grafik 3: Penilaian siswa terhadap aspek afektif siklus I

4.1.4.3. Psikomotorik

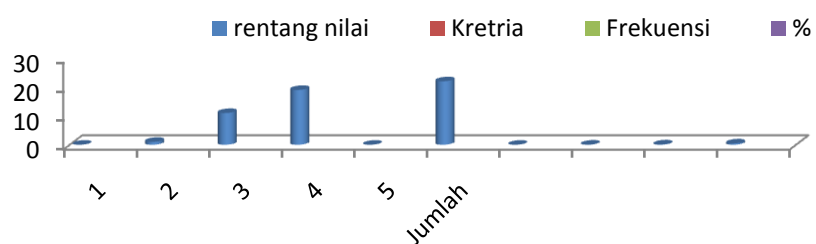
Penilaian psikomotorik diperoleh dari melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru yang selaku peneliti dari awal pembelajaran meliputi segi keterampilan gerak dasar permainan kelincahan dan

kemampuan menerapkan strategi dalam permainan lempar tangkap bola

Tabel 9: Tabel Aspek Psikomotorik Siswa pada Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	11	50%
4	7,5 - 8	Tinggi	10	45%
5	8 - 10	Sangat tinggi	0	0%
Jumlah siswa			22	

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran aspek afektif dengan data sebagai berikut kategori kategori rendah 1 siswa dengan presentase 4% sedang 11 siswa dengan presentase 50% kategori tinggi sebanyak 10 dengan presentase 45% siswa. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 45% pada aspek psikomotorik dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Pada anak kelas 5 Sd Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal.



Grafik 4: Penilaian siswa terhadap aspek psikomotorik siklus I

4.1.2.3. Refleksi siklus 1

Refleksi dilakukan bersama antara peneliti dan pengamat untuk mengetahui sejauh mana tujuan penelitian tercapai. Pelaksanaannya mengacu

pada pedoman yang telah disusun. Hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan baik dari pihak guru maupun siswa.

Berdasar hasil refleksi terdapat temuan-temuan yang menunjukkan keberhasilan dan kekurangan sebagai berikut :

Keberhasilan

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik sesuai dengan kurikulum.
- 2) Guru sudah memberi apersepsi dengan baik. Sudah mampu menggali pengetahuan awal siswa terhadap materi pelajaran.
- 3) Guru sudah mengaitkan pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.
- 4) Penjelasan materi cukup jelas tidak terlalu cepat sehingga dapat dipahami siswa.
- 5) Penggunaan metode sudah tepat sehingga dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran.
- 6) Siswa dengan bimbingan guru dapat membuat kesimpulan pelajaran.
- 7) Guru sudah memberi tes pratek dengan baik..
- 8) Guru sudah memberi penilaian aotentik.
- 9) Guru telah melatih siswa membuat penilaian terhadap dirinya sendiri

Kekurangan

- 1) Guru kurang memberi motivasi.
- 2) Pengelolaan kelas masih perlu dioptimalkan.
- 3) Pemberian pertanyaan dari guru kurang merata.
- 4) Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

- 5) Guru kurang memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
- 6) Saat berdiskusi sebagian siswa masih bermain dan bicara dengan temannya.
- 7) Masih ada siswa yang sering keluar dengan alasan ke belakang.
- 8) Permasalahan yang ditemukan siswa sangat sederhana sehingga mudah sekali dikerjakan.
- 9) Masih ada beberapa siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran.

4.1.2.3.4.Deskripsi Siklus II.

4.1.2.3.1.Perencanaan

Guru bersama observer mendiskusikan hasil refleksi pada siklus I , selanjutnya membuat perencanaan pembelajaran dan instrumen pembelajaran maupun pengamatan yang sudah mengacu pada kendala ataupun kekurangan pada siklus I.

4.1.2.3.2.Pelaksanaan

- a. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah mengacu pada kekurangan – kekurangan pada siklus I.
- b. Siswa melaksanakan kegiatan sesuai yang ada dalam skenario pembelajaran yang telah diperbaiki berdasar kekurangan yang ada pada siklus I Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 2 dilaksanakan 2 minggu berikutnya karena banyaknya faktor yang tidak bisa langsung diterapkan untu siklus yang kedua sarana dan prasarana yang harus disiapkan untuk siklus 2 benar-benar diupayan tersedia untuk keberhasilan

pembelajaran, untuk siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2013 untuk kelas 5 dengan jumlah siswa 2 anak.

1) Pendahuluan Kegiatan awal (5 menit)

- (1) Siswa dibariskan, dihitung, dipimpin berdo'a
- (2) Apersepsi dan tujuan pembelajaran
- (3) Memberikan contoh-contoh pemanasan dan mengawasi .

2) Kegiatan Inti (60 menit)

1) Permainan

(1) Siswa dibagi menjadi 1 kelompok putra dan kelompok putri
Dalam permainan ini kelompok ini dibagi dalam kelompok A, B, C,
dan kelompok putri dibagi dalam kelompok A, B,

(2) Siswa dibariskan di dalam lapangan membawa satu bola kecil
bola tenis lapangan, kemudian melempar keteman dihadapannya,
dan dilakukan dengan lomba selama 5 menit diusahakan bola
ditangkap oleh teman satu kelompok. Guru memberi aba-aba
mulai. Setiap siswa yang dapat mengenai menangkap bola
mendapat nilai satu. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak
menjadi juara

Lempar dan tangkap bola mendatar.

Adapun pelaksanaan lempar dan tangkap bola mendatar adalah
sebagai berikut :

Berdiri menghadap teman, tangan kanan memegang bola. Kaki kiri
di depan, kaki kanan di belakang.

Lemparkan bola rendah, setinggi dada, suruh temanmu
menangkapnya

Suruh temanmu melempar bola rendah dan kamu menangkapnya.

Lempar dan tangkap bola melambung

Adapun pelaksanaan lempar dan tangkap bola melambung adalah sebagai berikut :

Berdiri menghadap teman, tangan kanan memegang bola. Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang.

Lemparan bola ke atas jauh-jauh melambung tinggi, suruh temanmu menangkapnya.

Temanmu melempar bola melambung tinggi dan kamu menangkapnya.

3)Kegiatan akhir (10 menit)

a.Pendinginan sebagai sarana mengembalikan kondisi awal tubuh kembali normal dengan bernyanyi bersama-sama

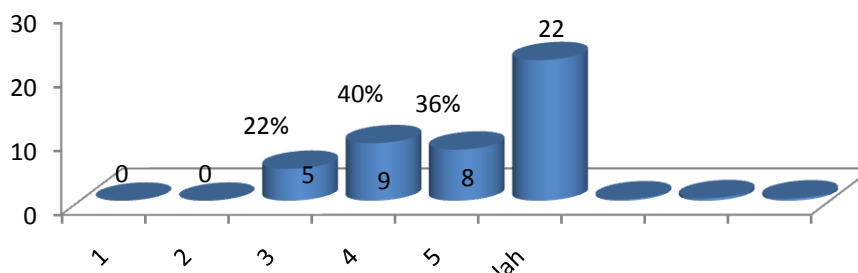
b.Jam pelajaran habis siswa diistirahatkan dibubarkan

Berdasarkan penelitian ini ahli penjas peneliti dengan menggunakan lembar penilaian dan mengamati ketika menyampaikan materi memberi contoh menevaluasi pembelajaran.juga melihat proses pembelajaran supaya tahu kekurangan peneliti dimana agar dapat memberi motivasi dimana saat peneliti mengalami kekurangan saat pembelajaran.

