



**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN MEDIA
JALAN ANAK TANGGA DAN DINGKLIK OGLAK-AGLIK
BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI
GAJAHMUNGKUR 02 KOTA SEMARANG**

2012

SKRIPSI

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

Oleh :

OKKE PANCA PRASANTI

NIM. 6101408230

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

2013

ABSTRAK

Okke Panca Prasanti. 2012. Peningkatan Pembelajaran Permainan Media Jalan Anak Tangga Dan Permainan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Kota Semarang. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd, Pembimbing II Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Permasalahan pada penelitian ini, perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan kreatif yang dapat dilakukan oleh guru. Satu pemikiran muncul adalah perlu adanya media alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk mengganti permainan jalan anak tangga yang seharusnya menggunakan tangga yang sebenarnya, tetapi dikarenakan tangga yang sebenarnya kurang memfasilitasi pembelajaran, maka pembelajaran dengan permainan pos-posan supaya mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai.

Berdasarkan permasalahan, maka penulis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menemukan judul penelitian yaitu “bagaimana Proses Pembelajaran Permainan Media Jalan Anak Tangga dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui media pembelajaran permainan media jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik bagi siswa kelas IV Sekolah Daar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang.

Dalam penelitian ini terdiri dari 35 siswa, dengan siswa perempuan 15 anak dan siswa laki-laki 21 anak. Pelaksanaan penelitian siklus 1 yaitu pada tanggal 18 september 2012. Dan pelaksanaan siklus 2 yaitu pada 25 september 2012. Penelitian ini dilaksanakan di halaman Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang. Data yang didapat pada penelitian ini dengan menggunakan angket.

Berdasar hasil penelitian ini pada siklus 1 hasilnya belum nampak dan membutuhkan penelitian perbaikan selanjutnya. Siklus 1 mendapatkan hasil 57% kategori rendah, 40% kategori sedang. Sedangkan pada siklus 2 hasil penelitian meningkat, dengan hasil 69% kategori sangat tinggi, 29% masuk pada kategori tinggi, dan 3% masuk dalam kategori sedang.

Pembelajaran melalui media permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik dapat memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 1 dan 2 sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik dapat dipakai sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasilnya meningkat.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri. Beberapa pendapat serta temuan-temuan dari orang atau pun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, 01 Maret 2013

Okke Panca Prasanti

6101408230



LEMBAR PERSETUJUAN

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

Hari :

Tanggal :

Menyetujui

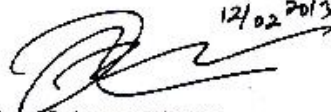
Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Pendamping



Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd

NIP. 196204251986011001



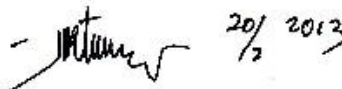
Ipang Setiawan, S.Pd M.Pd

NIP. 197508252008121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Universitas Negeri Semarang



Drs. Mugivo Hartono, M.Pd

NIP. 196109031988031002

PENGESAHAN KELULUSAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
Pada hari : Rabu
Tanggal : 06 Maret 2013
Panitian Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd

NIP. 195910191985031001

NIP.198101292003121001

Dewan Penguji

1. Dra.Endang Sri Hanani, M Kes
NIP. 195906031984032001

Ketua

2. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd
NIP. 196204251986011001

Anggota

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

Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Maju terus pantang mundur, tanpa kita berusaha tidak akan berhasil”

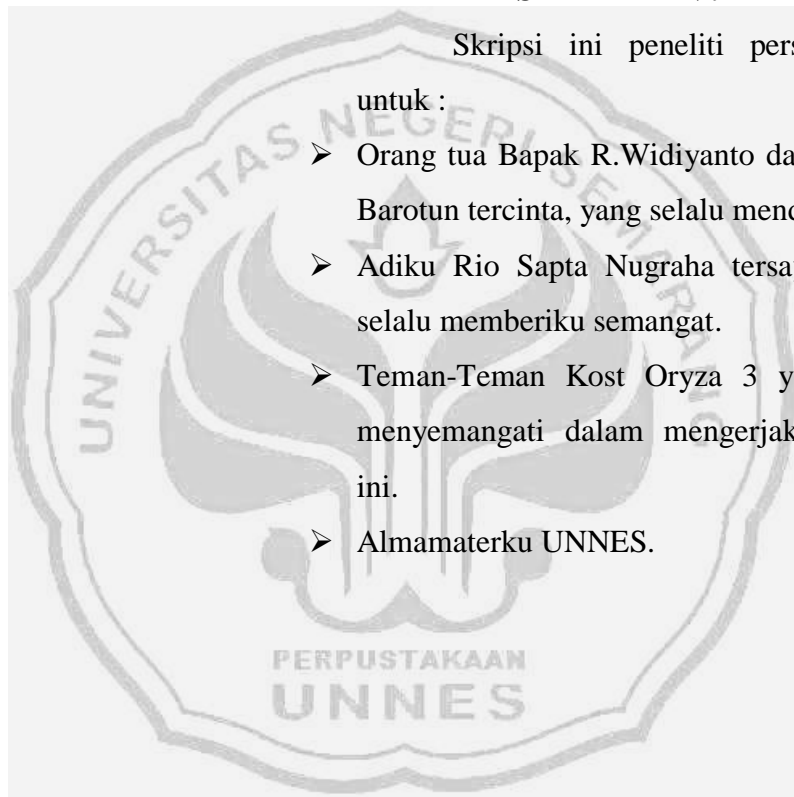
“Hasil terbaik adalah buah dari usaha kita selama ini”

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini peneliti persembahkan

untuk :

- Orang tua Bapak R.Widiyanto dan Ibu Umi Barotun tercinta, yang selalu mendoakanku.
- Adiku Rio Sapta Nugraha tersayang yang selalu memberiku semangat.
- Teman-Teman Kost Oryza 3 yang selalu menyemangati dalam mengerjakan skripsi ini.
- Almamaterku UNNES.



KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini juga atas bantuan dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam - dalamnya kepada :

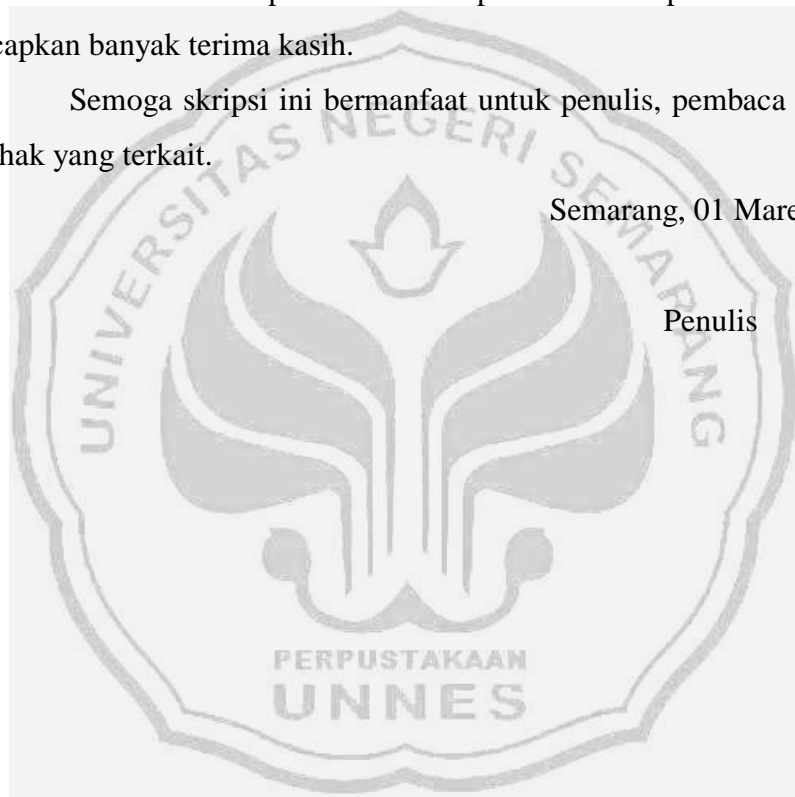
1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd, dosen pembimbing utama yang selalu memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ipang Setiawan, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing pendamping yang selalu memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Semarang yang banyak memberikan ilmu pengetahuan tentang keolahragaan serta telah mendorong dan memberikan bantuan sehingga selesainya penelitian ini.
7. Ibu Hj.Sri Hapsarining R, S.Pd, Kepala Sekolah SD N Gajahmungkur 02 yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan sampel untuk diteliti.
8. Bapak Joko Setiyono, S.Pd, M.Pd, Guru Penjas Orkes SD N Gajahmungkur 02 yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu dalam penelitian.

9. Teman-Teman Kos Oryza 3 yang tidak bisa di sebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis mengucapkan banyak terimakasih.
10. Teman-Teman PGPJSD yang tidak bisa di sebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis ucapka banyak terimakasih.
11. Keluarga besar SD Negeri Gajahmungkur 02 penulis mengucapkan banyak terimakasih atas doa dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dan yang tidak dapat ditulis penulis dan disebutkan satu persatu dalam penulisan skripsi ini dan penulis ucapkan banyak terima kasih.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis, pembaca dan semua pihak yang terkait.

Semarang, 01 Maret 2013

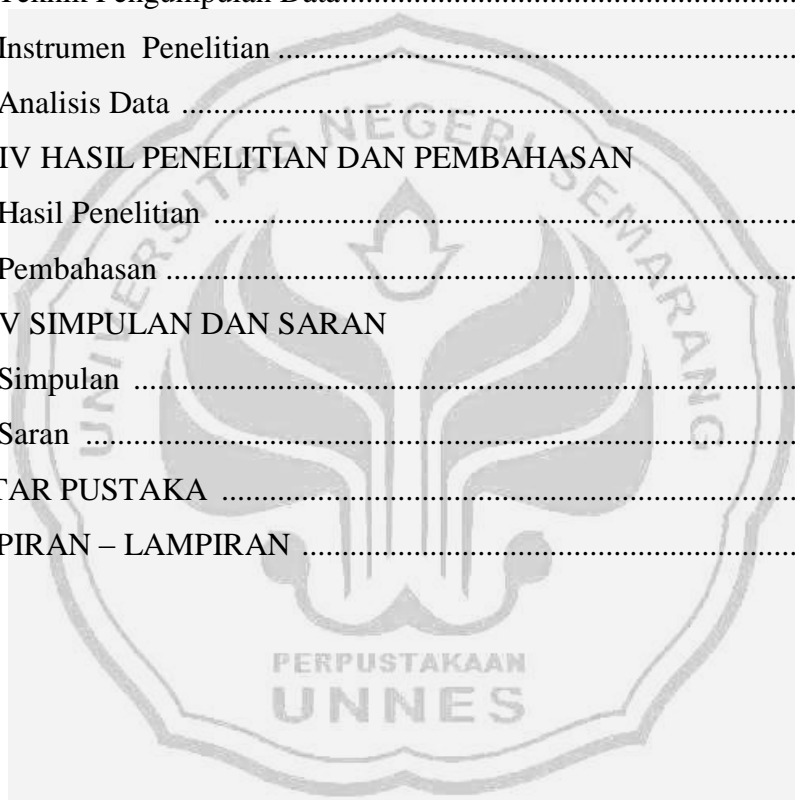
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTO PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Pemecahan Masalah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	5
2.1.1 Pengertian Bermain.....	5
2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan anak	5
2.1.3 Ukuran dan Bentuk Tubuh anak usia 6-12 Tahun	6
2.1.4 Pengertian Permainan Tradisional	6
2.1.5 Meloncat dan Berjengket	7
2.1.6 Berlari	8
2.1.7 Berjalan	9
2.1.8 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9
2.1.9 Tujuan Pendidikan Jasmani	11
2.1.10 Karakteristik Anak Usia SD (Terutama Kelas IV)	11

2.1.11 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak	12
2.1.12 Pengertian Pembelajaran.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian	15
3.2 Obyek Penelitian.....	15
3.3 Waktu Penelitian.....	15
3.4 Lokasi Penelitian.....	15
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.6 Instrumen Penelitian	16
3.7 Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	26
4.2 Pembahasan	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN – LAMPIRAN	44



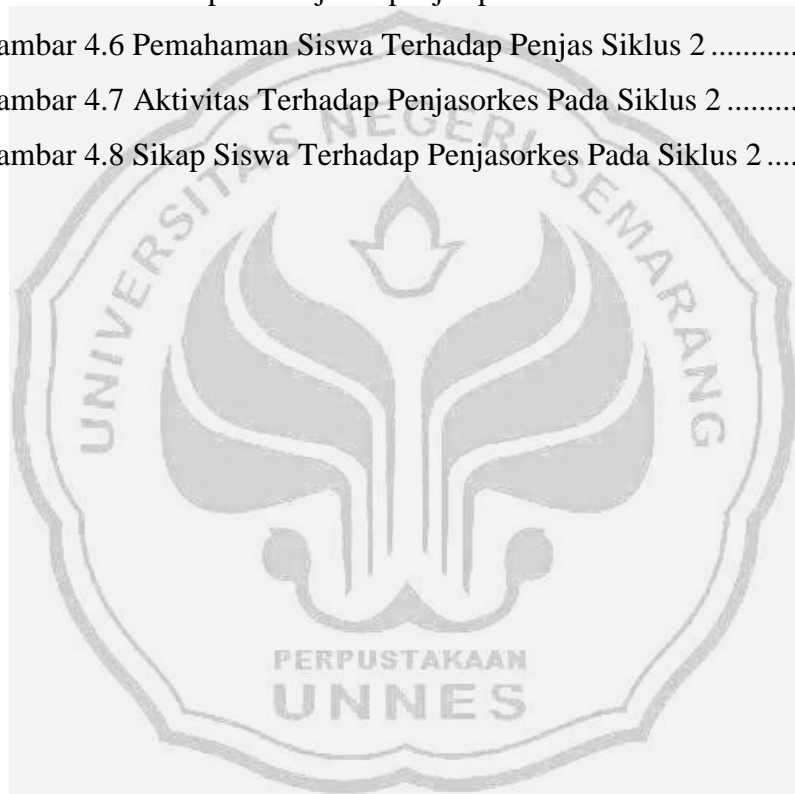
DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
Tabel 4.1 Tabel Skala Penilaian.....	27
Tabel 4.2 Tabel Hasil pembelajaran pada siklus 1.....	28
Tabel 4.3 Tabel Pemahaman Pada siklus 1.....	30
Tabel 4.4 Tabel Aktivitas Siswa Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 1 ...	31
Tabel 4.5 Tabel Sikap Siswa Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 1.....	32
Tabel 4.6 Hasil Pembelajaran Penjas Pada Siklus 2	35
Tabel 4.7 Tabel Pemahaman Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 2.....	37
Tabel 4.8 Tabel Aktivitas Siswa Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 2..	38
Table 4.9 Tabel Sikap Siswa Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 2.....	39



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
Gambar 3.1 Siklus PTK	16
Gambar 4.1 Hasil Pembelajaran Penjas Pada Siklus 1	29
Gambar 4.2 Pemahaman Siswa Terhadap Penjas Pada Siklus 1	30
Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Terhadap Penjasorkes	31
Gambar 4.4 Sikap Siswa Terhadap Penjasorkes	32
Gambar 4.5 Hasil pembelajaran penjas pada siklus 2.....	36
Gambar 4.6 Pemahaman Siswa Terhadap Penjas Siklus 2	37
Gambar 4.7 Aktivitas Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 2	38
Gambar 4.8 Sikap Siswa Terhadap Penjasorkes Pada Siklus 2	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penetapan Pembimbing	45
2. Ijin Penelitian	46
3. Surat Penerimaan Ijin Penelitian Siklus 1	47
4. Surat Penerimaan Ijin Penelitian Siklus 2	48
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	49
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	55
7. Permainan Dingklik Oglak Aglik	61
8. Permainan Jalan Anak Tangga.....	62
9. Persensi Siswa Kelas IV	65
10. Kuisisioner Untuk Siswa	66
11. Kuisisioner Untuk Ahli.....	70
12. Rubrik Penilaian Siswa.....	74
13. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Psikomotor).....	75
14. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Kognitif)	76
15. Penilaian Kuisisioner Angket Siswa (Afektif)	77
16. Hasil Evaluasi Ahli Siklus 1	78
17. Hasil Evaluasi Ahli Siklus 2	79
18. Rubrik Penilaian Untuk Siswa.....	80
19. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Kognitif Siklus 1	81
20. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Afektif Siklus 1	82
21. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Psikomotor Siklus 1	83
22. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Keseluruhan Siklus 1.....	84
23. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Kognitif Siklus 2	85
24. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Afektif Siklus 2	86
25. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Psikomotor Siklus 2	87
26. Rekapitulasi Penilaian Kuesisioner Siswa Keseluruhan Siklus 2.....	88
27. Saran Perbaikan Dari Ahli siklus 1	89
28. Saran Perbaikan Dari Ahli siklus 2	90
29. Dokumentasi Penelitian	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani itu adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina untuk mudah agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Kesempatan anak untuk melatih potensi-potensi ialah pada waktu mereka bermain. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak, atau disebut merupakan naluri. Semua naluri atau dorongan dari dalam ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain adalah kebutuhan hidupnya. Bermain dalam kehidupan manusia itu merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar mereka menjadi manusia. Oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Untuk menjadi guru yang handal dibidang olahraga tersebut, maka guru harus mengerti dan berpegangan pada nilai-nilai pengetahuan olahraga. Sarana dan prasarananya kurang memadai namun dimanfaatkan secara kreatif dan inovasi yang tinggi, maka akan membawa keberhasilan dengan baik.

Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Kegiatan itu bukan sembarang aktivitas, atau bukan pula hanya sekedar berupa “gerak badan” yang tidak bermakna. Karena itu, kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses pendidikan belajar. Aneka aktifitas jasmani atau gerak insani itu dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Karena itu para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani.

Yang diutamakan dalam pendidikan jasmani adalah suasana keriang. Biarkan lah anak-anak lebih leluasa menyatakan dirinya melalui aneka permainan. Perihal penampilan baik atau buruk, salah atau benar, untuk tahap awal di Sekolah Dasar tidak usah di persoalkan.

Pengajaran pendidikan jasmani baru dikatakan sukses jika mampu membangkitkan suasana belajar pada siswa. Perlu dicermati dengan baik, bahwa pendidikan jasmani itu tidak diartikan sempit hanya sebagai kesempatan bagi siswa untuk mengamankan siswa supaya tertib. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan kata lain melalui aktifitas jasmani itu anak diarahkan untuk belajar. Sehingga terjadi perubahan perilaku, tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial, dan moral.

Sekolah Negeri Gajahmungkur 02 yang bertempat di Jalan Papandayan Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang berada pada letak tempat yang strategis, Karena terletak di lingkungan yang jauh dari jalan raya, sehingga tidak membahayakan untuk siswa.

Perlu di ketahui bahwa di Sekolah Dasar Gajahmungkur 02 mempunyai lapangan berbentuk persegi panjang, kurang lebih panjang 20 m dan lebar 5m. Jumlah siswa kelas IV adalah 35 siswa, dengan perempuan 14 siswa, dan laki-laki 21 siswa. Apabila jika proses pembelajaran dilaksanakan dilapangan tersebut maka pembelajaran sebenarnya kurang efektif. Tetapi karena tidak ada lapangan selain lapangan tersebut maka semaksimal mungkin sebagai guru harus bisa memodifikasi suatu permainan dan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

Melihat permasalahan diatas maka perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan kreatif yang dapat dilakukan oleh guru. Satu pemikiran muncul adalah perlu adanya media alternatif dalam pembelajaran yang inovatif untuk mengganti permainan jalan anak tangga yang seharusnya menggunakan tangga yang sebenarnya, tetapi dikarenakan tangga yang sebenarnya kurang memfasilitasi pembelajaran, maka pembelajaran dengan permainan pos-posan semakin naik semakin tinggi angka yang di dapat.

Permainan dingklik oglak aglik dan permainan jalan anak tangga bagi penulis merupakan media alternatif yang tepat yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran olahraga permainan dengan kondisi yang telah dijelaskan di atas.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penulis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menemukan judul penelitian yaitu “Peningkatan Pembelajaran Permainan Melalui Media Jalan Anak Tangga dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang”.

1.2 Perumusan Masalah atau Fokus masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang permasalahan tersebut, maka masalah yang ada dalam penelitian adalah: “Bagaimana Proses Pembelajaran Permainan Melalui Media Jalan Anak Tangga dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui: untuk mengetahui hasil Pembelajaran Permainan Melalui Media Jalan Anak Tangga dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagi Penulis

Dapat dijadikan wahana untuk menerapkan ilmu khususnya di pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang telah diterima dibangku kuliah dan sebagai wawasan pengetahuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian pada masa yang akan datang.

1.4.2 Bagi Siswa

Siswa lebih aktif dalam pembelajaran permainan ini. Dalam model permainan yang berbeda maka mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.

1.4.3 Bagi Guru

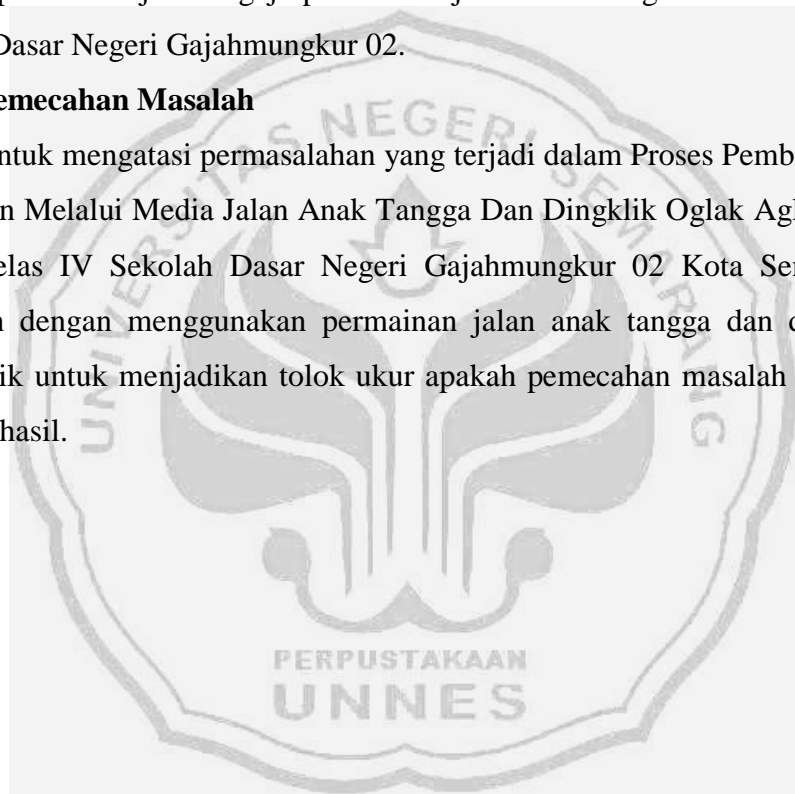
Dapat menambah pengalaman dalam menggunakan media belajar yang dimodifikasi dan juga bisa dijadikan inspirasi pengetahuan untuk menemukan media modifikasi yang lain dalam penjasorkes.

1.4.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran. Sebagai masukan dalam proses pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02.

1.5 Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam Proses Pembelajaran Permainan Melalui Media Jalan Anak Tangga Dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang, dilakukan dengan menggunakan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik untuk menjadikan tolok ukur apakah pemecahan masalah yang di ambil berhasil.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Bermain

Beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat setiap benda yang bermain(Soemitra,1992:2).

Anak-anak tidak lepas dari dalam naluri yang tidak dapat di tekan-tekan lagi. Dengan bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuan, minat, sikap,dan responnya terhadap semua itu. Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal dan mencapai pertumbuhan anak.

Nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan berkreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, sedangkan kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang mengatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain mengatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat, dan sikapnya, kedewasaannya dan responnya terhadap semua itu. Ada pendapat lain lagi yang mengatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik,mental maupun sosial anak (Soemitra,1992:4)

2.1.2 Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak

Aktifitas pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktifitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat dan daya tahan kondiovaskulernjadi baik. Disamping itu bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti

semakin baik pula orga tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992:12).

2.1.3 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 tahun

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:101), Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Pertumbuhan fisik erat kaitannya dengan terjadinya proses peningkatan kematangan fisiologis pada diri setiap individu. Proses peningkatan kematangan secara umum akan terjadi sejalan dengan bertambahnya usia kronologis. Usia kronologis adalah lamanya waktu terhitung sejak seseorang dilahirkan sampai saat kapan orang tersebut dinyatakan usianya. Walaupun usia kronologisnya bisa untuk menaksir tingkat kematangan seseorang. Namun taksirannya hanya bersifat umum dan kurang dan kurang teliti untuk menaksir tingkat kematangan fisik dan fisiologis yang lebih tepat yang bisa digunakan.

Bentuk tubuh seseorang merupakan wujud dari perpaduan antara tinggi badan, berat badan, serta berbagai ukuran lainnya yang ada pada diri seseorang (sugiyanto dan sudjarwo, 1993:109).

2.1.4 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisonal merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud dengan tradisi adalah permainan itu telah diwarisi deari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya.

Pada jaman Sekarang Mungkin Sekali permainan tradisional itu lagi dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang merupakan hasil budaya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-

senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka.

2.1.5 Meloncat dan Berjengket

Kemampuan gerak meloncat dan berjengket berkembang secara bersama. Pola gerak meloncat dan berjengket merupakan perkembangan dari kemampuan gerak berjalan dan berlari. Perkembangan pola gerak tersebut berupa modifikasi atau penyesuaian dalam beberapa bentuk gerak dan intensitas kemampuan fisik yang diperlukan untuk mendukung gerakan.

Gerakan meloncat memerlukan waktu yang lebih lama pada saat lepas dari lantai dibandingkan pada gerak lari, karena itu diperlukan kekuatan otot kaki yang lebih besar selesai unsur keseimbangan tubuh yang baik untuk menjaga keseimbangan pada saat melayang serta pada saat memindahkan berat badan komposisi yang enak untuk mendarat.

1) Meloncat

Pengasaan gerak meloncat berkembang sejalan dengan peningkatan kekuatan kaki serta keseimbangan dan koordinasi tubuh. Gerakan meloncat mula-mula dikuasai adalah dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lain. Gerakan yang dikuasai kemudian adalah menumpu dengan kedua kaki bersama-sama. Gerakan meloncat dengan tumpuan kedua kaki dan mendarat dengan dua kaki baru dikuasai lebih kemudian.

Bentuk gerakan meloncat dengan tumpuan kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki bersama-sama yang bisa dilakukan anak kecil.

2) Berjengket

Gerakan berjengket lebih sukar disbanding dengan gerakan meloncat. Berjengket adalah gerakan meloncat dimana meloncat dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan mendarat dengan menggunakan satu kaki dan mendarat dengan menggunakan satu kaki yang sama. Dengan bentuk gerakan itu jelas bahwa diperlukan kekuatan kaki yang lebih besar. Gerakan berjengket pada umumnya mulai bisa dilakukan pada usia kurang lebih 4 tahun. Namun

Gerakannya Masih belum baik. Kekuatan kaki, Keseimbangan dan koordinasi tubuh masih belum memadai untuk bisa melakukannya dengan baik. Bentuk Gerakan berjengket yang mula-mula bisa dilakukan oleh anak kecil.

Gerakan berjengket mulai bisa dilakukan dengan baik pada usia kurang lebih 6 tahun. Pada saat kaki tumpu meloncat, kaki yang diangkat mengayun kedepan menunjang lajunya gerakan.

Setelah menguasai gerakan berjengket pada umumnya anak-anak senang melakukannya dengan bervariasi, missal melakukannya dengan arah gerakan kedepan, kesamping, ke belakang.

2.1.6 Berlari

Gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyerupai gerakan berjalan. Perbedaan terletak pada irama dan ayunan langkah, pada lari iramanya lebih cepat dan ada saat-saat melayang.

Untuk meningkat menjadi mampu berlari sesudah mampu berjalan, diperlukan peningkatan kekuatan otot kaki dan koordinasi yang lebih baik antara otot-otot pergerakan dengan otot-otot yang berlawanan pada saat kaki melangkah. Kekuatan kaki yang lebih besar diperlukan untuk menjejakkan satu kaki tumpu agar terjadi gerakan melayang, dan untuk menahan berat badan pada saat kaki lainnya mendarat dan dilanjutkan menjejak untuk gerakan langkah berikutnya. Koordinasi yang baik antara penggerak dan berlawanan diperlukan agar berpindah dari satu langkah-langkah berikutnya yang relatif lebih cepat bisa dilakukan dengan lancar atau tidak terputus-putus.

2.1.7 Berjalan

Kecepatan pertumbuhan yang relatif melambat pada masa anak kecil, serta perubahan proporsi bagian-bagian tubuh dimana kaki dan tangan semakin berimbang dengan togok, telah menghasilkan kondisi yang menguntungkan untuk meningkatkan keterampilan melakukan gerakan-gerakan yang sebelumnya telah bisa dilakukan, yaitu antara lain gerakan berjalan dan memegang.

Perkembangan kemampuan gerak berjalan berhubungan dengan peningkatan kekuatan kaki keseimbangan, dan koordinasi bagian-bagian tubuh yang mendukung mekanisme keseimbangan. Kekuatan kaki diperlukan untuk mendukung beban berat tubuh, keseimbangan diperlukan untuk menjaga tubuh tidak roboh. Untuk menjaga keseimbangan pada saat memindah titik berat badan ke kaki depan yang melangkah, koordinasi antara kaki dengan anggota tubuh bagian atas terutama tangan sangat diperlukan. Perkembangan yang baik dalam hal kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi antara kaki dengan tubuh bagian atas sangat menunjang kemampuan anak melakukan berbagai variasi gerakan jalan.

2.1.8 Pengertian Pendidikan Jasmani

Jasmani adalah kata sifat dengan asal kata jasad yang berarti tubuh atau badan. Jasmani menunjuk kepada hal-hal yang berhubungan mengenai jasad, dan yang berhubungan dengan tubuh atau badan manusia, sebagaimana rohani yang menunjuk kepada segala sesuatu yang mengenai roh. Dengan pandangan ini maka pendidikan jasmani berkaitan dengan perasaan, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental dan sosial, intelektual serta estetika (Ateng, 1992:99). Pendidikan jasmani, meskipun berusaha untuk mendidik manusia melalui sarana jasmani, dengan aktivitas-aktivitas jasmani atau aktivitas fisik, tetap berkepentingan dengan tujuan-tujuan pendidikan yang tidak semuanya jasmani atau fisik.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial. Pendidikan jasmani di sekolah bukanlah hanya sekedar mendidik jasmani atau mendidik melalui aktivitas jasmani, atau mengibaratkan tubuh sebagaimana mesin bagi sebuah jasmani. Tetapi, tentang gerak siswa dan mengajar siswa untuk bergerak, untuk memecahkan masalah. Misi pendidikan jasmani adalah memperkenalkan para generasi muda pada cakrawala dunia

makna gerak, mengantarkan siswa menjadi terbiasa dalam situasi gerak. Manakala guru pendidikan jasmani mengajar dengan baik, maka cirinya adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan identitas gerak personalnya dan menjadi suatu kebiasaan di rumah dan masyarakat. Dengan demikian, guru memberikan kepada siswa untuk memiliki kompetensi dan berpartisipasi dalam budaya gerak.

Tubuh dalam hubungan dengan pendidikan jasmani adalah subjek. Tubuh diundang untuk berpartisipasi dalam pendidikan jasmani, dan sekaligus pula diundang untuk berpartisipasi dalam cakrawala dunia. Gerak insani merupakan bentuk dialogis antara manusia yang bergerak dengan lingkungan. Tubuh diundang untuk berkomunikasi dengan alam semesta dalam bentuk gerak. Dalam kaitan ini bentuk keber-upaya-an siswa untuk berdialog dengan lingkungan. Pendidikan jasmani merupakan pengantar siswa kedalam cakrawala dunia gerak. Ini berarti membuat situasi gerak menjadi terbiasa tertanam dalam diri siswa. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan media kedalam budaya gerak.

Pendidikan jasmani adalah bentuk pendidikan gerak untuk kualitas kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan gerak perlu menjadi referensi dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani. Dalam penyelenggaraan itu, budaya gerak adalah bentuk reaksi masyarakat untuk dapat memahami dan mengenali serta sekaligus ber-satu-tubuh dalam kegiatan hidup sehari-hari. Dan karena itu pula, partisipasi dalam budaya gerak berkontribusi pada kualitas hidup.

2.1.9 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani adalah:

- 1) Memberikan bantuan kepada siswa untuk mengenal dunianya dengan kualitas-kualitasnya serta tempat dirinya di dalamnya
- 2) Meningkatkan kesenangan gerak, kepastian gerak dan kekayaan gerak
- 3) Meningkatkan kesehatan jasmnai, rohani dan sosial serta kegairahan hidup
- 4) Mensiagakan menghadapi tugas dan waktu senggang
- 5) Membimbing ke arah penguasaan kewajiban dengan matang sebagai pribadi yang kreatif

Tidak ada pendidikan jasmani yang tidak bertujuan pendidikan. Tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani, sebab gerak adalah dasar untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri.

2.1.10 Karakteristik Anak Usia SD (terutama kelas IV)

Karakteristik anak di usia SD adalah paling suka bermain apa saja, apalagi permainan. Dia bermain dalam suasana jiwa yang bebas lepas dari segala rintangan dan tekanan. Mereka seakan mencerminkan jiwa mereka kepada kita. Sehingga mudah bagi kita untuk mengetahui kejiwaan anak. Maka tepat sekali jika para ahli pendidikan mengatakan: “Anak yang sedang bermain adalah sebagai buku terbuka”. Diusia itu anak bermain dan belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan barang daerah itu. Dengan demikian anak-anak akan mengenal tabiat dan sifat-sifat dari daerah dan barang-barang yang ada pada daerah itu. Anak-anak bermain memanfaatkan waktu, lingkungan, maupun peralatan yang ada di lingkungannya.

Kesempatan untuk bermain yang berarti melatih diri ialah syarat mutlak bagi anak untuk pertumbuhannya. Bermain sama pentingnya dengan makan, minum, dan pakaian. Orang yang melarang anak bermain sebenarnya berbuat suatu kejahatan besar terhadap anak karena bermain adalah latihan untuk dapat hidup sebagai manusia.

Dalam waktu bermain semua fungsi faal anak itu dilatih, baik fungsi-fungsi rohani maupun fungsi-fungsi jasmaninya. Karena itu dunia pendidikan mengakui ucapan yang mengatakan: “Makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna penyesuaian anak itu nanti terhadap keperluan hidup dalam bermasyarakat”. Apalagi dalam bermain sepakbola yang disitu mengajarkan semua aspek kehidupan. Belajar memberi dan menerima, belajar mengukur kekuatan atau kecakapan sendiri dengan kekuatan dan kecakapan orang lain, belajar bergaul dengan orang lain, menanamkan rasa persatuan, kerjasama karena rasa senasib sepenanggungan, rasa tanggungjawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, menjunjung tinggi hak-hak orang lain, kerjasama, menyampaikan kepentingan pribadi untuk orang banyak, mempunyai rasa sportif dan juga fair play.

2.1.11 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Mengenai pertumbuhan dan perkembangan, Papalia dan Olds (1979 : 1 dan 2) mengatakan, yang dimaksud dengan pertumbuhan ialah perubahan kuantitatif dari organ tubuh yang dapat diukur dalam cm (sentimeter), atau dalam kg (kilogram), sedang perkembangan merupakan proses perubahan menuju ke arah yang lebih baik. Dalam hal ini dapat merupakan perubahan jasmaniah maupun psikis, atau makin menjadi baiknya fungsi organ tubuh untuk melakukan tugas gerak atau untuk melakukan kegiatan. Pada kenyataannya hampir semua perkembangan anak akan menentukan perkembangan.

Aktivitas bermain pada anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berani berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi menjadi lebih baik, karena kekuatan otot kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler makin jadi baik. Disamping itu terjadi pula makin tambah panjang dan makin besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti makin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik. Mereka anak melompat, lari, melempar, bergantung, dan memanjat dengan lebih baik. Anak yang bertempat tinggal di dekat danau., pada umumnya lebih mampu berenang bila disbanding dengan anak yang bertempat tinggal di tempat yang jauh dengan danau, telaga, atau sumber air yang lain, karena anak-anak yang bertempat tinggal di sekitar danau yang akan memaksa mereka untuk mengenal sifat air, menyesuaikan gerak air dan terbentuknya organ tubuh mereka karena penyesuaian dengan keadaan alam untuk memperoleh rasa senang. Demikian juga mereka yang hidup di alam sekitar yang berbeda, missal mereka yang hidup di alam sekitar hutan atau hidup di daerah pegunungan, akan menguasai kemampuan gerak yang berbeda karena dasar-dasar gerak mereka akan terbentuk dengan berbeda. Perbedaan yang terjadi ini dapat diatasi dengan pemberian pelajaran pendidikan jasmani atau pembelajaran permainan di sekolah yang direncanakan dengan cermat, dan dilaksanakan dengan baik.

2.1.12 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik mempelajarinya. Dalam sesuatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa yaitu suatu pihak yang member dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif. Winarno Surachmad (1976 : 14) mengutarakan ciri-ciri proses interaksi edukatif, sebagai berikut :

1. Ada bahan yang menjadi isi proses.
2. Ada tujuan yang jelas akan dicapai.
3. Ada pelajar yang aktif mengalami.
4. Ada guru yang melaksanakan.
5. Ada metode tentu untuk mencapai tujuan.
6. Proses interaksi tersebut berlangsung dalam ikatan situasional.

Nampak tidak satupun dari ciri-ciri itu yang dapat dilepaskan tanpa menimbulkan kepincangan dalam interaksi edukatif. Jadi ke enam ciri itu harus terampil atau diusahakan tampil dalam proses interaksi edukatif atau proses pembelajaran. Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam usaha pembelajaran itu seorang guru (termasuk didalam guru pendidikan nasional) harus mendalami dasar-dasar interaksi edukatif seperti berikut :

1. Tujuan (guna menjawab pertanyaan “untuk apa?”)
2. Bahan (“dengan materi yang mana?”)
3. Guru (“diselenggarakan oleh siapa?”)
4. Pelajar (“ditujukan kepada siapa?”)
5. Metode (“bagaimana caranya?”)
6. Situasi (“dalam keadaan yang bagaimana?”)

Dasar interaksi edukatif ini merupakan dasardan pedoman pada waktu seseorang guru melaksanakan kewajibannya. Oleh itu butir-butir interaksi edukatif itu harus dirumuskan dengan cermat dan harus difikirkan juga, kaitan antara satu butir yang lain, sehingga interaksi edukatif itu merupakan satu kesatuan sebagai pedoman pada saat guru melaksanakan tugasnya.

2.1.14 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah usaha untuk mencapai keberhasilan dalam bermain permainan tentunya harus menguasai teknik dasar, taktik, tapi juga harus ada faktor penunjang lain. Salah satunya adalah sarana dan prasarana yang memadai. Dengan terbatasnya sarana dan prasarana, maka perlu menggunakan alat bantu modifikasi serta lapangan yang disesuaikan untuk keberhasilan proses pembelajaran permainan.

2.2 Hipotesis

Hipotesis tindakan adalah dugaan guru tentang cara terbaik untuk mengatasi masalah. Hipotesis tindakan dalam PTK berbeda dengan hipotesis dalam penelitian formal. Hipotesis dalam penelitian formal menyatakan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih, atau adanya perbedaan dua kelompok atau lebih. Sedangkan hipotesis tindakan menyatakan bahwa tindakan itu akan merupakan solusi yang dapat memecahkan permasalahan yang diteliti.

Hipotesis masih perlu dikaji kelayakannya berkaitan dengan kemungkinan pelaksanaannya. Sudarsono (1997) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengkaji kelayakan hipotesis tindakan.

- 1) Implementasi PTK akan berhasil apabila didukung oleh kemampuan dan komitmen guru.
- 2) Kemampuan siswa perlu diperhitungkan baik dari segi fisik, psikologis, dan sosial budaya maupun etik.
- 3) Fasilitas dan sarana pendukung yang tersedia di kelas atau di sekolah juga perlu diperhitungkan.
- 4) Keberhasilan PTK sangat bergantung pada iklim belajar di kelas atau di sekolah.
- 5) Iklim kerja di sekolah juga ikut menentukan keberhasilan PTK.

Berdasarkan kerangka teoritik di atas, maka hipotesis tindakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah **“Peningkatan Pembelajaran Permainan Jalan Anak Tangga dan Dingklik Oglak Aglik Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02 Kota Semarang”**.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang keadaannya akan diteliti. Dengan kata lain subyek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian.

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajahmungkur yang berjumlah 35 siswa dengan perempuan berjumlah 14 dan laki-laki 21.

3.2 Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah “Upaya peningkatan pembelajaran permainan jalan anak tangga dengan permainan dingklik oglak aglik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajahmungkur Kota Semarang”.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 18 September 2012, dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 25 September 2012 di Sekolah Dasar Negeri 02 Gajahmungkur kota semarang.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di lapangan Sekolah Dasar Negeri 02 Gajahmungkur Kota Semarang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang diberi gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif) aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam

belajar,kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisnya,dapat dinilai secara kualitatif (suharsimi Arintuko,Suhardjo dan Supardi,2009:131)

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Silabus, yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar.
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar.
- 3) Lembar Observasi, yaitu lembar penilaian terhadap indikator-indikator yang di tetapkan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap proses belajar siswa dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- 4) Angket, yaitu seperangkat alat untuk mengetahui dan mengukur tingkat ketercapaian rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui model yang diterapkan.
- 5) Tes, yaitu seperangkat alat yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran melalui nilai hasil belajar siswa.

3.6.1 Prosedur Penelitian



3.1 Gambar Prosedur PTK

3.6.1.1 Prosedur Tindakan Siklus 1

3.6.1.1.1 Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan pemanfaatan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik.
- 2) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan membedakan antara siswa laki-laki dan perempuan.
- 3) Menentukan kolaborasi dengan teman sejawat sebagai patner kerja penelitian.

3.6.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilakukan pada hari Selasa 18 September 2012 dengan dibantu 3 teman seangkatan sebagai pengamat. Instrumen yang digunakan adalah dokumen rencana pembelajaran, selang air, ban bekas, botol minuman bekas, karet lompat tali, pedle dan bola, tali rafia, bola kasti, dan kursi, lembar evaluasi untuk siswa, lembar evaluasi untuk ahli, dan alat dokumentasi.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran guru menyiapkan RPP, media/alat peraga, dan instrument penilaian. Kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pemanasan. Pada pemanasan siswa melakukan permainan yang menarik sehingga siswa senang untuk mengikuti pelajaran. Selama kegiatan pemanasan yang penting mereka melakukan gerakan ada unsur lari, keseimbangan dan kecepatan baik itu berpasangan maupun kelompok.

Permainan dimulai dengan pembagian siswa menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari beberapa siswa untuk pemanasan yang menuju pada inti permainan. Untuk dingklik oglak aglik cara bermain yaitu anak-anak membentuk lingkaran, kemudian saling berpegangan tangan, ada salah satu anak yang masuk melewati tengah lingkaran dan melewati bawah tangan temannya yang saling berpegangan itu tadi. Lalu nanti semuanya menyesuaikan dan saling membelakangi. Kemudian salah satu kaki ada yang menjadi kunci dan yang lainnya berada di atas kaki temannya. Kemudian

tangan yang berpegangan di lepas dan tepuk tangan sambil menyanyi dingklik oglak aglik sampe kakinya lepas dari kaki temannya itu. Untuk jalan anak tangga cara bermain yaitu anak-anak di buat 1 kelompok, 1 kelompok terdiri 3-4 orang. 1 kelompok menempati 1 pos, kemudian setelah melakukan gerakan di pos yang telah ditentukan, siswa harus berpindah tempat setelah menunggu peluit, yang menjadi tanda perpindahan ke pos yang lain.

Setelah melakukan kegiatan inti, anak-anak di suruh duduk santai, Peneliti menjelaskan gerakan yang benar yang telah di laksanakan. Siswa melakukan evaluasi dan penilaian.

3.6.1.1.3 Observasi

Berdasarkan penelitian ini ahli penjas menilai peneliti dengan menggunakan kuisioner penilaian dan mengamati ketika menyampaikan materi, memberi contoh, mengevaluasi pembelajaran, dan menutup pembelajaran. Kemudian ahli juga melihat proses pembelajaran supaya ahli tau kekurangan peneliti itu dimana dan apa saja. Ketika itu juga peneliti diberi masukan oleh ahli untuk bisa menjalankan penguasaan kelas. Dan kemudian menyemangati anak-anak supaya anak-anak termotivasi untuk bermain. Setelah kegiatan penelitian berlangsung peneliti diberi masukan terhadap ahli penjas untuk melakukan penelitian lanjutan dan mencermati keaktifan siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini anak sudah dapat memahami permainan ini walaupun belum masih mencontoh kelompok lainnya. Anak-anak mau melakukan permainan ini dengan sungguh-sungguh walaupun belum begitu bisa. Mereka melakukan permainan ini dengan semangat dan sungguh-sungguh. Anak-anak termotivasi dengan permainan ini dan ingin mencoba lagi. Dengan permainan ini anak-anak menjadi lincah, anak menjadi terampil melakukan permainan ini, anak menjadi agresif walaupun belum mencapai hasil maksimal. Tetapi penelitian ini berjalan dengan lancar.

3.6.1.1.4 Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang ada dalam tindakan sehingga masalah tersebut dapat diatasi pada pembelajaran selanjutnya. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran siklus I sebagai berikut :

- 1) Ketika guru dalam membimbing siswa, guru belum begitu dapat membagi waktu, waktu yang terbanyak pada saat guru mengkondisikan siswa, karena siswa masih merasa kurang memahami cara melakukan permainan dingklik oglak aglik sehingga memerlukan keahlian guru mengelola kelas.
- 2) Masih banyaknya siswa yang bermain-main sendiri, sehingga waktu yang tersedia sesuai dengan yang ada di RPP tidak dapat dilaksanakan semua. Karena banyak siswa yang bermain sendiri ketika tidak diperhatikan oleh guru.

Berdasarkan masukan dari ahli pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka hal-hal yang perlu dilakukan peneliti dan diperbaiki untuk tahap pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya adalah :

- 1) Peneliti harus dapat mendesain ulang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih interaktif dengan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar
- 2) Saat peneliti memberikan contoh cara bermain pada satu kelompok, sebaiknya siswa yang lain memperhatikan teman yang sedang menjalankan permainan sehingga kesalahan-kesalahan dalam melakukan latihan tidak dilakukan, peneliti lebih sering memberikan dan mengarahkan siswa agar memperhatikan arahan-arahan yang sudah disampaikan.

3.6.1.2 Prosedur Tindakan Siklus 2

3.6.1.2.1 Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan pemanfaatan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik tetapi

sudah berupa rencana perbaikan dari hasil kajian dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus 1.

- 2) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang membedakan antara siswa laki-laki dan perempuan seperti di penelitian siklus 1.
- 3) Menentukan kolaborasi dengan teman sejawat sebagai partner kerja penelitian.

3.6.1.2.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dilakukan pada hari selasa 25 september 2012 dengan dibantu 3 teman seangkatan sebagai pengamat seperti dengan siklus 1. Instrumen yang digunakan adalah rencana perbaikan dengan menggunakan dokumen rencana pembelajaran, selang air, ban bekas, botol minuman bekas, karet lompat tali, pedle dan bola, tali rafia, bola kasti, dan kursi, lembar evaluasi untuk siswa, lembar evaluasi untuk ahli, dan alat dokumentasi. Tidak jauh berbeda dari siklus 1 tetapi pada siklus ini lebih di tekankan pada kekuatan otot kaki. Yaitu di perbanyak kegiatan permainan jalan anak tangga supaya anak-anak lebih fokus pada kekuatan otot kaki dan otot tangan. Dan siswa lebih aktif bergerak, supaya siswa tidak ada yang menunggu terlalu lama untuk menunggu giliran nya.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran guru menyiapkan RPP, media/alat peraga, dan instrument penilaian. Kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pemanasan. Pada pemanasan siswa melakukan permainan yang menarik sehingga siswa senang untuk mengikuti pelajaran. Selama kegiatan pemanasan yang penting mereka melakukan gerakan ada unsur lari, keseimbangan dan kecepatan baik itu berpasangan maupun kelompok.

Permainan dimulai dengan pembagian siswa menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari beberapa siswa untuk pemanasan yang menuju pada inti permainan. Untuk dingklik oglak aglik cara bermain yaitu anak-anak

membentuk lingkaran, kemudian saling berpegangan tangan, ada salah satu anak yang masuk melewati tengah lingkaran dan melewati bawah tangan temennya yang saling berpegangan itu tadi. Lalu nanti semuanya menyesuaikan dan saling membelakangi. Kemudian salah satu kaki ada yang menjadi kunci dan yang lainnya berada di atas kaki temannya. Kemudian tangan yang berpegangan di lepas dan tepuk tangan sambil menyanyi dingklik oglak aglik sampe kakinya lepas dari kaki temannya itu. Untuk jalan anak tangga cara bermain yaitu anak-anak di buat 1 kelompok, 1 kelompok terdiri 3-4 orang. 1 kelompok menempati 1 pos, kemudian setelah melakukan gerakan di pos yang telah ditentukan, siswa harus berpindah tempat setelah menunggu peluit, yang menjadi tanda perpindahan ke pos yang lain.

Kegiatan akhir yang dilakukan siswa adalah Tanya jawab pemantapan materi pembelajaran, guru memberikan evaluasi dan penilaian.

3.6.1.2.3 Observasi

Pada penelitian ini ahli membimbing peneliti, pertama peneliti memberikan rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian ahli di beri kuisisioner ahli menilai peneliti dalam pembelajaran. Kemudian ahli memberi pengarahan sedikit kepada peneliti untuk bisa menguasai kelas. Ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan ahli penjas mendampingi dan membantu dalam proses pembelajaran kemudian ahli juga membantu penguasaan kelas. Setelah melakukan penelitian ahli member komentar apabila penelitian ini sudah ada perkembangan dimana semua siswa aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Pada penelitian siklus ke 2 ini siswa sudah dapat benar-benar memahami permainan ini, anak-anak tambah semangat daripada penelitian siklus ke 1. Anak-anak tambah bersungguh-sungguh dan anak tambah termotivasi dan saling bersaing. Sehingga penelitian siklus ke 2 bisa mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

3.6.1.2.4 Refleksi

- 1) alannya pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini lebih baik dibandingkan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus I dapat dijalankan pada siklus II.
- 2) Aktivitas guru pada siklus II sedikit demi sedikit menjadi semakin baik atau mengalami peningkatan dibandingkan pada pelaksanaan siklus I. Hal ini terlihat dari hasil guru sudah dapat mengelola kelas lebih baik dibandingkan pada siklus I, suasana belajar sudah dapat berjalan sesuai dengan RPP yang dibuat.
- 3) Semangat, antusias dan keberanian siswa dalam menjalankan permainan-permainan yang diberikan oleh guru sudah terlihat. Siswa sudah tidak bermain sendiri, petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru dijalankan dengan baik oleh siswa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.. Dengan semangat yang baik tersebut menjadikan minat siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan pada siklus I.

3.7 Analisis Data

3.7.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari subjek penelitian dan subjek penelitian yang berupa data primer dan sekunder, seperti nilai siswa, hasil observasi/pengamatan, dan analisis peneliti

3.7.2 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dapat berupa tes maupun non tes. Alat yang digunakan misalnya lembar observasi guru dan siswa, wawancara dan studi dokumentasi dengan cara tes.

- 1) *Tes*. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa bermain sepakbola dengan bola plastik sebagai media, mengetahui efektivitas model, metode dan media pembelajaran yang diterapkan dan mengukur tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran penjaskes.
- 2) *Non Tes*. Data non tes dapat dilakukan dengan cara wawancara terhadap siswa secara langsung pada setelah kegiatan pembelajaran berakhir, maupun

melalui observasi saat proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan siswa difokuskan pada tanggapan terhadap pelaksanaan metode pembelajaran yang diberlakukan selama proses pembelajaran. Sedangkan hasil observasi sebagai data primer yang ikut dianalisis sebagai bahan refleksi pembelajaran.