Tabel 10 : Hasil Pembelajaran Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	16	72%
4	7,5 - 8	Tinggi	3	13%
5	8 - 10	Sangat tinggi	3	13%
Jumlah siswa			22	

Pada penelitian ini anak-anak sudah dapat memahami permainan dan berbagai aturan yang telah diterapkan oleh guru dengan terbukti pemahaman aturan permainannya tidak banyak yang dilanggar justru diterapkan oleh anak mengenai lempar tangkap bola ataupun pada saat tes unjuk kerja yaitu melambungkan bola keudara juga sudah memenuhi harapan dari guru sebagai peneliti. Hal ini diharapkan oleh anak-anak dengan permainan yang dipadu dengan permainan tradisional boi. Walaupun Anak-anak merasa mendapat suatu permainan baru yang jarang dilakukan sehingga ingin mencoba lagi permainan ini anak-anak mencoba menerapkan bakat dan minat mereka melalui permainan ini. Anak banyak yang antusias dan meningkatnya tingkat keterampilan yang dikuasi lebih maksimal. Hal ini bisa dilihat di garfik berikut ini. Pada anak kelas V SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal



Grafik 5: Hasil Pembelajaran Siklus II

4.1.2.3.1.1.Kognitif

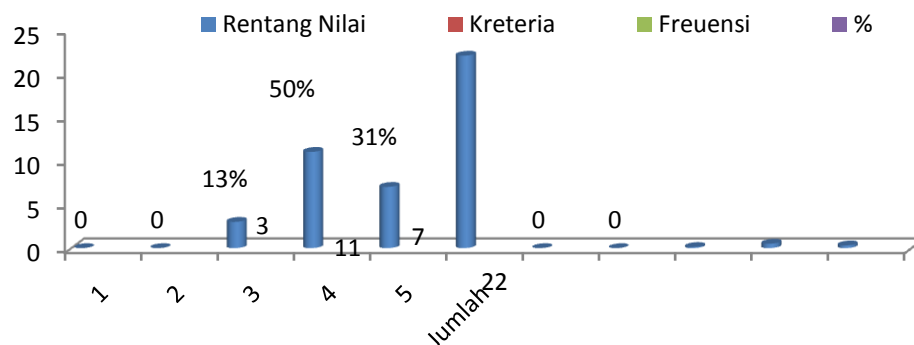
Penelitian aspek kognitif ini kita bisa melihat kreteria anak yang lebih aktif dalam pembelajaran walaupun belum sesuai dengan apa yang diinginkan. Siswa sudah mulai paham permainan ini walaupun masih mencontoh kelompok lain, anak mau mempratikan permainan ini hasil penilaian dari aspek kognitif adalah sebagai dasar pemahaman siswa

terhadap materi yang diberikan guru melalui beberapa pertanyaan secara tertulis atau secara unjuk kerja maupun wawancara.

abel 11 : Tabel Aspek Kognitif Hasil Pembelajaran Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	3	13%
4	7,5- 8	Tinggi	11	50%
5	8 - 10	Sangat tinggi	7	31%
Jumlah siswa			22	

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran aspek kognitif dengan data sebagai berikut kategori sedang 3 siswa dengan presentase 13% kategori tinggi sebanyak 11 dengan presentase 50% siswa kategori Sangat tinggi 7 dengan presentase 27%. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 81% pada aspek kognitif dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Bisa dilihat dari hasil pembelajaran dengan tingkat keberhasilan yang masih perlu dibenahi secara klasikal karena masih ada beberapa kendala yang dihadapi oleh anak maupun gurunya. Pada anak kelas 5 Sd Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal



Gambar Grafik 4.4. Penilaian siswa terhadap aspek kognitif siklus II

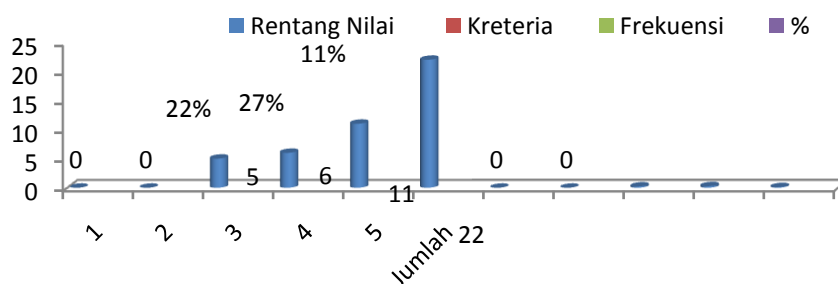
4.1.2.3.1.2. Afektif

Penelitian aspek afektif diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan awal pembelajaran meliputi segi perilaku, sikap dan sosial sebagai penilaian yang berdasarkan kepatuhan dalam aturan–aturan yang saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 12 : Tabel Aspek Afektif Hasil Pembelajaran Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	5	22%
4	7,5 - 8	Tinggi	6	27%
5	8-10	Sangat tinggi	11	50%
Jumlah siswa			22	

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran aspek kognitif dengan data sebagai berikut kategori sedang 5 siswa dengan presentase 22% kategori tinggi sebanyak 6 dengan presentase 27% siswa kategori Sangat tinggi 11 dengan presentase 50% Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 77% pada aspek afektif dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Pada anak kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal



Grafik 6: Penilaian siswa terhadap aspek afektif siklus II

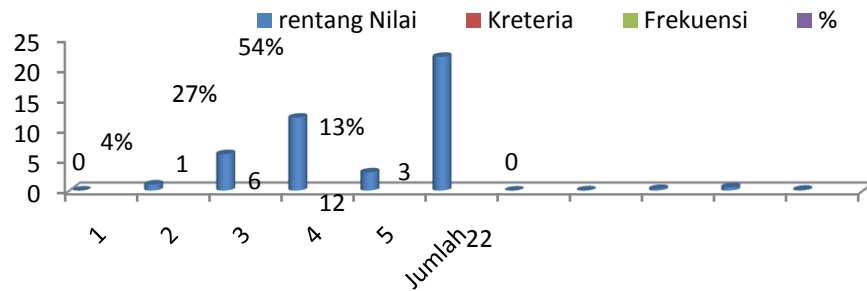
4.1.2.3.1.3.Psikomotorik

Penilaian aspek psikomotorik diperoleh dari melalui pengamatan yang dilakukan dari awal pembelajarannya yang dilakukan oleh siswa dan data ini diambil oleh peneliti langsung juga dilakukan oleh para teman sejawat sebagai masukan dalam pembelajaran yang meliputi beberapa hal mulai dari segi keterampilan gerak dasar permainan kelincihan dan kemampuan menerapkan strategi dalam permainan dalam mencapai hasil yang maksimal dalam lempar tangkap bola.