3.7.1 Teknik analisis data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan mulai pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Teknis analisis yang dipergunakan adalah analisis logis yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu analisis yang berdasar pada penalaran logika yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangan jenis data yang berupa kalimat-kalimat dan hasil kerja siswa.

Analisis data yang digunakan saat pengumpulan data menggunakan model analisis mengalir. Model ini terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga model ini dilakukan secara berurutan. Untuk mereduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan data. Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan data hasil reduksi. Kegiatan penyimpulan dilakukan setelah reduksi data dan penyajian data. Apabila kesimpulan dirasakan tidak kuat, perlu diadakan verifikasi dan peneliti kembali mengumpulkan data dilapangan. Disamping analisis di atas data kuantitatif yang ada yang merupakan hasil diskriptif komparatif dari membandingkan hasil belajar siswa pada kondisi awal, dengan hasil belajar setelah siklus I dan hasil belajar setelah siklus II juga dijadikan sebagai sumber analisis bagi peneliti untuk mengkomparasi sehingga tingkat ketercapaian ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dengan pasti. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran dalam penjaskes ditetapkan kriteria ketuntasan minimal sebesar 75.

3.7.1.1 Analisis Nilai Tes

Dalam menganalisis nilai hasil tes siswa, dilakukan dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh semua siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah populasi siswa, sehingga diperoleh rata-rata hasil tes. Oleh karena itu rata-rata hasil tes dirumuskan sebagai berikut.

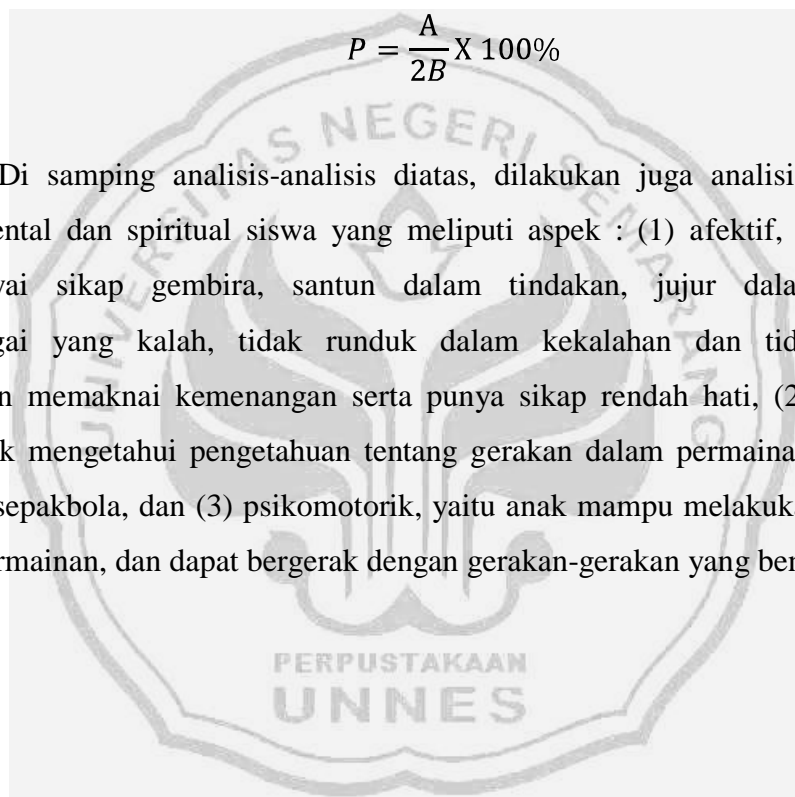
$$skor = \frac{\text{skor yang didapat}}{50} \times 100$$

3.7.1.2 Analisis Respon Siswa

Dalam menganalisis respon siswa, dilakukan dengan merujuk pada petunjuk pelaksanaan belajar mengajar yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelas tersebut mendapat minimal 85% siswa tuntas artinya setidaknya-tidaknya 85% siswa telah menguasai materi pelajaran. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar kelas V digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{A}{2B} \times 100\%$$

Di samping analisis-analisis diatas, dilakukan juga analisis terhadap aspek mental dan spiritual siswa yang meliputi aspek : (1) afektif, yaitu anak mempunyai sikap gembira, santun dalam tindakan, jujur dalam bicara, menghargai yang kalah, tidak runduk dalam kekalahan dan tidak terlalu berlebihan memaknai kemenangan serta punya sikap rendah hati, (2) kognitif, yaitu anak mengetahui pengetahuan tentang gerakan dalam permainan, maupun bermain sepakbola, dan (3) psikomotorik, yaitu anak mampu melakukan gerakan dalam permainan, dan dapat bergerak dengan gerakan-gerakan yang benar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan pemanfaatan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik.
- 2) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan membedakan antara siswa laki-laki dan perempuan.
- 3) Menentukan kolaborasi dengan teman sejawat sebagai partner kerja penelitian.

4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilakukan pada hari Selasa 18 September 2012 dengan dibantu 3 teman seangkatan sebagai pengamat. Instrumen yang digunakan adalah dokumen rencana pembelajaran, selang air, ban bekas, botol minuman bekas, karet lompat tali, pedle dan bola, tali rafia, bola kasti, dan kursi, lembar evaluasi untuk siswa, lembar evaluasi untuk ahli, dan alat dokumentasi.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran guru menyiapkan RPP, media/alat peraga, dan instrument penilaian. Kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pemanasan. Pada pemanasan siswa melakukan permainan yang menarik sehingga siswa senang untuk mengikuti pelajaran. Selama kegiatan pemanasan yang penting mereka melakukan gerakan ada unsur lari, keseimbangan dan kecepatan baik itu berpasangan maupun kelompok.

Permainan dimulai dengan pembagian siswa menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari beberapa siswa untuk pemanasan yang menuju pada inti

permainan. Untuk dingklik oglak aglik cara bermain yaitu anak-anak membentuk lingkaran, kemudian saling berpegangan tangan, ada salah satu anak yang masuk melewati tengah lingkaran dan melewati bawah tangan temennya yang saling berpegangan itu tadi. Lalu nanti semuanya menyesuaikan dan saling membelakangi. Kemudian salah satu kaki ada yang menjadi kunci dan yang lainnya berada di atas kaki temannya. Kemudian tangan yang berpegangan di lepas dan tepuk tangan sambil menyanyi dingklik oglak aglik sampe kakinya lepas dari kaki temannya itu. Untuk jalan anak tangga cara bermain yaitu anak-anak di buat 1 kelompok, 1 kelompok terdiri 3-4 orang. 1 kelompok menempati 1 pos, kemudian setelah melakukan gerakan di pos yang telah ditentukan, siswa harus berpindah tempat setelah menunggu peluit, yang menjadi tanda perpindahan ke pos yang lain.

Setelah melakukan kegiatan inti, anak-anak di suruh duduk santai, Peneliti menjelaskan gerakan yang benar yang telah di laksanakan. Siswa melakukan evaluasi dan penilaian.

Setelah pembelajaran siklus I selesai dilaksanakan, maka siswa diberikan angket tentang proses belajar mengajar yang dilakukan. Dengan pemberian angket tersebut akan dapat diketahui bagaimanakah pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisny. Hal analisis deskripsi persentase dari masing-masing aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 4.1Skala Penilaian

No	Nilai Persentase	Kriteria
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah
2	37,00% - 52,00%	Rendah
3	53,00% - 68,00%	Sedang
4	69.00% - 84,00%	Tinggi
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi

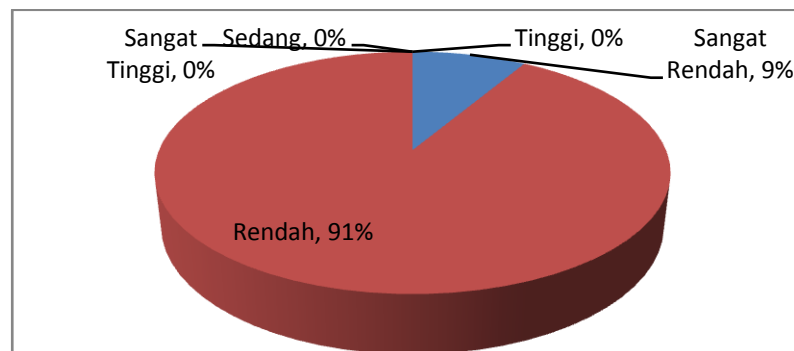
Kriteria yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran (psikomotorik) terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) dengan pendekatan permainan tradisional Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	3	9%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	32	91%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	0	0%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	0	0%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa sebanyak 91% siswa termasuk dalam kategori rendah, dan sebanyak 9% siswa termasuk dalam kategori sangat rendah. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil pelajaran penjasorkes pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus I termasuk dalam kategori rendah.

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini



Gambar Diagram 4.1 Hasil Pembelajaran Penjasorkes pada Siklus I

4.1.1.3 Observasi

Berdasarkan penelitian ini ahli penjas menilai peneliti dengan menggunakan kuisioner penilaian dan mengamati ketika menyampaikan materi, memberi contoh, mengevaluasi pembelajaran, dan menutup pembelajaran. Kemudian ahli juga melihat proses pembelajaran supaya ahli tau kekurangan peneliti itu dimana dan apa saja. Ketika itu juga peneliti diberi masukan oleh ahli untuk bisa menjalankan penguasaan kelas. Kemudian menyemangati anak-anak supaya anak-anak termotivasi untuk bermain. Setelah kegiatan penelitian berlangsung peneliti diberi masukan terhadap ahli penjas untuk melakukan penelitian lanjutan dan mencermati keaktifan siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini anak sudah dapat memahami permainan ini walaupun belum masih mencontoh kelompok lainnya. Anak-anak mau melakukan permainan ini dengan sungguh-sungguh walaupun belum begitu bisa. Mereka melakukan permainan ini dengan semangat dan sungguh-sungguh. Anak-anak termotivasi dengan permainan ini dan ingin mencoba lagi. Dengan permainan ini anak-anak menjadi lincah, anak menjadi terampil melakukan permainan ini, anak menjadi agresif walaupun belum mencapai hasil maksimal. Tetapi penelitian ini berjalan dengan lancar.

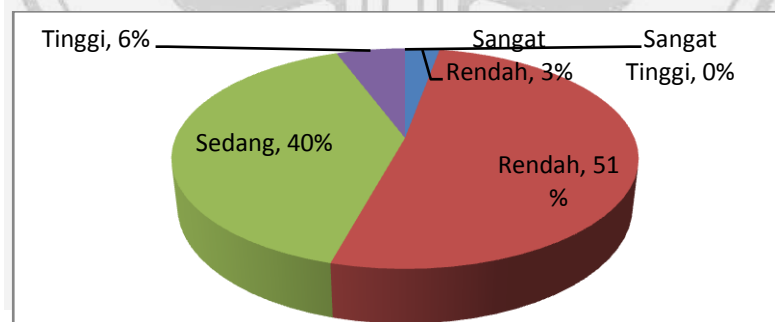
4.1.1.3.1 Kognitif

Dari penilaian aspek kognitif ini kita bisa melihat kriteria 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 mempraktekkan permainan ini. Aspek kognitif ini juga digunakan untuk mengetahui hasil sikap pemahaman siswa terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) dengan pendekatan permainan tradisional pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3 Tabel Pemahaman Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus I

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	1	3%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	18	51%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	14	40%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	2	6%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang yang memiliki pemahaman yang rendah terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 51% termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 40% siswa termasuk dalam kategori sedang dan hanya 6% yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan yang termasuk dalam kategori sangat tinggi belum ada. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini

**Gambar Diagram 4.2 Pemahaman Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus I**

4.1.1.3.2 Psikomotorik

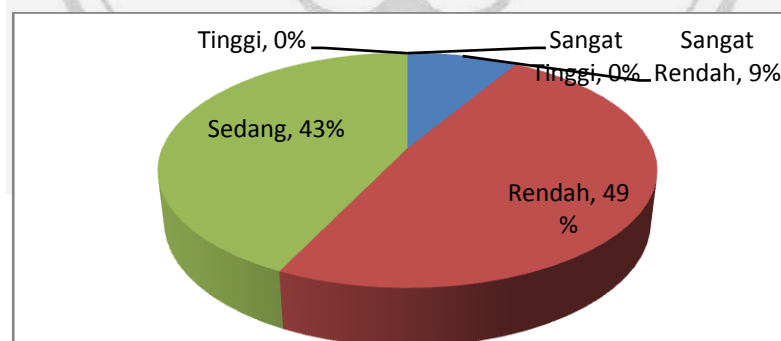
Aspek psikomotor kriteria yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa, anak menjadi lincah, anak trampil dalam melakukan permainan ini, anak agresif, walaupun belum begitu memahami tetapi mereka berusaha mendalami pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) walaupun belum mencapai hasil yang maksimal.dengan pendekatan permainan tradisional

pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4 Tabel Aktivitas Siswa terhadap Penjasorkes

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	3	9%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	17	49%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	15	43%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	0	0%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang yang memiliki aktivitas yang rendah terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 49% termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 43% termasuk dalam kategori sedang dan sebanyak 9% siswa termasuk dalam kategori sangat rendah, sedangkan siswa yang memiliki aktivitas yang termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi belum ada. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini



Gambar Diagram 4.3 Aktivitas Siswa terhadap Penjasorkes

4.1.1.3.3 Afektif

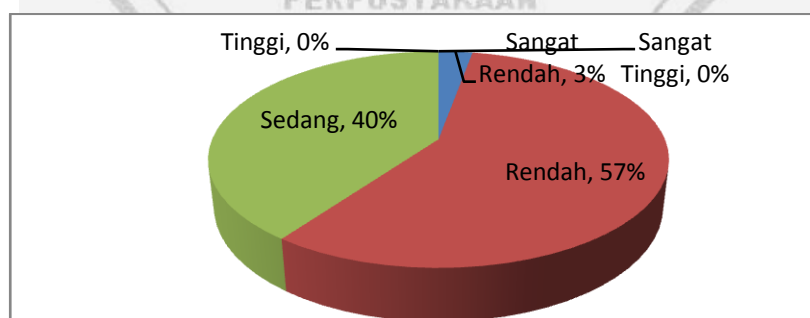
Aspek afektif digunakan untuk mengetahui sikap dan kriteria siswa terampil dan mampu mengikuti dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) walaupun belum sesuai dengan pencapaian nilai maksimal, anak semangat, anak bersungguh-sungguh, anak termotivasi, anak

bersaing dalam melakukan permainan ini walaupun belum begitu mengerti dengan pendekatan permainan tradisional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5 Tabel Sikap Siswa terhadap Penjasorkes Pada Siklus I

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,0% - 36,00%	Sang Rendah	1	3%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	20	57%
3	53,00% 68,00%	Sedang	14	40%
4	69.00% - 84,00%	Tinggi	0	0%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang yang memiliki sikap yang rendah terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 57% termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 40% siswa termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 3% siswa memiliki perhatian yang sangat rendah dan tidak ada siswa yang memiliki sikap yang termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini



Gambar Diagram 4.4 Sikap Siswa terhadap Penjasorkes

4.1.1.3.4 Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang ada dalam tindakan sehingga masalah tersebut dapat diatasi pada pembelajaran

selanjutnya. Adapun permasalahan yang muncul dalam pembelajaran siklus I sebagai berikut :

- 1) Ketika guru dalam membimbing siswa, guru belum begitu dapat membagi waktu, waktu yang terbanyak pada saat guru mengkondisikan siswa, karena siswa masih merasa kurang memahami cara melakukan permainan dingklik oglak aglik sehingga memerlukan keahlian guru mengelola kelas.
- 2) Masih banyaknya siswa yang bermain-main sendiri, sehingga waktu yang tersedia sesuai dengan yang ada di RPP tidak dapat dilaksanakan semua. Karena banyak siswa yang bermain sendiri ketika tidak diperhatikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka hal-hal yang perlu dilakukan guru dan diperbaiki untuk tahap pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya adalah :

- 1) Guru harus dapat mendesain ulang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih interaktif dengan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar
- 2) Saat guru memberikan contoh cara bermain pada satu kelompok, sebaiknya siswa yang lain memperhatikan teman yang sedang menjalankan permainan sehingga kesalahan-kesalahan dalam melakukan latihan tidak dilakukan, guru lebih sering memberikan dan mengarahkan siswa agar memperhatikan arahan-arahan yang diberikan oleh guru.

4.1.2 Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan pemanfaatan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik tetapi sudah berupa rencana perbaikan dari hasil kajian dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus 1.
- 2) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang membedakan antara siswa laki-laki dan perempuan seperti di penelitian siklus 1.

3) Menentukan kolaborasi dengan teman sejawat sebagai patner kerja penelitian.

4.1.2.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dilakukan pada hari selasa 25 september 2012 dengan dibantu 3 teman seangkatan sebagai pengamat seperti dengan siklus 1. Instrumen yang digunakan adalah rencana perbaikan dengan menggunakan dokumen rencana pembelajaran, selang air, ban bekas, botol minuman bekas, karet lompat tali, pedle dan bola, tali rafia, bola kasti,dan kursi, lembar evaluasi untuk siswa, lembar evaluasi untuk ahli,dan alat dokumentasi. Tidak jauh berbeda dari siklus 1 tetapi pada siklus ini lebih di tekankan pada kekuatan otot kaki. Yaitu di perbanyak kegiatan permainan jalan anak tangga supaya anak-anak lebih fokus pada kekuatan otot kaki dan otot tangan. Dan siswa lebih aktif bergerak, supaya siswa tidak ada yang menunggu terlalu lama untuk menunggu giliran nya.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran guru menyiapkan RPP,media/alat peraga, dan instrument penilaian. Kemudian membuka pembelajaran dengan mengucap salam, berdoa, dan melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pemanasan. Pada pemanasan siswa melakukan permainan yang menarik sehingga siswa senang untuk mengikuti pelajaran. Selama kegiatan pemanasan yang penting mereka melakukan gerakan ada unsur lari, keseimbangan dan kecepatan baik itu berpasangan maupun kelompok.

Permainan dimulai dengan pembagian siswa menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari beberapa siswa untuk pemanasan yang menuju pada inti permainan. Untuk dingklik oglak aglik cara bermain yaitu anak-anak membentuk lingkaran, kemudian saling berpegangan tangan, ada salah satu anak yang masuk melewati tengah lingkaran dan melewati bawah tangan temennya yang saling berpegangan itu tadi. Lalu nanti semuanya menyesuaikan dan saling membelakangi. Kemudian salah satu kaki ada yang menjadi kunci dan yang lainnya berada di atas kaki temannya. Kemudian tangan yang berpegangan di lepas dan tepuk tangan sambil menyanyi dingklik oglak aglik sampe kakinya

lepas dari kaki temannya itu. Untuk jalan anak tangga cara bermain yaitu anak-anak di buat 1 kelompok, 1 kelompok terdiri 3-4 orang. 1 kelompok menempati 1 pos, kemudian setelah melakukan gerakan di pos yang telah ditentukan, siswa harus berpindah tempat setelah menunggu peluit, yang menjadi tanda perpindahan ke pos yang lain.

Kegiatan akhir yang dilakukan siswa adalah Tanya jawab pemantapan materi pembelajaran, guru memberikan evaluasi dan penilaian.

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) dengan pendekatan permainan tradisional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Pembelajaran Penjasorkes pada Siklus II

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	0	0%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	0	0%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	2	6%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	12	34%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	21	60%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II diperoleh hasil pembelajaran Penjasorkes termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini terlihat sebanyak 60% siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 34,00% siswa yang termasuk dalam kategori tinggi dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini

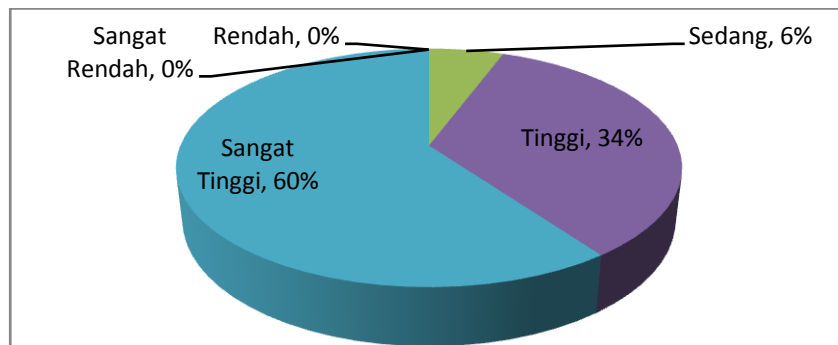


Diagram 1

Hasil Pembelajaran Penjasorkes pada Siklus II

4.1.2.3 Observasi

Pada penelitian ini ahli selalu mendampingi peneliti, pertama peneliti memberikan rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian ahli di beri kuisisioner ahli menilai peneliti dalam pembelajaran. Kemudian ahli memberi pengarahan sedikit kepada peneliti untuk bisa menguasai kelas. Ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan ahli penjas mendampingi dan membantu dalam proses pembelajaran kemudian ahli juga membantu penguasaan kelas. Setelah melakukan penelitian ahli member komentar apabila penelitian ini sudah ada perkembangan dimana semua siswa aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pada penelitian siklus ke 2 ini siswa sudah dapat benar-benar memahami permainan ini, anak-anak tambah semangat daripada penelitian siklus ke 1. Anak-anak tambah bersungguh-sungguh dan anak tambah termotivasi dan saling bersaing. Sehingga penelitian siklus ke 2 bisa mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

4.1.2.3.1 Kognitif

Aspek kognitif yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) sudah maksimal seperti hasil yang diinginkan. Pada penelitian ini siswa sudah paham dan sudah bisa melakukan sendiri dengan menggunakan pendekatan permainan

tradisional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.7 Tabel pemahaman Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus II

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	0	0%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	0	0%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	2	6%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	12	34%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	21	60%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II memiliki pemahaman yang tinggi terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 60% termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 34% siswa termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 6% responden dengan kategori sedang dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini

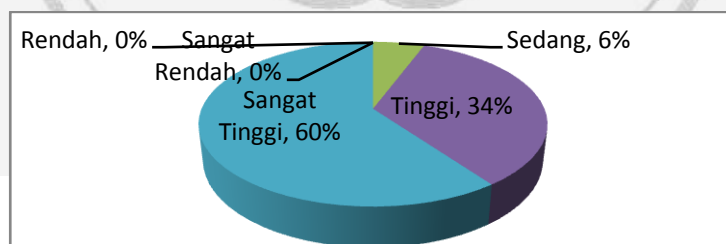


Diagram 2

Pemahaman Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus II

4.1.2.3.2Psikomotorik

Aspek psikomotor yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) sudah maksimal dan sesuai dengan criteria yang di tentukan seperti siswa lincah

dalam melakukan gerakan, siswa trampil dalam melakukan permainan, siswa menjadi lebih agresif dan siswa sangat aktif dengan pendekatan permainan tradisional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Tabel Aktivitas Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus II

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	0	0%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	0	0%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	1	3%
4	69,00% - 84,00%	Tinggi	10	29%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	24	69%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang yang memiliki aktivitas yang sangat tinggi terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 69% termasuk dalam kategori sangat tinggi dan sebanyak 29% siswa termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan siswa yang memiliki aktivitas yang termasuk dalam kategori sedang hanya 3% siswa. Sedangkan siswa dengan kategori aktivitas yang rendah dan sangat rendah tidak ada. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini

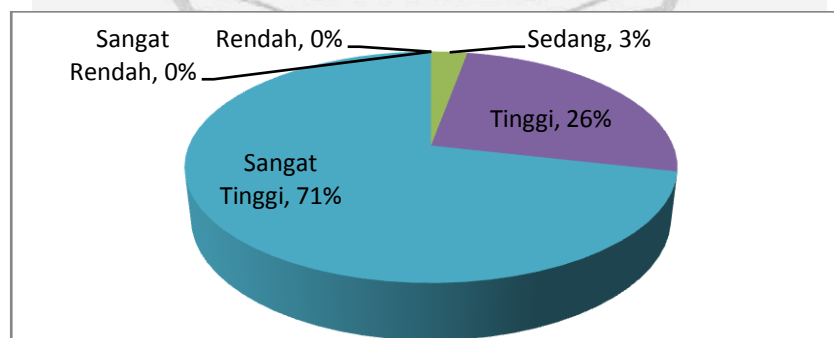


Diagram 4

Aktivitas Siswa terhadap Penjasorkes pada Siklus II

4.1.2.3.3 Afektif

Aspek afektif yang digunakan untuk mengetahui sikap siswa terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) sudah maksimal dan sesuai dengan hasil yang diinginkan. dengan pendekatan permainan tradisional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.9 Tabel Sikap Siswa terhadap Penjasorkes Pada Siklus II

No	Nilai Persentase	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah	0	0%
2	37,00% - 52,00%	Rendah	0	0%
3	53,00% - 68,00%	Sedang	1	3%
4	69.00% - 84,00%	Tinggi	10	29%
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi	24	69%
	Jumlah		35	100,0

Berdasarkan table diatas terlihat bahwa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang pada siklus II memiliki sikap yang tinggi terhadap penjasorkes. Hal ini terlihat sebanyak 69% termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 29% siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sebanyak 3% siswa yang termasuk dalam kategori sedang dan tidak ada siswa yang memiliki sikap yang termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah pada siklus II ini. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini

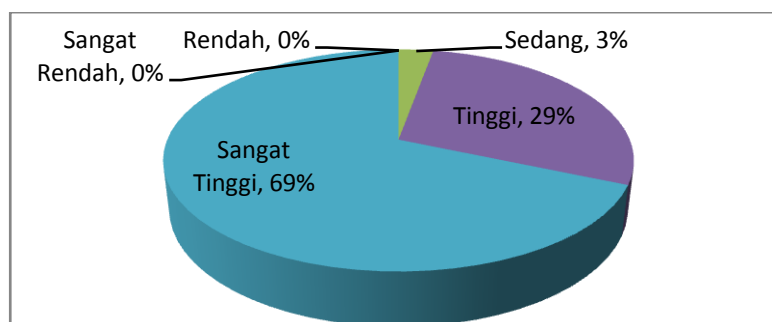


Diagram 3

Sikap Siswa terhadap Penjasorkes Pada Siklus II

4.1.2.3.4 Refleksi

- 1) Jalannya pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini lebih baik dibandingkan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus I dapat dijalankan pada siklus II.
- 2) Aktivitas guru pada siklus II sedikit demi sedikit menjadi semakin baik atau mengalami peningkatan dibandingkan pada pelaksanaan siklus I. Hal ini terlihat dari hasil guru sudah dapat mengelola kelas lebih baik dibandingkan pada siklus I, suasana belajar sudah dapat berjalan sesuai dengan RPP yang dibuat.
- 3) Semangat, antusias dan keberanian siswa dalam menjalankan permainan-permainan yang diberikan oleh guru sudah terlihat. Siswa sudah tidak bermain sendiri, petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru dijalankan dengan baik oleh siswa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.. Dengan semangat yang baik tersebut menjadikan minat siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan pada siklus I.

4.2 Pembahasan

Pada proses belajar mengajar, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih strategi mengajar yang paling serasi, yang akan dipakai atau diterapkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Pada hakekatnya strategi yang lebih bermutu, yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa serta waktu belajar yang lebih banyak akan mencapai keberhasilan penuh dalam tiap bidang studi. Pembelajaran di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi, yang penting dan strategis. Dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat Karena peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang. Ingin rasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan yang sangat tepat. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I sebagian besar hasil belajar yang terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik termasuk dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan, selama ini proses belajar mengajar khususnya penjasorkes belum banyak yang menggunakan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang memahami maksud dari penggunaan permainan jalan anak tangga dan dingklik

oglak aglik yang dipergunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes ini. Kesalahan-kesalahan siswa yang melakukan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik sangat terlihat jelas, sedangkan guru kurang menguasai pembelajaran secara penuh karena siswa kurang memperhatikan penjelasan dan contoh-contoh yang diberikan guru. Inilah yang menjadikan hasil belajar siswa siswa terhadap proses belajar mengajar Penjasorkes masih rendah. Untuk mengatasi hasil tersebut maka perlu dilakukan suatu proses belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga minat siswa untuk mengikuti proses belajar Penjasorkes menjadi tinggi sehingga prestasi belajar mata pelajaran Penjasorkes semakin baik pula.

Aktivitas siswa pada siklus I dan Siklus II setelah dilakukan refleksi semakin mengalami peningkatan pada siklus II aktifitas siswa semakin meningkat dibandingkan dengan siklus I menunjukkan kriteria aktivitas belajar siswa menjadi semakin tinggi. Terlihat pada siklus II sebanyak 69% termasuk dalam kategori sangat tinggi dan sebanyak 29% siswa termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan siswa yang memiliki aktivitas yang termasuk dalam kategori sedang hanya 3% siswa. Siswa dengan kategori aktivitas yang rendah dan sangat rendah tidak ada. Hasil ini memberikan gambaran dengan melakukan pembenahan-pembenahan atau permainan-permainan pada siklus I, maka akan diperoleh hasil yang lebih baik pada siklus II. Demikian pula faktor sikap siswa terhadap penjasorkes, pada siklus I terlihat sebanyak 57% termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 40% siswa termasuk dalam kategori sedang, pada siklus II meningkat sebanyak 69% termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 29% siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sebanyak 3% siswa yang termasuk dalam kategori sedang. Pembelajaran seperti ini memberikan gambaran bahwa dengan permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikut pelajaran Penjasorkes pada pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah Mungkur 02 Kota Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pembelajaran melalui media permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik dapat memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 02.

5.2 Saran

Sejalan dengan hasil penelitian pembelajaran permainan jalan anak tangga dan dingklik oglak aglik dapat dipakai sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga hasilnya meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (Dalam Pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga). Surakarta:UPT Penerbit Pencetakan dan Pencetakan UNS (UNS Pres).
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pupuh Fathurohman dan M.Sobry S. 2009. *Strategi belajar mengajar*(Melalui konsep umum dan konsep islami). Bandung: PT Refika Aditama.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta:Depdikbud
- Sugiyanto dan sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud, Proyek Peningkatan Mutu Guru SD Setara D-II dan Pendidikan Kependudukan Bagian Proyek Penataan Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.



Lampiran-Lampiran

Lampiran 1



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor: 807/ FK/ 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/D/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.43/1, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 76)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 10 Mei 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan mengesahkan kepada :
- | | |
|---|---|
| 1. Nama | : Dis. Cahyo Yuwono, M.Pd. |
| NIP | : 19820423-980011001 |
| Pangkat/Golongan | : IV/b - Pembina Tk. I |
| Jabatan Akademik | : Faktor 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 | : OKKE PANCA PRASANTI |
| NIM | : 6101406230 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) |
| Topik | : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BOROBUKUR 1 KECAMATAN BUKUBUDUR KABUPATEN MAGELANG 2012/2013 |
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 11 Mei 2012
DEKAN

Dr. F. Harry Priyanto, M.S.
NIP. 195910191985031001

- Tembusan
1. Perbantuan Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Perunggu



FN 3340 24Rev. 2/00

Lampiran 1



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

No. : 5168 / UM. 3714 / PP / 2012
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. KEPALA SD N BOROBUDUR 1 MAGELANG
 di SD N BOROBUDUR 1 MAGELANG

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

Nama : OKKE PANCA PRASANTI
 NIM : 6101408230
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BOROBUDUR 1 KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 06 September 2012
 Dekan.

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



PM-35-A4C-24Rev. 03...

03/09/2012 10:11

03/09/2012 10:11

Lampiran 1



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD. PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SEKOLAH DASAR NEGERI GAJAHMUNGKUR 02
Jl. Papandayan Telp. (024) 8500381 Semarang

Nomor : 065 / GM / 2012
 Hal : Penerimaan Ijin Penelitian

Yth : Pembimbing Penyusunan Skripsi / Tugas Akhir
 PGPJSD/FIP/UNNES
 di
 Semarang

Dengan Hormat

Dengan dasar surat no : 5168 /UN.37.16 / PP / 2012, hal Permohonan Ijin Penelitian dari PGPJSD / FIP / UNNES maka kami Kepala Sekolah SD Gajahmungkur 02, menyatakan sebagai berikut :

Nama : OKKE PANCA PRASANTI
 NIM : 6101408230
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GAJAHMUNGKUR 02 KECAMATAN GAJAHMUNGKUR KOTA SEMARANG 2012/2013

Kami terima untuk melaksanakan Penelitian, dengan waktu tanggal 18 September 2012 dan tanggal 25 September 2012.

Demikian, semoga menjadikan maklum adanya.



Semarang, 18 September 2012

Kepala Sekolah

Jl. Sidiyasa Sarining R, S. Pd
 NIP. 19540621 197802 2 001

Lampiran 1



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD. PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SEKOLAH DASAR NEGERI GAJAHMUNGKUR 02
Jl. Papandayan Telp. (024) 8500381 Semarang

Nomor : 065 / GM / 2012
 Hal : Penerimaan Ijin Penelitian

Yth : Pembimbing Penyusunan Skripsi / Tugas Akhir
 PGPJSD/FIP/UNNES
 di
 Semarang

Dengan Hormat

Dengan dasar surat no : 5168 /UN.37.16 / PP / 2012, hal Permohonan Ijin Penelitian dari PGPJSD / FIP / UNNES maka kami Kepala Sekolah SD Gajahmungkur 02, menyatakan sebagai berikut :

Nama : OKKE PANCA PRASANTI
 NIM : 6101408230
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
 Topik : MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA DENGAN PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GAJAHMUNGKUR 02 KECAMATAN GAJAHMUNGKUR KOTA SEMARANG 2012/2013

Kami terima untuk melaksanakan Penelitian, dengan waktu tanggal 18 September 2012 dan tanggal 25 September 2012.

Demikian, semoga menjadikan maklum adanya.

Semarang, 25 September 2012
 Kepala Sekolah

 Hj. Sri Hartaning R, S. Pd
 NIP. 19540621 197802 2 001

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Siklus I

Sekolah	: SD NEGERI GAJAHMUNGKUR 02
Mata Pelajaran	: Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
Kelas/semester	: 4 (Empat)/1(Satu)
Alokasi Waktu	: 2X35 Menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikkan permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikkan permainan dengan peraturan yang sudah di modifikasi serta nilai kerja sama tim, sportifitas dan kejujuran.

A. Tujuan Pembelajaran:

➤ Kognitif

• Produk

1. Diberi pertanyaan pilihan ganda, siswa menjawab dengan mudah..
2. Tanpa melakukan gerakan siswa dimintai menjelaskan dengan kata-kata sendiri.

• Proses

1. Diberi gambar orang, siswa dapat menjelaskan cara membentuk lingkaran dengan kelompoknya.
2. Diberi gambar, siswa dapat menjelaskan cara mengkaitkan kaki supaya tidak jatuh.
3. Diberi gambar siswa dapat menjelaskan cara berputar-putar setelah mengkaitkan kakinya.