Tabel 13 : Tabel Aspek Psikomotorik Hasil Pembelajaran Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	6	27%
4	7,5 - 8	Tinggi	12	54%
5	8 - 10	Sangat tinggi	3	13%
Jumlah siswa			22	

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan hasil pembelajaran aspek psikomotorik dengan data sebagai berikut kategori rendah 1 siswa dengan presentase 4% kategori sedang 6 siswa dengan presentase 27% kategori tinggi sebanyak 12 dengan presentase 54% siswa kategori Sangat tinggi 3 dengan presentase 13%. Dengan data tersebut tingkat ketuntasan mencapai 67% pada aspek kognitif dapat dilihat pada grafik dibawah ini. Pada anak kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandong Kabupaten Kendal



Grafik 7: Penilaian siswa terhadap aspek psikomotorik siklus II

Berdasarkan data tersebut diatas kemudian dikomperkan rentang Standar Kinerja Guru, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut dikategorikan **baik** karena tingkat penguasaan anak akan materi yang diberikan menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus yang 1 kesiklus yang ke 2.

Table14 : Analisis skala SMI (Standart Median Inter)
Suharsimi Arikunto hal 225

Analisis menggunakan konversi skala, dengan rentang scoring sbb:

No.	Tingkat Penguasaan	Batas Atas	Batas Bawah	Nilai	Kriteria Kinerja Guru
1	85% - 100%	100% x SMI	85% x SMI	A	Baik sekali
2	70% - 84%	84% x SMI	70% x SMI	B	Baik
3	60% - 69%	69% x SMI	60% x SMI	C	Cukup
4	50% - 59%	59% x SMI	50% x SMI	D	Kurang
5	< 50%	50% x SMI	<50% x SMI	E	Sangat kurang

4.1.2.3.5 Refleksi

Berdasarkan data–data yang telah dikumpulkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model bermain adanya peningkatan dibeberapa hal, meskipun kenaikan yang diperoleh ada yang tidak signifikan, tetapi hal itu dapat diuraikan sebagai berikut :

Refleksi dilakukan bersama antara peneliti dan pengamat untuk mengetahui sejauh mana tujuan penelitian tercapai. Pelaksanaannya mengacu pada pedoman yang telah disusun. Hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan baik dari pihak guru maupun siswa.

Berdasar hasil refleksi terdapat temuan-temuan yang menunjukkan keberhasilan dan kekurangan sebagai berikut :

Keberhasilan

1. Penjelasan materi cukup jelas tidak terlalu cepat dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik sesuai dengan kurikulum
2. Guru sudah memberi apersepsi dengan baik. Sudah mampu menggali pengetahuan awal siswa terhadap materi pembelajaran.
3. Guru sudah mengaitkan pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.
4. Pembelajaran telah dikelola dengan baik.
5. Penggunaan metode sudah tepat sehingga dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran.
6. Guru sudah berperan sebagai fasilitator yang baik.
7. Pemberian pertanyaan dari guru sudah merata.
8. Guru sudah memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
9. Siswa sudah berdiskusi dengan sangat baik.
10. Pemberian bimbingan kepada siswa sudah baik dengan memanfaatkan tutor sebaya.
11. Hasil belajar meningkat dan telah mencapai tingkat ketuntasan klasikal.
12. Bahasa yang digunakan guru sudah baik.

13. Masalah yang ditemukan siswa cukup berkualitas.
14. Siswa dengan bimbingan guru dapat membuat kesimpulan pelajaran.
15. Guru sudah memberi tes pratik dengan baik.
16. Guru sudah member penilaian oetentik.
17. Guru telah melatih siswa membuat penilaian terhadap dirinya sendiri dengan jujur.

Kekurangan

1. Masih ada beberapa siswa yang kurang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan.
2. Masih ada beberapa siswa yang kurang berani mengungkapkan ide dan gagasan.
3. Beberapa siswa belum memberi penilaian terhadap dirinya sendiri sesuai dengan kenyataan.
4. Masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM.

4.1.2.3.6 . Revisi

Pada siklus ke 2 guru telah menerapkan model pembelajaran bermain dengan baik, meski hasil belum maksimal, tetapi hal itu dapat menambah wawasan bagi guru untuk materi pembelajaran yang lainnya, dan mungkin tidak hanya dalam 2 siklus saja, tapi bisa menggunakan tiga atau empat siklus tergantung tingkat kesulitan materi ajar, kondisi siswa, dan kesedian perlengkapan sarana dan prasarana pembelajaran juga perlu diperhitungkan demi keberhasilan dalam pembelajaran

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data-data yang dipaparkan diatas, apabila dilihat secara menyeluruh data-data yang terlihat mulai dari data awal, siklus I, dan siklus II,

ada kenaikan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan melempar dan menangkap terutama materi tehnik lempar bola kecil dalam permainan boi pada siswa kelas 5 SD Negeri Pucangrejo Pegandon Kendal tahun pelajaran 2012 – 2013

Hasil ini disebabkan oleh beberapa hal mulai dari aspek kognitif, afektif, psikomototrik siswa itu sendiri dan drai luar yang dipengarui oleh guru lingkungan sarana dan prasaran yang dimiliki sekolah dimana mereka menimba ilmu sebagai hasil bisa dilihat dibawah ini:

4.2.1. Tingkat Keberhasilan Aspek Afektif

Model pembelajaran bermain membawa suasana baru atau ada perubahan suasana dalam kegiatan belajar mengajar ialah dari suasana terkekang dalam sistem komando menjadi kebebasan dalam sistem bermain. Kebebasan inilah yang merangsang siswa untuk belajar lebih semangat dengan hasil yang sangat baik. Dalam segi afektif siswa mulai berani menjawab dan menanyakan hal-hal dirasa sulit dengan keberanian ini akan membawa dampak untuk kelanjutan siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya di bidang studi pendidikan jasmani tapi di bidang yang lain.

Pola pikir dan daya serap anak adalah tujuan utam dalam pembelajaran yang diberikan pada anak didik kita maka hal yang paling pokok dalam pembelajaran sikap mental anak agar terjaga dengan semestinya kalau bisa meningkatkan kemampuan anak dalam segi berfikir dalam penelitian ini anak sudah mulai ada kemajuan walau tidak signifikan mulai dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

4.2.2. Tingkat Keberhasilan Aspek Psikomotorik

Dari pengamatan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar terlihat bahwa kedisiplinan siswa selama kegiatan belajar mengajar pantas dipuji, hal ini membawa dampak aktivitas siswa juga sangat baik, yang terlihat dalam peningkatan aktivitas siswa yang mencapai hasil yang lebih baik atau hampir seluruh siswa aktif dalam segi psikomotor banyak siswa yang berani melakukan lemparan dengan jarak yang awalnya hanya 5 meter berpasangan sudah ada keberanian lebih jauh lagi dan melambungkan bola juga lebih tinggi dari yang biasanya dilakukan.

Pola yang diterapkan oleh peneliti harusnya lebih bervariatif lagi agar tingkat kemampuan gerak dasar anak lebih banyak dikuasai lagi demi perkembangan anak yang nantinya akan muncul bakat dan minat dari anak akan cabang olahraga yang spesifik lagi untuk masa yang akan datang diusia remaja.

4.2.3. Tingkat Keberhasilan Aspek kognitif

Model Pembelajaran bermain adalah model pembelajaran yang tidak asing lagi terutama untuk materi lempar tangkap bagi siswa karena yang biasanya dipakai adalah langsung pada pokok materi dan hanya fokus pada lapangan atau area bermain dan bola tetapi pada kali ini juga menggunakan bola tenis sehingga ada suasana yang lain, sehingga pelaksanaan model pembelajaran ini tidak membosankan bagi siswa sehingga siswa ada rasa penasaran dan mau mengikutinya dengan sangat antusias.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1.Simpulan

Dari pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Terdapat pengaruh hasil belajar siswa lempar tangkap setelah diadakan pembelajaran dengan metode bermain anak lebih baik dalam penguasaan materi dan kemampuan, keberanian juga meningkat tidak seperti waktu terdahulu sebelumnya karena pembelajaran yang diikutinya pola yang diterapkan berbeda adanya media pendukung yang lain tidak dengan komando dari guru tetapi guru terjun langsung dalam proses pembelajaran.

Metode bermain mungkin lebih baik dibanding dengan metode yang lain karena siswa lebih mampu dalam menguasai materi yang diberikan karena adanya suasana yang lain dalam mengikuti pembelajaran dan terhadap kemampuan anak dalam melakukan lempar tangkap dengan ditunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memperoleh hasil nilai yang meningkat.

Tingkat kemampuan anak meningkat karena suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan karena merasa materi yang selama ini dianggap sulit dan menakutkan ternyata setelah dimodifikasi oleh guru justru sangat mudah dan menyenangkan hal ini perlu dikembangkan demi kemajuan siswa dengan model yang lain agar pembelajaran yang diharapkan tidak hanya pola gerak anak tercukupi tetapi hasil prestasi juga menyertainya.

5.2.Saran

Berdasarkan pada kesimpulan hasil penelitian ini dicoba diteliti kembali, tetapi di kenakan pada anak didik lain untuk menyakinkan apakah juga menunjukkan hasil yang sama. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dalam pemberian materi pelajaran khususnya tentang lempar tangkap agar lebih banyak menggunakan metode-metode belajar terutama media pembelajaran yang digunakan tidak hanya bola tenis aslinya, menerapkan pembelajaran kepada siswa metode mana yang paling mudah dan tepat untuk dipelajari siswanya.

Murid peserta didik khususnya untuk cabang atletik khususnya lempar tangkap perlu menyiapkan kondisi fisik dan psikologi selama menerima materi tehnik dasar lempar tangkap berbeda dengan cabang olahraga yang lain, sepak bola bola basket dimana sentuhan bola, pada lempar tangkap pendek tapi memerlukan tehnik dasar yang baik sehingga bola dapat diterima setim dengan sempurna. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal haruslah penelitian dilakukan beberapa kali dan di sekolahan yang lain karena kondisi riel antar sekolah yang berbedan akan menunjukkan hasil yang berbeda pula.

Agar dapat memahami terhadap materi pelajaran lebih meningkat, guru hendaknya lebih mengembangkan PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk penggunaan sarana dan metode pembelajaran yang tepat, dan dapat pemanfaatan lingkungan sekitar kita sebagai media pembelajaran agar siswa tidak jenuh. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sarumpaet, 1992, *Permainan Besar*, Depdikbud, Jakarta
- Anni,Catharina Tri, dkk. 2004 *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Arianti.2008.*Pengertian Belajar*.[http://sobatbaru.blogspot.com/2008/05/pengertian belajar.html](http://sobatbaru.blogspot.com/2008/05/pengertian-belajar.html) (diakses 13 April 2012)
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta PT. Rineksa Cipta
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani tingkat SD/MI)*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Materi pelatihan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta Depdiknas
- Harsono. 1988 *Coacing dan Aspek-Aspek Psikologi Dalam coaching*, Jakarta:Depdikbud.
- [http:// klupguru.com/view.php](http://klupguru.com/view.php) 16 April 2012
- [http://www.koni.or.id/Konsep Dasar Pelatihan Conditioning Dalam Olahraga.pdf](http://www.koni.or.id/Konsep_Dasar_Pelatihan_Conditioning_Dalam_Olahraga.pdf).
- Jeo.2009,Pengertianbelajar.[http://oegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertin belajar/artikel](http://oegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertin-belajar/artikel) (diakses 13 April)
- Kriswantoro.(2007). *Permainan dan Olahraga*. Semarang. Dikbud. Prop Jateng
- M. Sajoto. 1995. *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik*. Semarang:Dahara Prize
- Raven. 1981. *Atlas Kinisioligi*. Semarang:Dhahara.
- Rusli Ibrahim. 2001. *Landasan psikologi pendidikan jasmani disekolah dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Suharno HP. 1986. *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta; Fkikikip yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*” jakarta Rineka Cipta.
- Sutrisno, Hadi. 1986. *Metode Statistika*. Yogyakarta:Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.

Taman, Badrut.2009:*blowing bolloon Tingkatakan Konsentrasi anak autis*(online)

WJS. Poerwadarminta. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.
Jakarta : Balai Pustaka.

Yudha.2001.*Pembelajaran atletik di sekolah dasar (sebuah Pendekatan
PembinaanGerak melalui permainan)*.Jakarta: Depdiknas.



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor :

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

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

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Drs. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP : 196410231990021001
Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197508252008121001
Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : ANIK ALIYANTI
NIM : 6101911081
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani,
Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN LEMPAR TANGKAP BOLA KECIL
DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN BOI SISWA KELAS
V SDN PUCANG REJO KECAMATAN PEGANDON
KABUPATEN KENDAL TAHUN 2012/2013
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



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





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN**

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

Telepon: 024-8508007

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

No. :
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

1813 / 44 . 37 . 1 . 6 / PP / 2013

Kepada

Yth. Kepala SD N Pucang Rejo Kendal
di SD N Pucang Rejo Kendal

Dengan Hormat,

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

Nama : ANIK ALIYANTI
NIM : 6101911081
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN LEMPAR
TANGKAP BOLA KECIL DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN BOI SISWA
KELAS V SDN PUCANG REJO KECAMATAN PEGANDON KABUPATEN
KENDAL TAHUN 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 15 Mei 2013

Dekan

M. Si. Pramono, M.Si.

610191985031001



6101911081



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
UPT DINAS PENDIDIKAN KEC. PEGANDON
SD NEGERI PUCANGREJO

*Alamat : Jalan Sultan Agung No 7 Pucangrejo
 Pegandon 51357*

SURAT KETERANGAN

Nomor : / / / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal:

Nama	: Anik Aliyanti
Nim	: 6101911081
Tempat /Tanggal Lahir	: Kendal 26 Januari 1976
Fakultas /Jurusan	: FIK/PJKR

Telah melaksanakan penelitian skala kecil pada tanggal 17 Mei 2013 dan skala besar pada tanggal 5 Juni 2013 pada siswa kelas IV SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Pucangrejo, 14 April 2013
 Kepala Sekolah



Mokhammad, S.Pd.
 NIP: 195605191979111002



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
UPT DINAS PENDIDIKAN KEC. PEGANDON
SD NEGERI PUCANGREJO

*Alamat : Jalan Sultan Agung No 7 Pucangrejo
 Pegandon 51357*

SURAT KETERANGAN

Nomor : / / / 2013

KESEDIAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT

Kepada :