➤ Psikomotor

1. Dilakukan dengan berkelompok, siswa dapat membuat lingkaran
2. Dilakukan berkelompok siswa dapat bermain dinglik oglak aglik

Lanjutan Lampiran 2

➤ Berkarakter

1. Pada saat melakukan praktek lapangan siswa dapat menunjukkan sikap disiplin tanggung jawab
2. Pada saat pembelajaran permainan dingklik oglak aglik, siswa dapat bekerjasama dengan baik dan tanggung jawab
3. Pada saat guru menjelaskan, siswa dapat menjadi pendengar yang baik

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan dingklik oglak aglik

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Persiapan guru penjasorkes sebelum pembelajaran

- Menyiapkan perangkat (silabus, RPP, presensi, penilaian, peluit)
- Menyiapkan peralatan
- Kegiatan Awal
 - Siswa di bariskan
 - Mengecek Kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan
 - Mendemonstrasikan gerakan inti yang akan di lakukan
- Kegiatan Inti
 - a. Pembagian tugas
 - Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan lompatan pada selangair/ban bekas
 - Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan permainan dingklik oglak aglik
 - b. Memonitor dan evaluasi tugas gerak siswa

Lanjutan Lampiran 2

- Ketika siswa menirukan gerakan melompat, maka guru mengamati kesungguhan dan keterampilan siswa dengan menggunakan lembar penilaian

E. Indikator

- Kognitif
 - Produk
 1. Menjelaskan cara main dan aturan permainannya
 2. Menjelaskan cara melompat supaya tidak jatuh
 - Proses
 1. Mengetahui cara bermain permainan dingklik oglak aglik
 2. Mengetahui cara melompat supaya tidak terjatuh
- Psikomotor
 1. Mempraktekan gerakan permainan dingklik oglak aglik
- Afektif
 - Berkarakter
 1. Disiplin pada saat bermain
 2. Keterampilan, kerjasama, tanggung jawab

F. Kegiatan Akhir Pembelajaran

- a) Pendinginan

Guru memberikan gerakan penguluran otot, siswa melakukan dengan sungguh-sungguh agar terhindar dari cideran
- b) Refleksi

Pengalaman siswa
- c) Evaluasi

Guru menggunakan lembar penilaian untuk menilai hasil belajar
- d) Apresiasi

Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja siswa
- e) Tindak lanjut

Siswa di beri tugas untuk mengerjakan soal

Lanjutan Lampiran 2

G. Alat Dan sumber belajar

a. Alat

- ❖ Peluit
- ❖ Selang air
- ❖ Ban bekas
- ❖ Lapangan

b. Sumber belajar

Buku Permainan

H. Penilaian

Indikator	Teknik Penilaian	bentuk	Instrument/soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melompat 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Lakukanlah cara melompat dengan benar

Format Kriteria Penilaian Produk

1. Papan Penilaian

Aspek yang di nilai	Perolehan Skor				
	1	2	3	4	5
1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotor					
Jumlah					
Jumlah Skor Maksimal	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{50} = 100$				

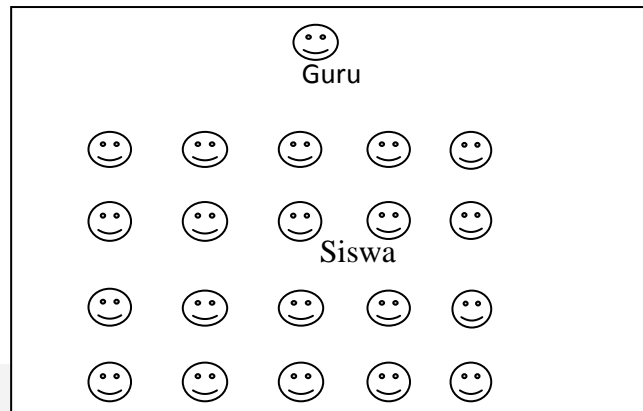
BAHAN AJAR

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan awal (5 menit)

- Guru memberiskan siswa 4 bersap

Lanjutan Lampiran 2



- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Guru presensi siswa
- Guru memberikan warming-Up (Pemanasan)
 - ❖ Melakukan pemanasan dengan permainan yang mengarah ke inti pembelajaran

Pemanasan Lompat Selang



- Guru :
1. Memberikan aba-aba agar anak memulai melompat satu persatu
 2. Satu persatu melompat di dalam lingkaran selang
 3. Anak-anak harus berada di baris yang telah di tentukan

2. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN

- ❖ Siswa beregu dalam 1 baris yang telah di bagi oleh guru

Lanjutan Lampiran 2

- ❖ Di bagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 5-6 orang
- ❖ Siswa melakukan permainan dingklik oglak aglik



3. KEGIATAN AKHIR (5 MENIT)

- a. Guru mengumpulkan siswa dan duduk dengan kaki di luruskan
- b. Guru memberikan penjelasan ulasan
- c. Guru memimpin doa
- d. Guru membubarkan siswa

Semarang 18 september 2012

Mengetahui

Kepala sekolah

Guru Penjas SD N Gajahmungkur 02

Sri Hapsarining R, S. Pd

Joko Setiyono S. Pd M. Pd

Peneliti

Okke Panca Prasanti

Lampiran 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****Siklus II**

Sekolah : SD NEGERI GAJAHMUNGKUR 02
 Mata Pelajaran : Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
 Kelas/semester : 4 (Empat)/1(Satu)
 Alokasi Waktu : 2X35 Menit

Standar Kompetensi : 1. Mempraktikan permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 1.1 Mempraktikan permainan dengan peraturan yang sudah di modifikasi serta nilai kerja sama tim, sportifitas dan kejujuran

A. Tujuan Pembelajaran:

➤ Kognitif

- Produk
 3. Diberi pertanyaan pilihan ganda, siswa menjawab dengan mudah
 4. Tanpa melakukan gerakan siswa dimintai menjelaskan dengan kata-kata sendiri

• Proses

4. Diberi penjelasan utuk permainan Jalan Anan Tangga (10 Pos)
5. Siwa diberi tahu letak perpos gerakannya berbeda

➤ Psikomotor

3. Dilakukan dengan berkelompok, siswa menempati pos yang telah di tentukan
4. Dilakukan berkelompok siswa dapat bermain Jalan Anak Tangga (10 Pos)

Lanjutan Lampiran 3

➤ Berkarakter

4. Pada saat melakukan praktek lapangan siswa dapat menunjukkan sikap disiplin tanggung jawab
5. Pada saat pembelajaran permainan Jalan Anak Tangga (10 Pos),siswa dapat bekerjasama dengan baik dan tanggung jawab
6. Pada saat guru menjelaskan,siswa dapat menjadi pendengar yang baik

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan Jalan Anak Tangga (10 pos)

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Persiapan guru penjasorkes sebelum pembelajaran

- Menyiapkan perangkat (silabus,RPP,presensi,penilaian,peluit)
- Menyiapkan peralatan

• Kegiatan Awal

- Siswa di bariskan
- Mengecek Kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- Melakukan gerakan pemanasan
- Mendemonstrasikan gerakan inti yang akan di lakukan

• Kegiatan Inti

a. Pembagian tugas

- Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan gerakan di pos 1 sampai pos 10
- Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melakukan permainan yang sudah di tentukan

Lanjutan Lampiran 3

b. Memonitor dan evaluasi tugas gerak siswa

- Ketika siswa menirukan contoh gerakan, maka guru mengamati kesungguhan dan keterampilan siswa dengan menggunakan lembar penilaian

E. Indikator

- Kognitif
 - Produk
 3. Menjelaskan cara main dan aturan permainannya
 4. Menjelaskan cara berpindah dari pos 1 ke pos lainnya
 - Proses
 3. Mengetahui cara bermain permainan Jalan Anak Tangga (10 pos)
 4. Mengetahui cara Berpindah pos
- Psikomotor
 2. Mempraktekan gerakan permainan Jalan Anak Tangga (10 pos)
- Afektif
 - Berkarakter
 3. Disiplin pada saat bermain
 4. Keterampilan, kerjasama, tanggung jawab

F. Kegiatan Akhir Pembelajaran

- f) Pendinginan

Guru memberikan gerakan penguluran otot, siswa melakukan dengan sungguh-sungguh agar terhindar dari cideran
- g) Refleksi

Pengalaman siswa
- h) Evaluasi

Guru menggunakan lembar penilaian untuk menilai hasil belajar
- i) Apresiasi

Guru memberikan penghargaan atau hasil kerja siswa

Lanjutan Lampiran 3

j) Tindak lanjut

Siswa di beri tugas untuk mengerjakan soal

G. Alat Dan sumber belajar

a. Alat

- ❖ Peluit
- ❖ Botol bekas
- ❖ Karet
- ❖ Bola kasti
- ❖ Pedel
- ❖ Tali raffia
- ❖ Kapur tulis
- ❖ Kursi
- ❖ Ban bekas
- ❖ Lapangan

b. Sumber belajar

Buku Permainan

H. Penilaian

Indikator	Teknik Penilaian	bentuk	Instrument/soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melompat 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Lakukanlah cara melompat dengan benar

Format Kriteria Penilaian

Produk

I. Papan Penilaian

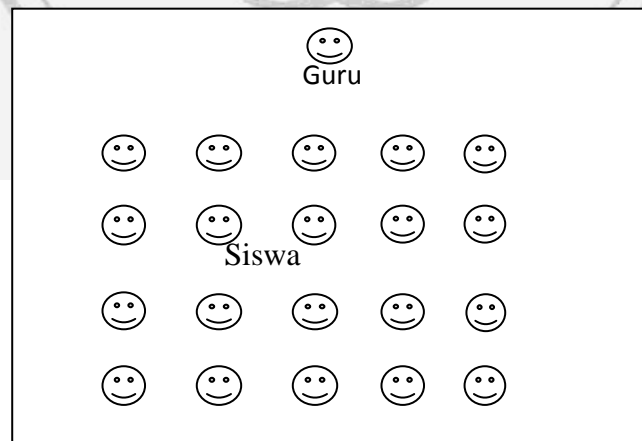
Aspek yang di nilai	Perolehan Skor				
	1	2	3	4	5
4. Kognitif 5. Afektif 6. Psikomotor					
Jumlah					
Jumlah Skor Maksimal	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{50} = 100$				

BAHAN AJAR

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

4. Pertemuan awal (5 menit)

- Guru memberiskan siswa 4 bersap



- Guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai
- Guru presensi siswa
- Guru memberikan warming-Up (Pemanasan)

- ❖ Melakukan pemanasan dengan permainan yang mengarah ke inti pembelajaran

J. KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN

- ❖ Siswa beregu dalam 1 kelompok yang terdiri dari 4-5
- ❖ Siswa melakukan permainan jalan anak tangga (10Pos)



K. KEGIATAN AKHIR (5 MENIT)

- Guru mengumpulkan siswa dan duduk dengan kaki di luruskan
- Guru memberikan penjelasan ulasan
- Guru memimpin doa
- Guru membubarkan siswa

Semarang 25 september 2012

Mengetahui

Kepala sekolah

Guru Penjas SD N Gajahmungkur 02

Sri Hapsarining R.S.Pd

Joko Setiyono S.Pd M.Pd

Peneliti

Okke Panca Prasanti

Lampiran 4

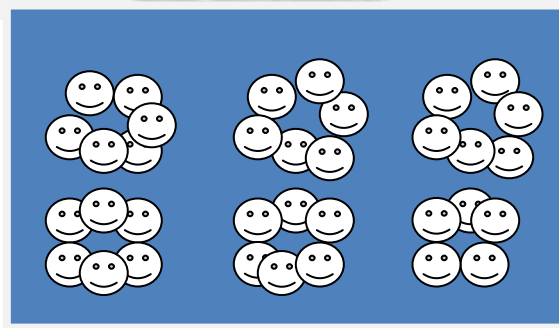
Permainan Dingklik Oglak Aglik

Permainan Dingklik oglak aglik merupakan permainan menggunakan kekuatan kaki, yang berfokus pada kecepatan dan ketepatan dalam melompat. Permainan ini dilakukan oleh siswa kelas IV. Pelaksananya yaitu didalam lapangan yang berbentuk persegi panjang.

Dingklik oglak aglik dimulai dengan pembagian siswa menjadi 1 tim yang terdiri dari 3-6 anak. 1 tim itu berusaha untuk mempertahankan kaki yang di kaitkan dengan temennya . Cara bermain yaitu anak-anak membentuk lingkaran, kemudian saling berpegangan tangan, ada salah satu anak yang masuk melewati tengah lingkaran dan melewati bawah tangan temennya yang saling berpegangan itu tadi. Kemudian semuanya menyesuaikan dan saling membelakangi,Salah satu kaki ada yang menjadi kunci dan yang lainnya berada di atas kaki temannya. Tangan yang berpegangan di lepas dan tepuk tangan sambil menyanyi dingklik oglak aglik sampe kakinya tidak lepas dari kaki temannya itu. Apabila lepas berhenti berputar dan menyanyi dan di mulai lagi seperti awalnya.

Lapangan

Permainan dingklik oglak aglik dimainkan dalam lapangan berbentuk segiempat. Permukaan lapangan berupa lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Seperti gambar lapangan di bawah ini:



Gambar 2.1 Lapangan Permainan Dingklik Oglak Aglik

Alat dan Bahan

1. Lapangan
2. Selang

Pemain

1. Permainan Dingklik Oglak Aglik Dimainkan oleh beberapa siswa.
2. 1 tim ada yang menjadi pengunci kaki supaya tidak jatuh.
3. Saling berpegangan tangan
4. Anak-anak tepuk tangan sambil nyanyi dingklik oglak aglik

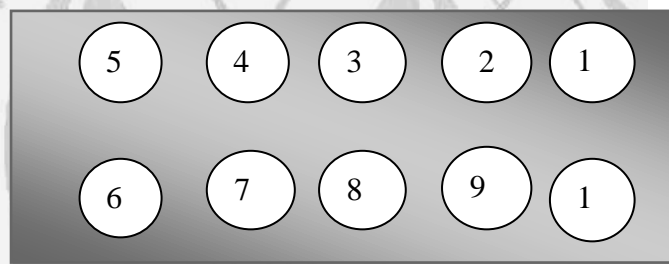


Lampiran 5

Permainan Jalan Anak Tangga

Permainan Jalan Anak Tangga merupakan permainan yang berfokus pada kebugaran. Permainan ini dilakukan oleh kelas IV. Pelaksanaannya yaitu dengan anak di beri permainan pos-posan. Kemudian anak di bagi menjadi beberapa kelompok dan di letakkan pada 1 pos per pos. kemudian dari pos 1 dan pos yang lain beda kegiatan kebugarannya. Kemudian nanti cara berpindah pos itu dengan cara anak-anak menunggu peluit yang menjadi tanda berpindahnya mereka ke pos yang sudah di urutkan. Lapangan yang digunakan persegi panjang, dan di beri tanda nomer pos-posan.

Lapangan



Gambar 2.2 Lapangan Permainan Jalan Anak Tangga

Keterangan:

- Pos 1. Lari Zikzak
- Pos 2. Lompat tali
- Pos 3. Timang-timbang Bola
- Pos 4. Lompat Ban
- Pos 5. Tali berantai
- Pos 6. Push Up
- Pos 7. Sit Up
- Pos 8. Lempar Bola
- Pos 9. Merayap Dan Lompat Serong
- Pos 10. Pendinginan

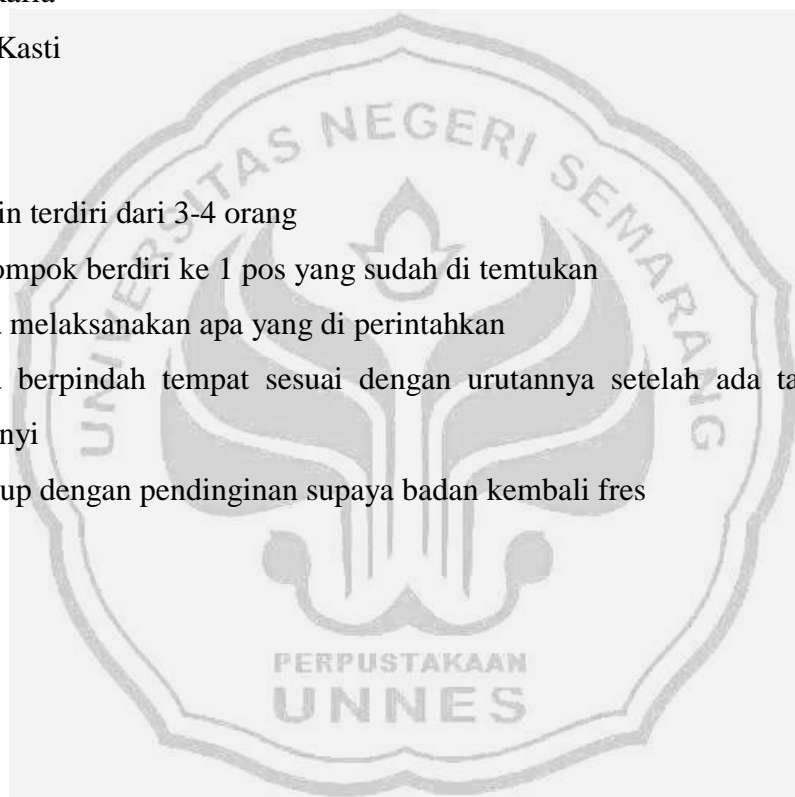
Lanjutan Lampiran 5

2.4.2 Alat dan Bahan

1. Lapangan
2. Botol untuk Lari zikzak
3. Karet gelang untuk lompat tali
4. Paddle dan bola
5. Ban Bekas
6. Tali Rafia
7. Bola Kasti
8. Kursi