Ketua Jurusan PJKR Universitas Negeri Semarang

Di Semarang

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Pucangrejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal menerangkan bahwa

1. Nama : Achmad Yasin, S.Pd.
 Nip : 196806121999101002
 2. Nama : Sukaryono, S.Pd.
 Nip : 196808232000031004

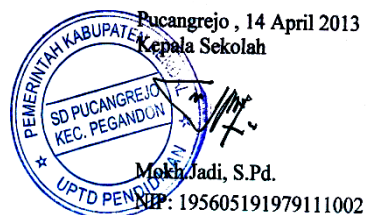
Menyatakan bersedia sebagai teman sejawat untuk mendampingi dalam pelaksanaan penelitian dari

Nama : Anik Aliyanti

Nim : 610191108

Demikian surat keterangan ini digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Pucangrejo, 14 April 2013
 Kepala Sekolah

 Moch. Jadi, S.Pd.
 NIP: 195605191979111002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS 1**

Sekolah	: SD N PUCANGREJO
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V (lima) / 1 (satu)
Standar Kompetensi	: 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan gerakan

- Melambungkan bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Berlari

Karakter siswa yang diharapkan

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Pembelajaran

Permainan boi,

- Melambungkan bola, Menangkap bol, Berlari, Melempar bola

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi

- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti

Memberikan motivasi

Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri

- **Kegiatan Inti:**

- ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan berpasangan atau perorangan

Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan boi

Mendemonstrasikan tehnik kerjasama dan permainan yang sportivitas

melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan

Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasang

Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main

Bermain boi dengan peraturan yang dimodifikasi

memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis

memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut

memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok

memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok

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

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan bubar

F.Sumber Belajar

Buku Penjasorkes SD

Tim Abdi Guru

G.Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan: • Melambungkan bola • Melempar bola • Menangkap bola • Berlari 	Test lisan	Test praktik	Praktikkanlah melemparbola

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	Pengetahuan	3
		Kadang-kadang Pengetahuan	2
		Tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	Aktif Praktek	3
		Kadang-kadang aktif	2
		Tidak aktif	1
3.	Sikap	Sikap	3
		Kadang-kadang Sikap	2
		Tidak Sikap	1

Kendal, 17 Mei 2013

Mengetahui
Kepala sekolah



Melkh. Jadi, S.Pd.
NIP. 195605191979111002

Guru penjasorkes



Anik Aliyanti
NIM : 610191108

1.Lembar Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa

Pertanyaan Aspek Kognitif

- 1.Apakah yang kamu ketahu tentang lempar tangkap bola?
- 2.Apa permainan ini yang kalian lakukan?
- 3.Tahnik dasar apa yang saja yang ada dalam permainan ini?
- 4.Apa saja manfaat permainan ini?
- 5.Apakah perlu diadakan pemanasan sebelum permainan dimulai?

Pertanyaan Aspek Afektif

Dalam penilaian ini guru mengamati beberapa aspek yang meliputi sosial antara lain:

1. Kerja sama teman satu tim?
2. Sportifitas yang tinggi dalam permainan?
3. Antusias dalam kegiatan saat berlangsung?
4. Menghargai temanbermain?
5. Tanggung jawab akan pelanggaran yang dilakukan?

Psikomotor

Penilaian psikomotor yang diambil berdasarkan unjuk kerja saat permainan berlangsung .

1. Kemampuan melakukan gerakan melampar bola ?
2. Kemampuan gerak manipulatif?
3. Kelincahan gerak?
4. Kemampuan menangkap bola?
5. Kemampuan menerapkan strategi bermain?

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus : 1
 Mata pelajaran : Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan
 Kelas/semester : V / II
 Hari Tanggal : Jumat, 17 Mei 2013
 Standar Kompetensi : Mempraktikkan gerak dasar lempar tangkap ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah Guru melakukan Apersepsi		✓		
2	Apakah guru memberi pertanyaan		✓		
3	Apakah guru memberi contoh tehnik lempar tangkap		✓		
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran			✓	
5	Apakah guru membimbing siswa		✓		
6	Apakah guru mengamati proses pembelajaran		✓		
7	Apakah guru memberi penilaian terhadap siswa		✓		
8	Apakah guru melakukan refleksi		✓		
	Jumlah Skor		14	3	

Keterangan:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

Kolaburatot 1

Kolaburator 2

Achmad Yasin, S.Pd.
NIP: 196806121999101002

Sukaryono, S.Pd.
NIP:196808232000031004

**RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK KOGNITIF MELALUI TES LESAN
PADA SIKLUS 1**

NO	NAMA	ASPEK KOGNITIF					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	0	1	0	1	0	2
2	Dimas Eko	1	0	0	1	1	3
3	Ega Aufa F	0	1	1	1	1	4
4	Eko farikan	1	1	0	1	1	4
5	Purwanto	1	1	0	1	0	3
6	Wisnu Wahyu	1	0	1	0	1	3
7	Abdul Rahman	1	1	1	0	1	4
8	Alinawati F	1	1	1	1	1	5
9	Ana Lutfi Y	0	1	0	1	0	2
10	Deni Y	1	0	1	1	1	4
11	Hanung	1	1	0	1	1	4
12	Herman S	0	1	0	0	1	3
13	Libriani W	0	1	1	0	1	3
14	Maily D	1	1	0	1	1	4
15	Shoful Wafa	1	1	1	0	1	4
16	Amirul M	0	1	0	1	1	3
17	Nurul zaidah	1	1	0	1	1	4
18	Mufnilida	0	1	1	1	1	3
19	Nurul Z	1	1	0	1	1	4
20	Qurotul A	1	1	1	1	0	4
21	Rahma	1	1	0	1	1	4
22	Pusita	0	1	1	1	1	4
Jumlah		17	22	15	22	22	97
Presentase%		77	100	68	100	100	88

RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK AFEKTIF MELALUI PENGAMATAN
PADA SIKLUS 1

NO	NAMA	ASPEK AFEKTIF					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	1	1	1	0	0	3
2	Dimas Eko	1	0	1	1	1	4
3	Ega Aufa F	1	1	1	1	0	4
4	Eko farikan	1	1	0	0	1	3
5	Purwanto	1	1	1	1	1	5
6	Wisnu Wahyu	1	0	1	1	1	4
7	Abdul Rahman	1	0	0	1	0	3
8	Alinawati F	1	1	1	1	0	4
9	Ana Lutfi Y	0	1	1	1	1	4
10	Deni Y	0	1	1	0	0	3
11	Hanung	1	0	1	1	0	3
12	Herman S	1	1	1	1	0	4
13	Libriani W	1	0	1	1	1	4
14	Maily D	1	0	1	0	0	3
15	Shoful Wafa	1	1	0	0	1	3
16	Amirul M	0	1	1	1	1	4
17	Nurul zaidah	0	0	1	0	1	2
18	Mufnilida	1	1	1	0	0	3
19	Nurul Z	1	0	1	1	1	4
20	Qurotul A	1	1	0	1	0	3
21	Rahma	1	1	0	1	1	4
22	Pusita	0	1	1	0	1	3
Jumlah		22	18	22	20	18	100
Presentase %		100	81	100	90	81	90

**RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR MELALUI TES UNJUK KERJA
PADA SIKLUS 1**

NO	NAMA	ASPEK PSIKOMOTOR					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	1	1	0	1	0	3
2	Dimas Eko	0	1	1	0	1	3
3	Ega Aufa F	0	1	1	0	0	3
4	Eko farikan	1	0	0	1	0	2
5	Purwanto	1	1	1	0	1	4
6	Wisnu Wahyu	1	1	0	1	1	4
7	Abdul Rahman	0	1	1	0	1	3
8	Alinawati F	1	1	1	1	0	4
9	Ana Lutfi Y	1	0	1	1	1	4
10	Deni Y	1	1	0	1	0	3
11	Hanung	0	1	1	1	1	4
12	Herman S	1	1	0	1	0	3
13	Libriani W	1	1	0	1	1	4
14	Maily D	0	1	1	0	1	3
15	Shoful Wafa	1	1	0	0	1	3
16	Amirul M	1	1	0	1	1	4
17	Nurul zaidah	0	0	1	1	1	3
18	Mufnilida	1	1	1	0	1	4
19	Nurul Z	1	1	1	0	0	3
20	Qurotul A	1	1	1	1	0	4
21	Rahma	1	1	1	1	0	4
22	Pusita	1	0	0	1	1	3
Jumlah		18	22	17	22	17	75
Presentase%		81	100	77	100	77	68

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
SIKLUS I**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	2	20%	
2	Dimas Eko	3	60%	
3	Ega Aufa F	4	80%	
4	Eko farikan	4	80%	
5	Purwanto	3	60%	
6	Wisnu Wahyu	3	60%	
7	Abdul Rahman	4	80%	
8	Alinawati F	5	100%	
9	Ana Lutfi Y	2	20%	
10	Deni Y	4	80%	
11	Hanung	4	80%	
12	Herman S	3	60%	
13	Libriani W	3	60%	
14	Maily D	4	80%	
15	Shoful Wafa	4	80%	
16	Amirul M	3	60%	
17	Nurul zaidah	4	80%	
18	Mufnilida	3	60%	
19	Nurul Z	4	80%	
20	Qurotul A	4	80%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	4	80%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF
SIKLUS I**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	3	60%	
2	Dimas Eko	4	80%	
3	Ega Aufa F	4	80%	
4	Eko farikan	3	60%	
5	Purwanto	5	100%	
6	Wisnu Wahyu	4	80%	
7	Abdul Rahman	3	60%	
8	Alinawati F	4	80%	
9	Ana Lutfi Y	4	80%	
10	Deni Y	3	60%	
11	Hanung	3	60%	
12	Herman S	4	80%	
13	Libriani W	4	80%	
14	Maily D	3	60%	
15	Shoful Wafa	3	60%	
16	Amirul M	4	80%	
17	Nurul zaidah	2	20%	
18	Mufnilida	3	60%	
19	Nurul Z	4	80%	
20	Qurotul A	3	60%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	3	60%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR
SIKLUS I**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	3	60%	
2	Dimas Eko	3	60%	
3	Ega Aufa F	3	60%	
4	Eko farikan	2	20%	
5	Purwanto	4	80%	
6	Wisnu Wahyu	4	80%	
7	Abdul Rahman	3	60%	
8	Alinawati F	4	80%	
9	Ana Lutfi Y	4	80%	
10	Deni Y	3	60%	
11	Hanung	4	80%	
12	Herman S	3	60%	
13	Libriani W	4	80%	
14	Maily D	3	60%	
15	Shoful Wafa	3	60%	
16	Amirul M	4	80%	
17	Nurul zaidah	3	60%	
18	Mufnilida	4	80%	
19	Nurul Z	3	60%	
20	Qurotul A	4	80%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	3	60%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
SIKLUS I**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	2	9%
3	5,5 - 7	Sedang	7	31%
4	7,5 - 8	Tinggi	12	54%
5	8 - 10	Sangat tinggi	1	4%
Jumlah Siswa			22	100%

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF
SIKLUS I**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	10	45%
4	7,5 - 8	Tinggi	10	45%
5	8 - 10	Sangat tinggi	1	4%
Jumlah Siswa			22	100%

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR
SIKLUS I**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	11	50%
4	7,5 - 8	Tinggi	10	45%
5	8 - 10	Sangat tinggi	0	0%
Jumlah Siswa			22	100%

REKAPITULASI PENILAIAN SISWA KESELURUHAN SIKLUS I

No	Nama siswa	Aspek penilaian			N.A	
		K	A	P		
1	Lutfi Tiari	2	3	3	53	
2	Dimas Eko	3	4	3	73	
3	Ega Aufa F	4	4	3	60	
4	Eko farikan	4	3	2	60	
5	Purwanto	3	5	4	80	
6	Wisnu Wahyu	3	4	4	73	
7	Abdul Rahman	4	3	3	60	
8	Alinawati F	5	4	4	86	
9	Ana Lutfi Y	2	4	4	53	
10	Deni Y	4	3	3	60	
11	Hanung	4	3	4	66	
12	Herman S	3	4	3	60	
13	Libriani W	3	4	4	73	
14	Maily D	4	3	3	60	
15	Shoful Wafa	4	3	3	60	
16	Amirul M	3	4	4	66	
17	Nurul zaidah	4	2	3	60	
18	Mufnilida	3	3	4	60	
19	Nurul Z	4	4	3	66	
20	Qurotul A	4	3	4	66	
21	Rahma	4	4	4	80	
22	Pusita	4	3	3	60	
	Jumlah	78	77	75	1435	
	Rata-rata	3,54	3,50	3,40	65,2	
	Nilai tertinggi				86	
	Nilai terendah				53	
	Jumlah siswa tuntas				3	
	Jumlah siswa tidak tuntas				19	
	Keberhasilan				13%	

**REKAP KETUNTASAN
HASIL SIKLUS I**

NO	NAMA SISWA	NIALAI	%	KATEGORI
1	Lutfi Tiari	53		BELUM
2	Dimas Eko	73		BELUM
3	Ega Aufa F	6		BELUM
4	Eko farikan	6		BELUM
5	Purwanto	8		TUNTAS
6	Wisnu Wahyu	73		BELUM
7	Abdul Rahman	6		BELUM
8	Alinawati F	86		TUNTAS
9	Ana Lutfi Y	53		BELUM
10	Deni Y	6		BELUM
11	Hanung	66		BELUM
12	Herman S	6		BELUM
13	Libriani W	73		BELUM
14	Maily D	6		BELUM
15	Shoful Wafa	6		BELUM
16	Amirul M	66		BELUM
17	Nurul zaidah	6		BELUM
18	Mufnilida	6		BELUM
19	Nurul Z	66		BELUM
20	Qurotul A	66		BELUM
21	Rahma	8		TUNTAS
22	Pusita	6		BELUM
	Rata-rata	65,22		
	Ketuntasan 75%	75		
	Tuntas	3	13	
	Belum tuntas	19	87	

FOTO KEGIATAN SIKLUS 1



Kegiatan awal siklus 1



Kegiatan awal siklus 1



Kegiatan inti siklus 1



Permainan Berlangsung



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS 1I**

Sekolah	: SD N PUCANGREJO
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V (lima) / 1 (satu)
Standar Kompetensi	: 1. Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 1.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan gerakan