Pemain

1. Pemain terdiri dari 3-4 orang
2. 1 kelompok berdiri ke 1 pos yang sudah di tentukan
3. Siswa melaksanakan apa yang di perintahkan
4. Siswa berpindah tempat sesuai dengan urutannya setelah ada tanda peluit berbunyi
5. Di tutup dengan pendinginan supaya badan kembali fres



Lampiran 6

Persensi Kelas 4

No	Nama	Penilaian			
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	Jumlah
1.	Abid Muhammad Ilham				
2.	Ade Fitriade				
3.	Anugerah Gesit Eka Nuraga				
4.	Bima Ardi Wicaksana				
5.	Cintya Devi Setyawati				
6.	Devianti Az-Zahra Gazhani				
7.	Else Retno Kusuma Ningrum				
8.	Ghani Sabil				
9.	Izabel Nala Widya				
10.	Lifio Syifa Kurniawan				
11.	Lathifa Choirur Rachmah				
12.	Mahendra Galuh Sukoco				
13.	Muhammad Ridwan Wahyu P				
14.	Nasya Kaila Nathan				
15.	Novianti Ayuningtyas				
16.	Obi Nur Romadhon				
17.	Rafli Lutfi Yasin				
18.	Rafi Ramadhan Al Maliki				
19.	Ravinda Syaiful Bustami				
20.	Rifky Wahyu Ali Ramadhan				
21.	Rama Mayendra				
22.	Retsya Saputri				
23.	Syaiful Maulana Muqlis				
24.	Selli				
25.	Shearly Dewi Shyaraswati				
26.	Syahrul Ramadanu Isnawan				
27.	Teodorikus Satria Fajar P				
28.	Umi Deviyana Rahmawati				
29.	Viqi Rizal Maulid				
30.	Niko Budi Saputro				
31.	Mulia Sari				
32.	Fadhul Rohman Rizki S				
33.	Sinta Ernawati				
34.	Dany Syahrul				
35.	Hanafi Lata Eka Sari				

Lampiran 7

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
"UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN
ANAK TANGGA
DENGAN PERMAINAN DINGKLIK OGLAK AGLIK PADA SISWA
KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GAJAHMUNGKUR KOTA
SEMARANG**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Isilah identitas di bawah ini dengan benar
2. Angket ini tidak ada hubungannya dengan penilaian, angket ini untuk kepentingan penelitian sehingga jawablah pertanyaannya dengan jujur dan benar sesuai dengan kondisi
3. Selamat mengerjakan

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :

Jenis Kelamin :

No Absen :

Lanjutan Lampiran 7

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

1. Apakah menurut kamu, model permainan itu merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan seperti itu?
 - a. Tidak
 - b. Ya
3. Apakah dalam permainan ini, kamu merasa kesulitan saat melakukannya?
 - a. Tidak
 - b. Ya
4. Apakah dalam permainan ini, kamu merasa kesulitan saat menghindari dari musuh?
 - a. Tidak
 - b. Ya
5. Apakah dalam permainan ini, kamu merasa senang dan gembira?
 - a. Tidak
 - b. Ya
6. Apakah dalam permainan ini, kamu bergerak aktif?
 - a. Tidak
 - b. Ya
7. Apakah dalam permainan, kamu merasa kesusahan dalam menghindari musuh?
 - a. Tidak
 - b. Ya
8. Apakah kamu merasa capek dan berkeringat setelah bermain permainan ini?
 - a. Tidak
 - b. Ya
9. Apakah kamu merasa banyak kesulitan dalam permainan ini?
 - a. Tidak
 - b. Ya
10. Apakah dengan bermain permainan tadi kamu lebih terampil dalam melompat?
 - a. Tidak
 - b. Ya

Lanjutan Lampiran 7

A. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain permainan ini?
 - a. Tidak
 - b. Ya
2. Apakah kamu tahu musuh dalam permainan ini?
 - a. Tidak
 - b. Ya
3. Apakah permainan ini adalah materi yang diajarkan dengan tujuan agar kamu bergerak?
 - a. Tidak
 - b. Ya
4. Apakah permainan ini dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?
 - a. Tidak
 - b. Ya
5. Apakah sebelum bermain permainan ini perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
 - a. Tidak
 - b. Ya
6. Apakah dalam permainan ini kamu bisa menjelaskan cara menghindar dari musuh?
 - a. Tidak
 - b. Ya
7. Apakah dalam permainan ini kamu dapat menjelaskan cara mengecohkan musuh?
 - a. Tidak
 - b. Ya
8. Apakah dengan permainan ini dapat membuat tubuh menjadi sehat?
 - a. Tidak
 - b. Ya
9. Apakah permainan ini dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat?
 - a. Tidak
 - b. Ya
10. Apakah bermain permainan ini dapat meningkatkan denyut nadi?
 - a. Tidak
 - b. Ya

Lanjutan Lampiran 7

B. AFEKTIF

1. Apakah kamu suka dengan permainan ?
 - a. Tidak
 - b. Ya
2. Apakah permainan ini menarik bagi kamu?
 - a. Tidak
 - b. Ya
3. Apakah kamu serius atau bersungguh-sungguh ketika bermain?
 - a. Tidak
 - b. Ya
4. Apakah kamu selalu mentaati peraturan selama bermain?
 - a. Tidak
 - b. Ya
5. Apakah setiap pemain harus mentaati peraturan permainan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
6. Apakah kamu bisa bekerjasama dengan teman satu tim atau regu ketika kamu bermain?
 - a. Tidak
 - b. Ya
7. Apakah kamu merasa percaya diri ketika bermain?
 - a. Tidak
 - b. Ya
8. Apakah permainan memerlukan wasit?
 - a. Tidak
 - b. Ya
9. Apakah kamu memiliki keberanian untuk menghindari musuh/lawan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
10. Apakah kamu berkeinginan untuk bermain permainan ini lagi?
 - a. Tidak
 - b. Ya

Lampiran 8

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

**“UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA
 DENGAN DINGKLIK OGLAK AGLIK PADA SISWA KELA IV
 SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GAJAHMUNGKUR
 KOTA SEMARANG
 2012”**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Jalan Anak Tangga
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Sekolah Dasar
 Evaluator :
 Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan Dingklik oglak aglik yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : tidak baik
 - 2 : kurang baik
 - 3 : cukup baik
 - 4 : baik
 - 5 : sangat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Lanjutan Lampiran 8

A. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.						
2.	Kejelasan petunjuk permainan.						
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.						
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.						
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.						
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.						
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.						
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.						
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.						
13.	Menjadikan siswa aktif bergerak.						
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar lompat						
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar lompat						

Lanjutan Lampiran 8

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.
- 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

Lanjutan Lampiran 8

C. Komentor dan Saran Umum



D. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang,.....

Evaluator

(_____)

Lampiran 9

RUBRIK PENILAIAN SISWA

**“UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA
DENGAN DINGKLIK OGLAK AGLIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 GAJAHMUNGKUR
KOTA SEMARANG
2012”**

NAMA SISWA:

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa dapat menjelaskan apa yang telah disampaikan oleh guru					
2	Mendorong Siswa menjadi aktif bergerak					
3	Siswa Dapat menjelaskan cara melompat dengan baik					
4	Siswa disiplin dalam pembelajaran					
5	Siswa dapat menghargai teman satu dengan yang lain					
6	Siswa dapat saling bekerjasama					
7	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran					
8	Siswa mampu menjelaskan gerak dasar lompat					
9	Siswa mampu mengikuti KBM dengan baik					
10	Kemampuan siswa terampil dalam melompat					
	Jumlah					
	Top skor	$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{50} \times 100$				

Lampiran 10

PENILAIAN KUISIONER ANGKET SISWA
PSIKOMOTOR

No	Nama	Kuisisioner aspek Psikomotor										Jumlah
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	Abid Muhammad Ilham	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7
2	Ade Fitriarde	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	Bima Ardi Wicaksono	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	6
5	Cintya Devi Setyawati	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
7	Else retno Kusuma Ningrum	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
8	Ghani Sabil	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6
9	Izabel Nala Widya	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
10	Lifio Syifa Kurniawan	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
11	Lathifah Choirur rachmah	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	6
12	Mahendra Galuh Sucoko	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
13	Muhammad Ridwan Wahyu P	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
14	Nasya Kaila Nathania	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
15	Novianti Ayuningtyas	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
16	Obi Nur Romadhon	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7
17	Rafli Lutfi Yassin	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
19	Ravinda Syaiful Bustammi	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
21	Rama Mayendra	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4
22	Retsya Saputri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
23	Saifulah Maulana Muqlis	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
24	Selli	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	5
25	Shearly Dewi Shyaraswati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
27	Teodorikus Satrio Fajar P	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
28	Umi Deviayana Rahmawati	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	5
29	Viqi Rizal Maulid	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
30	Niko Budi Saputro	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7
31	Mulia Sari	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
32	Fadhulul Rohman Rizki S	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
33	Sinta Ernawati	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4
34	Dany syahrul	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5
35	Hanafi Lata Eka Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
	Jumlah	24	31	20	22	35	29	17	28	21	29	256
	Persentase	48%	62%	40%	44%	70%	58%	34%	56%	42%	58%	512%

Lampiran 11

PENILAIAN KUESIONER ANGKET SISWA
KOGNITIF

No	Nama	Kuisisioner aspek kognitif										Jumlah
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
1	Abid Muhammad Ilham	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	7
2	Ade Fitriarde	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Bima Ardi Wicaksomo	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	6
5	Cintya Devi Setyawati	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4
7	Else retno Kusuma Ningrum	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
8	Ghani Sabil	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6
9	Izabel Nala Widya	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7
10	Lifio Syifa Kurniawan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
11	Lathifah Choirur rachmah	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
12	Mahendra Galuh Sucoko	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
13	Muhammad Ridwan Wahyu	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	5
14	Nasya Kaila Nathania	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
15	Novianti Ayuningtyas	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
16	Obi Nur Romadhon	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
17	Rafli Lutfi Yassin	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
19	Ravinda Syaiful Bustammi	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
20	Riffky wahyu Ali R	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
21	Rama Mayendra	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7
22	Retsya Saputri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
23	Saifulah Maulana Muqlis	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
24	Selli	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
25	Shearly Dewi Shyaraswati	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
27	Teodorikus Satrio Fajar P	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
28	Umi Deviayana Rahmawati	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
29	Viqi Rizal Maulid	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
30	Niko Budi Saputro	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
31	Mulia Sari	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
32	Fadhul Rohman Rizki S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
33	Sinta Ernawati	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
34	Dany syahrul	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
35	Hanafi Lata Eka Sari	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
	Jumlah	32	17	31	28	34	16	19	34	32	27	270
	Persentase	64	34	62	56	68	32	38	68	64	54	540

Lampiran 12

PENILAIAN KUESIONER ANGKET SISWA
AFEKTIF

No	Nama	Kuisisioner aspek afektif										Jumlah
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	
1	Abid Muhammad Ilham	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	Ade Fitriarde	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
4	Bima Ardi Wicaksono	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7
5	Cintya Devi Setyawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
7	Else retno Kusuma Ningrum	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
8	Ghani Sabil	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
9	Izabel Nala Widya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Lifio Syifa Kurniawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
11	Lathifah Choirur rachmah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
12	Mahendra Galuh Sucoko	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
13	Muhammad Ridwan Wahyu	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
14	Nasya Kaila Nathania	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
15	Novianti Ayuningtyas	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
16	Obi Nur Romadhon	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
17	Rafli Lutfi Yassin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
19	Ravinda Syaiful Bustammi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
21	Rama Mayendra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Retsya Saputri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
23	Saifulah Maulana Muqlis	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24	Selli	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
25	Shearly Dewi Shyaraswati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
27	Teodorikus Satrio Fajar P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
28	Umi Deviyana Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
29	Viqi Rizal Maulid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Niko Budi Saputro	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
31	Mulia Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Fadhulul Rohman Rizki S	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
33	Sinta Ernawati	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
34	Dany syahrul	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5
35	Hanafi Lata Eka Sari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
	Jumlah	34	35	34	35	30	28	29	9	29	33	296
	Presentase	68	70	68	70	60	56	58	18	58	66	592

Lampiran 13

HASIL PENILAIAN EVALUASI AHLI
SIKLUS 1

no	kuisiomer	Ahli 1
1	Kuisiomer 1	5
2	Kuisiomer 2	3
3	Kuisiomer 3	2
4	Kuisiomer 4	3
5	Kuisiomer 5	2
6	Kuisiomer 6	2
7	Kuisiomer 7	2
8	Kuisiomer 8	3
9	Kuisiomer 9	2
10	Kuisiomer 10	3
11	Kuisiomer 11	2
12	Kuisiomer 12	4
13	Kuisiomer 13	2
14	Kuisiomer 14	2
15	Kuisiomer 15	2
	Jumlah	39
	Rata-Rata	2.6



Lampiran 14

HASIL PENILAIAN EVALUASI AHLI
SIKLUS 2

no	kuisisioner	Ahli 1
1	Kuisisioner 1	4
2	Kuisisioner 2	5
3	Kuisisioner 3	5
4	Kuisisioner 4	5
5	Kuisisioner 5	5
6	Kuisisioner 6	4
7	Kuisisioner 7	4
8	Kuisisioner 8	4
9	Kuisisioner 9	4
10	Kuisisioner 10	4
11	Kuisisioner 11	4
12	Kuisisioner 12	5
13	Kuisisioner 13	5
14	Kuisisioner 14	4
15	Kuisisioner 15	4
	Jumlah	66
	Rata-Rata	4.4



Lampiran 15

RUBRIK PENILAIAN KUESIONER SISWA

No	No soal	Skor	Presentase	Kriteria
1.	P1	24	48	CUKUP BAIK
2.	P2	31	62	CUKUP BAIK
3.	P3	20	40	KURANG BAIK
4.	P4	22	44	CUKUP BAIK
5.	P5	35	70	CUKUP BAIK
6.	P6	29	58	CUKUP BAIK
7.	P7	17	34	KURANG BAIK
8.	P8	28	56	CUKUP BAIK
9.	P9	21	42	CUKUP BAIK
10.	P10	29	58	CUKUP BAIK
11.	K1	32	64	CUKUP BAIK
12.	K2	17	34	KURANG BAIK
13.	K3	31	62	CUKUP BAIK
14.	K4	28	56	CUKUP BAIK
15.	K5	34	68	CUKUP BAIK
16.	K6	16	32	KURANG BAIK
17.	K7	19	38	KURANG BAIK
18.	K8	34	68	CUKUP BAIK
19.	K9	32	64	CUKUP BAIK
20.	K10	27	54	CUKUP BAIK
21.	A1	32	64	CUKUP BAIK
22.	A2	35	70	CUKUP BAIK
23.	A3	34	68	CUKUP BAIK
24.	A4	35	70	CUKUP BAIK
25.	A5	30	60	CUKUP BAIK
26.	A6	28	56	CUKUP BAIK
27.	A7	29	58	CUKUP BAIK
28.	A8	9	18	TIDAK BAIK
29.	A9	29	58	CUKUP BAIK
30.	A10	33	66	CUKUP BAIK
	Rata-Rata		54.666667	CUKUP BAIK

Lampiran 16

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
KOGNITIF
SIKLUS 1

No	Nama	Kognitif			Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3			
1	Abid Muhammad Ilham	3	3	4	10	66.67%	Sedang
2	Ade Fitriarde	3	3	3	9	60.00%	Sedang
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	2	3	2	7	46.67%	rendah
4	Bima Ardi Wicaksomo	3	4	4	11	73.33%	Tinggi
5	Cintya Devi Setyawati	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	3	3	3	9	60.00%	Sedang
7	Else retno Kusuma Ningrum	2	3	2	7	46.67%	rendah
8	Ghani Sabil	3	3	3	9	60.00%	Sedang
9	Izabel Nala Widya	3	3	3	9	60.00%	Sedang
10	Lifio Syifa Kurniawan	2	3	2	7	46.67%	rendah
11	Lathifah Choirur rachmah	3	3	3	9	60.00%	Sedang
12	Mahendra Galuh Sucoko	4	1	4	9	60.00%	Sedang
13	Muhammad Ridwan Wahyu	2	2	2	6	40.00%	rendah
14	Nasya Kaila Nathania	3	2	4	9	60.00%	Sedang
15	Novianti Ayuningtyas	3	3	3	9	60.00%	Sedang
16	Obi Nur Romadhon	2	2	2	6	40.00%	rendah
17	Rafli Lutfi Yassin	2	2	2	6	40.00%	rendah
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	3	2	3	8	53.33%	Sedang
19	Ravinda Syaiful Bustammi	3	3	3	9	60.00%	Sedang
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	2	2	2	6	40.00%	rendah
21	Rama Mayendra	2	3	2	7	46.67%	rendah
22	Retsya Saputri	1	3	3	7	46.67%	rendah
23	Saifulah Maulana Muqlis	2	2	2	6	40.00%	rendah
24	Selli	2	3	2	7	46.67%	rendah
25	Shearly Dewi Shyaraswati	1	3	2	6	40.00%	rendah
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	2	3	3	8	53.33%	Sedang
27	Teodorikus Satrio Fajar P	3	3	3	9	60.00%	Sedang
28	Umi Deviayana Rahmawati	2	2	2	6	40.00%	rendah
29	Viqi Rizal Maulid	3	2	2	7	46.67%	rendah
30	Niko Budi Saputro	2	2	3	7	46.67%	rendah
31	Mulia Sari	3	2	2	7	46.67%	rendah
32	Fadhul Rohman Rizki Setiawan	2	1	2	5	33.33%	Sangat Rendah
33	Sinta Ernawati	2	2	2	6	40.00%	rendah
34	Dany syahrul	2	2	2	6	40.00%	rendah
35	Hanafi Lata Eka Sari	3	2	3	8	53.33%	Sedang
		Rata-Rata			7.686	51.24%	rendah
		Sangat Rendah			1	3%	
		Rendah			18	51%	
		Sedang			14	40%	
		Tinggi			2	6%	
		Sangat Tinggi			0	0%	