- Melambungkan bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Berlari

Karakter siswa yang diharapkan

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Pembelajaran

Permainan boi,

- Melambungkan bola, Menangkap bola, Berlari, Melempar bola

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi

- Penugasan
- Latihan
- Tanya jawab

D.Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti

Memberikan motivasi

Melambungkan bola menggunakan tangan kanan dan kiri

- **Kegiatan Inti:**

- ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Melambungkan bola dengan berbagai arah dan kecepatan berpasangan atau perorangan

Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan boi

Mendemonstrasikan tehnik kerjasama dan permainan yang sportivitas

melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

- ***Elaborasi***

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

Melakukan gerakan melambungkan/melempar bola tanpa bola dengan hitungan

Melakukan lempar tangkap dari berbagai arah dan kecepatan : melempar bola lurus, melempar bola lambung, melempar menyusur tanah dilakukan secara berpasang

Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main

Bermain boi dengan peraturan yang dimodifikasi

memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis

memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut

memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok

memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok

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

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi, proses pembelajaran, berdoa dan kembali kekelas

E.Sumber Belajar

Buku Penjasorkes SD

Tim Abdi Guru

F.Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan: • Melambungkan bola • Melempar bola • Menangkap bola • Berlari 	Test lisan	Test praktik	Praktikkanlah melemparbola

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	Pengetahuan	3
		Kadang-kadang Pengetahuan	2
		Tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	Aktif Praktek	3
		Kadang-kadang aktif	2
		Tidak aktif	1
3.	Sikap	Sikap	3
		Kadang-kadang Sikap	2
		Tidak Sikap	1

Kendal, 5 Juni 2013

Mengetahui
Kepala sekolah



Mekh. Jadi, S.Pd.
NIP: 195605191979111002

Guru penjasorkes



Anik Aliyanti
NIM : 610191108

1.Lembar Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa

Pertanyaan Aspek Kognitif

- 1.Apakah yang kamu ketahu tentang lempar tangkap bola?
- 2.Apa permainan ini yang kalian lakukan?
- 3.Tahnik dasar apa yang saja yang ada dalam permainan ini?
- 4.Apa saja manfaat permainan ini?
- 5.Apakah perlu diadakan pemanasan sebelum permainan dimulai?

Pertanyaan Aspek Afektif

Dalam penilaian ini guru mengamati beberapa aspek yang meliputi sosial antara lain:

1. Kerja sama teman satu tim?
2. Sportifitas yang tinggi dalam permainan?
3. Antusias dalam kegiatan saat berlangsung?
4. Menghargai temanbermain?
5. Tanggung jawab akan pelanggaran yang dilakukan?

Psikomotor

Penilaian psikomotor yang diambil berdasarkan unjuk kerja saat permainan berlangsung .

1. Kemampuan melakukan gerakan melampar bola ?
2. Kemampuan gerak manipulatif?
3. Kelincahan gerak?
4. Kemampuan menangkap bola?
5. Kemampuan menerapkan strategi bermain?

LEMBAR OBSERVASI GURU

Siklus : 2
 Mata pelajaran : Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan
 Kelas/semester : V / II
 Hari Tanggal : Jum'at, 5 Juni 2013
 Standar Kompetensi : Mempraktikkan gerak dasar lempar tangkap ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah Guru melakukan Apersepsi			✓	
2	Apakah guru memberi pertanyaan		✓		
3	Apakah guru memberi contoh tehnik lempar tangkap			✓	
4	Apakah guru menggunakan media pembelajaran			✓	
5	Apakah guru membimbing siswa			✓	
6	Apakah guru mengamati proses pembelajaran			✓	
7	Apakah guru memberi penilaian terhadap siswa		✓		
8	Apakah guru melakukan refleksi			✓	
	Jumlah Skor		4	12	

Keterangan:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

Kolaburatot 1

Kolaburator 2

Achmad Yasin, S.Pd.
NIP: 196806121999101002

Sukaryono, S.Pd.
NIP:19680823200003100

**RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK KOGNITIF MELALUI TES LESAN
SIKLUS 2**

NO	NAMA	ASPEK KOGNITIF					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	1	1	0	1	0	3
2	Dimas Eko	1	1	1	1	1	5
3	Ega Aufa F	0	1	1	1	1	4
4	Eko farikan	1	1	1	1	1	5
5	Purwanto	1	1	0	1	1	4
6	Wisnu Wahyu	1	1	1	1	1	5
7	Abdul Rahman	1	1	1	1	1	5
8	Alinawati F	1	1	1	1	1	5
9	Ana Lutfi Y	1	1	0	1	0	3
10	Deni Y	1	1	1	1	1	5
11	Hanung	1	1	0	1	1	4
12	Herman S	0	1	1	1	1	4
13	Libriani W	0	1	1	0	1	3
14	Maily D	1	1	0	1	1	4
15	Shoful Wafa	1	1	1	0	1	4
16	Amirul M	0	1	1	1	1	4
17	Nurul zaidah	1	1	0	1	1	4
18	Mufnilida	1	1	1	1	1	5
19	Nurul Z	1	1	0	1	1	4
20	Qurotul A	1	1	1	1	1	5
21	Rahma	1	1	0	1	1	4
22	Pusita	0	1	1	1	1	4
Jumlah		17	22	15	22	22	93
Presentase%		77	100	68	100	100	83

**RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK AFEKTIF MELALUI PENGAMATAN
SIKLUS II**

NO	NAMA	ASPEK AFEKTIF					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	1	1	1	1	1	5
2	Dimas Eko	1	0	1	1	1	4
3	Ega Aufa F	1	1	1	1	0	4
4	Eko farikan	1	1	1	1	1	5
5	Purwanto	1	1	1	1	1	5
6	Wisnu Wahyu	1	0	1	1	1	4
7	Abdul Rahman	1	1	1	1	1	5
8	Alinawati F	1	1	1	1	1	5
9	Ana Lutfi Y	1	1	1	1	1	5
10	Deni Y	1	1	1	0	0	3
11	Hanung	1	0	1	1	1	4
12	Herman S	1	1	1	1	1	5
13	Libriani W	1	1	1	1	1	5
14	Maily D	1	1	1	0	0	3
15	Shoful Wafa	1	1	1	1	1	5
16	Amirul M	1	1	1	1	1	5
17	Nurul zaidah	1	0	1	0	1	3
18	Mufnilida	1	1	1	1	1	5
19	Nurul Z	1	0	1	1	1	4
20	Qurotul A	1	1	0	1	0	3
21	Rahma	1	1	0	1	1	4
22	Pusita	0	1	1	0	1	3
Jumlah		22	18	22	20	18	94
Presentase %		100	81	100	90	81	85

RUBRIK PENILAIAN SISWA
PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR MELALUI TES UNJUK
KERJA SIKLUS II

NO	NAMA	ASPEK PSIKOMOTOR					JUMLAH
		K1	K2	K3	K4	K5	
1	Lutfi Tiari	1	1	0	1	0	3
2	Dimas Eko	0	1	1	0	1	3
3	Ega Aufa F	0	1	1	1	1	4
4	Eko farikan	1	0	0	1	0	2
5	Purwanto	1	1	1	0	1	4
6	Wisnu Wahyu	1	1	0	1	1	4
7	Abdul Rahman	0	1	1	0	1	3
8	Alinawati F	1	1	1	1	0	4
9	Ana Lutfi Y	1	0	1	1	1	4
10	Deni Y	1	1	0	1	0	3
11	Hanung	0	1	1	1	1	4
12	Herman S	1	1	0	1	1	4
13	Libriani W	1	1	0	1	1	4
14	Maily D	0	1	1	0	1	3
15	Shoful Wafa	1	1	1	1	1	5
16	Amirul M	1	1	0	1	1	4
17	Nurul zaidah	1	1	1	1	1	5
18	Mufnilida	1	1	1	0	1	4
19	Nurul Z	1	1	1	1	1	5
20	Qurotul A	1	1	1	1	0	4
21	Rahma	1	1	1	1	0	4
22	Pusita	1	0	0	1	1	3
Jumlah		18	22	17	22	17	83
Presentase%		81	100	77	100	77	75

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
SIKLUS II**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	2	20%	
2	Dimas Eko	3	60%	
3	Ega Aufa F	4	80%	
4	Eko farikan	4	80%	
5	Purwanto	3	60%	
6	Wisnu Wahyu	3	60%	
7	Abdul Rahman	4	80%	
8	Alinawati F	5	100%	
9	Ana Lutfi Y	2	20%	
10	Deni Y	4	80%	
11	Hanung	4	80%	
12	Herman S	3	60%	
13	Libriani W	3	60%	
14	Maily D	4	80%	
15	Shoful Wafa	4	80%	
16	Amirul M	3	60%	
17	Nurul zaidah	4	80%	
18	Mufnilida	3	60%	
19	Nurul Z	4	80%	
20	Qurotul A	4	80%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	4	80%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF
SIKLUS II**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	3	60%	
2	Dimas Eko	4	80%	
3	Ega Aufa F	4	80%	
4	Eko farikan	3	60%	
5	Purwanto	5	100%	
6	Wisnu Wahyu	4	80%	
7	Abdul Rahman	3	60%	
8	Alinawati F	4	80%	
9	Ana Lutfi Y	4	80%	
10	Deni Y	3	60%	
11	Hanung	3	60%	
12	Herman S	4	80%	
13	Libriani W	4	80%	
14	Maily D	3	60%	
15	Shoful Wafa	3	60%	
16	Amirul M	4	80%	
17	Nurul zaidah	2	20%	
18	Mufnilida	3	60%	
19	Nurul Z	4	80%	
20	Qurotul A	3	60%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	3	60%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR
SIKLUS II**

N O	NAMA SISWA	HASIL SKOR	PRESENTAS E	
1	Lutfi Tiari	3	60%	
2	Dimas Eko	3	60%	
3	Ega Aufa F	3	60%	
4	Eko farikan	2	20%	
5	Purwanto	4	80%	
6	Wisnu Wahyu	4	80%	
7	Abdul Rahman	3	60%	
8	Alinawati F	4	80%	
9	Ana Lutfi Y	4	80%	
10	Deni Y	3	60%	
11	Hanung	4	80%	
12	Herman S	3	60%	
13	Libriani W	4	80%	
14	Maily D	3	60%	
15	Shoful Wafa	3	60%	
16	Amirul M	4	80%	
17	Nurul zaidah	3	60%	
18	Mufnilida	4	80%	
19	Nurul Z	3	60%	
20	Qurotul A	4	80%	
21	Rahma	4	80%	
22	Pusita	3	60%	

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK KOGNITIF
SIKLUS II**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	3	13%
4	7,5 - 8	Tinggi	11	50%
5	8 - 10	Sangat tinggi	7	31%
Jumlah Siswa			22	100%

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK AFEKTIF
SIKLUS II**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	0	0%
3	5,5 - 7	Sedang	5	22%
4	7,5 - 8	Tinggi	6	27%
5	8 - 10	Sangat tinggi	11	50%
Jumlah Siswa			22	100%

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA ASPEK PSIKOMOTOR
SIKLUS II**

NO	RENTANG NILAI	KRETIRIA	FREKUENSI	PRESENTASE
1	2,5 - 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 - 5	Rendah	1	4%
3	5,5 - 7	Sedang	6	27%
4	7,5 - 8	Tinggi	12	54%
5	8 - 10	Sangat tinggi	3	13%
Jumlah Siswa			22	100%

**REKAPITULASI PENILAIAN SISWA KESELURUHAN
SIKLUS II**

No	Nama siswa	Aspek penilaian			N.A	
		K	A	P		
1	Lutfi Tiari	3	5	3	73	
2	Dimas Eko	5	4	3	80	
3	Ega Aufa F	4	4	4	80	
4	Eko farikan	5	5	2	66	
5	Purwanto	4	5	4	86	
6	Wisnu Wahyu	5	4	4	86	
7	Abdul Rahman	5	5	3	86	
8	Alinawati F	5	5	4	93	
9	Ana Lutfi Y	3	5	4	80	
10	Deni Y	5	3	3	73	
11	Hanung	4	4	4	80	
12	Herman S	4	5	4	86	
13	Libriani W	3	5	4	80	
14	Maily D	4	3	3	66	
15	Shoful Wafa	4	5	5	93	
16	Amirul M	4	5	4	86	
17	Nurul zaidah	4	3	5	80	
18	Mufnilida	5	5	4	93	
19	Nurul Z	4	4	5	93	
20	Qurotul A	5	3	4	86	
21	Rahma	4	4	4	80	
22	Pusita	4	3	3	66	
	Jumlah	93	94	83	1792	
	Rata-rata	4,22	4,27	3,77	81,45	
	Nilai tertinggi				93	
	Nilai terendah				66	
	Jumlah siswa tuntas				17	
	Jumlah siswa tidak tuntas				5	
	Keberhasilan				77%	

**REKAP KETUNTASAN
HASIL SIKLUS II**

NO	NAMA SISWA	NIALAI	%	KATEGORI
1	Lutfi Tiari	73		BELUM
2	Dimas Eko	8		TUNTAS
3	Ega Aufa F	8		TUNTAS
4	Eko farikan	66		BELUM
5	Purwanto	86		TUNTAS
6	Wisnu Wahyu	86		TUNTAS
7	Abdul Rahman	86		TUNTAS
8	Alinawati F	93		TUNTAS
9	Ana Lutfi Y	8		TUNTAS
10	Deni Y	73		BELUM
11	Hanung	8		TUNTAS
12	Herman S	86		TUNTAS
13	Libriani W	8		TUNTAS
14	Maily D	66		BELUM
15	Shoful Wafa	93		TUNTAS
16	Amirul M	86		TUNTAS
17	Nurul zaidah	8		TUNTAS
18	Mufnilida	93		TUNTAS
19	Nurul Z	93		TUNTAS
20	Qurotul A	86		TUNTAS
21	Rahma	8		TUNTAS
22	Pusita	66		BELUM
	Rata-rata	78		
	Ketuntasan 75%	75		
	Tuntas	17	77	
	Belum Tuntas	5	23	

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2



Apersepsi Siklus 2



Pemanasan Siklus 2



Kegiatan Inti Siklus 2



Refleksi Siklus 2