Lampiran 17

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
AFEKTIF
SIKLUS 1

No	Nama	Afektif			Jumlah	Persentase	Kategori
		4	5	6			
1	Abid Muhammad Ilham	2	3	3	8	53.33%	Sedang
2	Ade Fitriarde	2	3	3	8	53.33%	Sedang
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	2	2	3	7	46.67%	rendah
4	Bima Ardi Wicaksono	2	2	3	7	46.67%	rendah
5	Cintya Devi Setyawati	2	2	3	7	46.67%	rendah
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	2	1	3	6	40.00%	rendah
7	Else retno Kusuma Ningrum	2	2	2	6	40.00%	rendah
8	Ghani Sabil	3	4	2	9	60.00%	Sedang
9	Izabel Nala Widya	3	2	2	7	46.67%	rendah
10	Lifio Syifa Kurniawan	2	2	2	6	40.00%	rendah
11	Lathifah Choirur rachmah	2	3	3	8	53.33%	Sedang
12	Mahendra Galuh Sucoko	2	2	2	6	40.00%	rendah
13	Muhammad Ridwan Wahyu	2	2	2	6	40.00%	rendah
14	Nasya Kaila Nathania	2	3	3	8	53.33%	Sedang
15	Novianti Ayuningtyas	3	3	2	8	53.33%	Sedang
16	Obi Nur Romadhon	2	2	2	6	40.00%	rendah
17	Rafli Lutfi Yassin	1	3	3	7	46.67%	rendah
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	3	3	2	8	53.33%	Sedang
19	Ravinda Syaiful Bustammi	2	2	2	6	40.00%	rendah
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	1	2	3	6	40.00%	rendah
21	Rama Mayendra	2	3	2	7	46.67%	rendah
22	Retsya Saputri	1	2	3	6	40.00%	rendah
23	Saifulah Maulana Muqlis	2	2	3	7	46.67%	rendah
24	Selli	2	3	4	9	60.00%	Sedang
25	Shearly Dewi Shyaraswati	2	3	3	8	53.33%	Sedang
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	1	3	3	7	46.67%	rendah
27	Teodorikus Satrio Fajar Purnomo	3	3	2	8	53.33%	Sedang
28	Umi Deviayana Rahmawati	3	2	2	7	46.67%	rendah
29	Viqi Rizal Maulid	2	4	4	10	66.67%	Sedang
30	Niko Budi Saputro	3	3	2	8	53.33%	Sedang
31	Mulia Sari	2	2	3	7	46.67%	rendah
32	Fadhul Rohman Rizki Setiawan	2	3	2	7	46.67%	rendah
33	Sinta Ernawati	1	2	2	5	33.33%	Sangat Rendah
34	Dany syahrul	3	2	3	8	53.33%	Sedang
35	Hanafi Lata Eka Sari	3	3	3	9	60.00%	Sedang
		Rata-Rata			7.229	48.19%	rendah
		Sangat Rendah			1	3%	
		Rendah			20	57%	
		Sedang			14	40%	
		Tinggi			0	0%	
		Sangat Tinggi			0	0%	

Lampiran 18

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
PSIKOMOTOR
SIKLUS 1

No	Nama	psikomotor				Jumlah	Persentase	Kategori
		7	8	9	10			
1	Abid Muhammad Ilham	2	2	3	3	8	53.33%	Sedang
2	Ade Fitriarde	1	1	2	4	7	46.67%	rendah
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	2	2	2	2	6	40.00%	rendah
4	Bima Ardi Wicaksomo	2	2	1	4	7	46.67%	rendah
5	Cintya Devi Setyawati	4	2	1	4	7	46.67%	rendah
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	2	2	4	3	9	60.00%	Sedang
7	Else retno Kusuma Ningrum	3	3	2	3	8	53.33%	Sedang
8	Ghani Sabil	1	2	1	4	7	46.67%	rendah
9	Izabel Nala Widya	2	2	2	3	7	46.67%	rendah
10	Lifio Syifa Kurniawan	2	1	3	3	7	46.67%	rendah
11	Lathifah Choirur rachmah	3	2	2	3	7	46.67%	rendah
12	Mahendra Galuh Sucoko	2	2	2	4	8	53.33%	Sedang
13	Muhammad Ridwan Wahyu	2	2	1	2	5	33.33%	Sangat Rendah
14	Nasya Kaila Nathania	4	2	1	4	7	46.67%	rendah
15	Novianti Ayuningtyas	3	2	2	4	8	53.33%	Sedang
16	Obi Nur Romadhon	2	3	2	3	8	53.33%	Sedang
17	Rafli Lutfi Yassin	1	1	3	3	7	46.67%	rendah
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	2	1	2	2	5	33.33%	Sangat Rendah
19	Ravinda Syaiful Bustammi	2	2	3	3	8	53.33%	Sedang
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	2	2	2	3	7	46.67%	rendah
21	Rama Mayendra	2	2	2	2	6	40.00%	rendah
22	Retsya Saputri	2	3	3	3	9	60.00%	Sedang
23	Saifulah Maulana Muqlis	1	3	3	3	9	60.00%	Sedang
24	Selli	2	2	4	4	10	66.67%	Sedang
25	Shearly Dewi Shyaraswati	2	3	2	3	8	53.33%	Sedang
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	2	3	3	3	9	60.00%	Sedang
27	Teodorikus Satrio Fajar P	3	3	3	3	9	60.00%	Sedang
28	Umi Deviyana Rahmawati	3	3	2	3	8	53.33%	Sedang
29	Viqi Rizal Maulid	2	2	1	4	7	46.67%	rendah
30	Niko Budi Saputro	2	2	2	3	7	46.67%	rendah
31	Mulia Sari	3	3	2	3	8	53.33%	Sedang
32	Fadhlu Rohman Rizki S	2	1	1	3	5	33.33%	Sangat Rendah
33	Sinta Ernawati	2	1	3	3	7	46.67%	rendah
34	Dany syahrul	3	2	2	3	7	46.67%	rendah
35	Hanafi Lata Eka Sari	2	2	2	3	7	46.67%	rendah
		77	Rata-Rata			7.400	49.33%	rendah
		154	Sangat Rendah			3	9%	
			Rendah			17	49%	
			Sedang			15	43%	
			Tinggi			0	0%	
			Sangat Tinggi			0	0%	

Lampiran 19

REKAPITULASI KUESIONER PENILAIAN SISWA KESELURUHAN
SIKLUS 1

No	Nama	Total	Persentase	Kategori
1	Abid Muhammad Ilham	26	52.00%	rendah
2	Ade Fitriarde	24	48.00%	rendah
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	20	40.00%	rendah
4	Bima Ardi Wicaksono	25	50.00%	rendah
5	Cintya Devi Setyawati	26	52.00%	rendah
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	24	48.00%	rendah
7	Else retno Kusuma Ningrum	21	42.00%	rendah
8	Ghani Sabil	25	50.00%	rendah
9	Izabel Nala Widya	23	46.00%	rendah
10	Lifio Syifa Kurniawan	20	40.00%	rendah
11	Lathifah Choirur rachmah	24	48.00%	rendah
12	Mahendra Galuh Sucoko	23	46.00%	rendah
13	Muhammad Ridwan Wahyu P	17	34.00%	Sangat Rendah
14	Nasya Kaila Nathania	24	48.00%	rendah
15	Novianti Ayuningtyas	25	50.00%	rendah
16	Obi Nur Romadhon	20	40.00%	rendah
17	Rafli Lutfi Yassin	20	40.00%	rendah
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	21	42.00%	rendah
19	Ravinda Syaiful Bustammi	23	46.00%	rendah
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	19	38.00%	rendah
21	Rama Mayendra	20	40.00%	rendah
22	Retsya Saputri	22	44.00%	rendah
23	Saifulah Maulana Muqlis	22	44.00%	rendah
24	Selli	26	52.00%	rendah
25	Shearly Dewi Shyaraswati	22	44.00%	rendah
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	24	48.00%	rendah
27	Teodorikus Satrio Fajar P	26	52.00%	rendah
28	Umi Deviyana Rahmawati	21	42.00%	rendah
29	Viqi Rizal Maulid	24	48.00%	rendah
30	Niko Budi Saputro	22	44.00%	rendah
31	Mulia Sari	22	44.00%	rendah
32	Fadhlul Rohman Rizki Setiawan	17	34.00%	Sangat Rendah
33	Sinta Ernawati	18	36.00%	Sangat Rendah
34	Dany syahrul	21	42.00%	rendah
35	Hanafi Lata Eka Sari	24	48.00%	rendah
		22.314	44.63%	rendah
		3	9%	
		32	91%	
		0	0%	
		0	0%	
		0	0%	

Lampiran 20

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
KOGNITIF
SIKLUS 2

No	Nama	Kognitif			Jumlah	Persentase	Kategori
		1	2	3			
1	Abid Muhammad Ilham	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
2	Ade Fitriarde	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	3	3	3	9	60.00%	Sedang
4	Bima Ardi Wicaksomo	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
5	Cintya Devi Setyawati	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
7	Else retno Kusuma Ningrum	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
8	Ghani Sabil	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
9	Izabel Nala Widya	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
10	Lifio Syifa Kurniawan	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
11	Lathifah Choirur rachmah	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
12	Mahendra Galuh Sucoko	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
13	Muhammad Ridwan Wahyu	3	3	4	10	66.67%	Sedang
14	Nasya Kaila Nathania	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
15	Novianti Ayuningtyas	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
16	Obi Nur Romadhon	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
17	Rafli Lutfi Yassin	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
18	Rafi Ramadhan Al Maliki	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
19	Ravinda Syaiful Bustammi	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
21	Rama Mayendra	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
22	Retsya Saputri	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
23	Saifulah Maulana Muqlis	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
24	Selli	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
25	Shearly Dewi Shyaraswati	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
27	Teodorikus Satrio Fajar P	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
28	Umi Deviyana Rahmawati	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
29	Viqi Rizal Maulid	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
30	Niko Budi Saputro	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
31	Mulia Sari	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
32	Fadhulul Rohman Rizki S	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
33	Sinta Ernawati	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
34	Dany syahrul	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
35	Hanafi Lata Eka Sari	4	5	5	14	93.33%	Sangat Tinggi
		Rata-Rata			13.629	90.86%	Sangat Tinggi
		Sangat Rendah			0	0%	
		Rendah			0	0%	
		Sedang			2	6%	
		Tinggi			12	34%	
		Sangat Tinggi			21	60%	

Lampiran 21

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
AFEKTIF
SIKLUS 2

No	Nama	Afektif			Jumlah	Persentase	Kategori
		4	5	6			
1	Abid Muhammad Ilham	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
2	Ade Fitriarde	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	3	3	3	9	60.00%	Sedang
4	Bima Ardi Wicaksomo	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
5	Cintya Devi Setyawati	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
7	Else retno Kusuma Ningrum	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
8	Ghani Sabil	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
9	Izabel Nala Widya	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
10	Lifio Syifa Kurniawan	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
11	Lathifah Choirur rachmah	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
12	Mahendra Galuh Sucoko	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
13	Muhammad Ridwan Wahyu P	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
14	Nasya Kaila Nathania	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
15	Novianti Ayuningtyas	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
16	Obi Nur Romadhon	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
17	Rafli Lutfi Yassin	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
19	Ravinda Syaiful Bustammi	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
21	Rama Mayendra	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
22	Retsya Saputri	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
23	Saifulah Maulana Muqlis	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
24	Selli	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
25	Shearly Dewi Shyaraswati	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
27	Teodorikus Satrio Fajar P	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
28	Umi Deviayana Rahmawati	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
29	Viqi Rizal Maulid	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
30	Niko Budi Saputro	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
31	Mulia Sari	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
32	Fadhul Rohman Rizki Setiawan	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
33	Sinta Ernawati	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
34	Dany syahrul	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
35	Hanafi Lata Eka Sari	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
		Rata-Rata			13.971	93.14%	Sangat Tinggi
		Sangat Rendah			0	0%	
		Rendah			0	0%	
		Sedang			1	3%	
		Tinggi			10	29%	
		Sangat Tinggi			24	69%	

Lampiran 22

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA
PSIKOMOTOR
SIKLUS 2

No	Nama	Psikomotor				Jumlah	Persentase	Kategori
		7	8	9	10			
1	Abid Muhammad Ilham	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
2	Ade Fitriarde	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	3	3	3	3	9	60.00%	Sedang
4	Bima Ardi Wicaksomo	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
5	Cintya Devi Setyawati	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
7	Else retno Kusuma Ningrum	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
8	Ghani Sabil	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
9	Izabel Nala Widya	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
10	Lifio Syifa Kurniawan	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
11	Lathifah Choirur rachmah	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
12	Mahendra Galuh Sucoko	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
13	Muhammad Ridwan Wahyu P	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
14	Nasya Kaila Nathania	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
15	Novianti Ayuningtyas	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
16	Obi Nur Romadhon	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
17	Rafli Lutfi Yassin	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
19	Ravinda Syaiful Bustammi	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
21	Rama Mayendra	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
22	Retsya Saputri	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
23	Saifulah Maulana Muqlis	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
24	Selli	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
25	Shearly Dewi Shyaraswati	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
27	Teodorikus Satrio Fajar P	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
28	Umi Deviayana Rahmawati	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
29	Viqi Rizal Maulid	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
30	Niko Budi Saputro	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
31	Mulia Sari	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
32	Fadhul Rohman Rizki S	4	4	5	4	13	86.67%	Sangat Tinggi
33	Sinta Ernawati	4	4	4	4	12	80.00%	Tinggi
34	Dany syahrul	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
35	Hanafi Lata Eka Sari	5	5	5	5	15	100.00%	Sangat Tinggi
		163	Rata-Rata			14.000	93.33%	Sangat Tinggi
		326	Sangat Rendah			0	0%	
			Rendah			0	0%	
			Sedang			1	3%	
			Tinggi			9	26%	
			Sangat Tinggi			25	71%	

Lampiran 23

REKAPITULASI PENILAIAN KUESIONER SISWA KESELURUHAN
SIKLUS 2

No	Nama	Total	%	Kategori
1	Abid Muhammad Ilham	45	90.00%	Sangat Tinggi
2	Ade Fitriarde	45	90.00%	Sangat Tinggi
3	Anugrah Gesit Eka Nuraga	27	54.00%	Sedang
4	Bima Ardi Wicaksono	45	90.00%	Sangat Tinggi
5	Cintya Devi Setyawati	45	90.00%	Sangat Tinggi
6	Devianti Az-Zahra Gazhani	45	90.00%	Sangat Tinggi
7	Else retno Kusuma Ningrum	36	72.00%	Tinggi
8	Ghani Sabil	36	72.00%	Tinggi
9	Izabel Nala Widya	45	90.00%	Sangat Tinggi
10	Lifio Syifa Kurniawan	36	72.00%	Tinggi
11	Lathifah Choirur rachmah	45	90.00%	Sangat Tinggi
12	Mahendra Galuh Sucoko	45	90.00%	Sangat Tinggi
13	Muhammad Ridwan Wahyu Perdana	34	68.00%	Sedang
14	Nasya Kaila Nathania	45	90.00%	Sangat Tinggi
15	Novianti Ayuningtyas	45	90.00%	Sangat Tinggi
16	Obi Nur Romadhon	36	72.00%	Tinggi
17	Rafli Lutfi Yassin	36	72.00%	Tinggi
18	Rafi Ramadhaan Al Maliki	45	90.00%	Sangat Tinggi
19	Ravinda Syaiful Bustammi	45	90.00%	Sangat Tinggi
20	Riffky wahyu Ali Ramadhan	45	90.00%	Sangat Tinggi
21	Rama Mayendra	36	72.00%	Tinggi
22	Retsya Saputri	45	90.00%	Sangat Tinggi
23	Saifulah Maulana Muqlis	36	72.00%	Tinggi
24	Selli	45	90.00%	Sangat Tinggi
25	Shearly Dewi Shyaraswati	42	84.00%	Tinggi
26	Syarul Ramadhanu Isnawan	45	90.00%	Sangat Tinggi
27	Teodorikus Satrio Fajar Purnomo	45	90.00%	Sangat Tinggi
28	Umi Deviyana Rahmawati	42	84.00%	Tinggi
29	Viqi Rizal Maulid	45	90.00%	Sangat Tinggi
30	Niko Budi Saputro	45	90.00%	Sangat Tinggi
31	Mulia Sari	45	90.00%	Sangat Tinggi
32	Fadhlul Rohman Rizki Setiawan	37	74.00%	Tinggi
33	Sinta Ernawati	36	72.00%	Tinggi
34	Dany syahrul	42	84.00%	Tinggi
35	Hanafi Lata Eka Sari	44	88.00%	Sangat Tinggi
		41.600	83.20%	Tinggi
		0	0%	
		0	0%	
		2	6%	
		12	34%	
		21	60%	

Lampiran 24

Saran Perbaikan Ahli pada Siklus 1

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Joko Setiono S.Pd, M.Pd	RPP	Kurang sesuai dengan RPP yang sebenarnya	Lanjutkan dan cermati keaktifan siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran



Lampiran 25

Saran Perbaikan Ahli pada Siklus 2

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.	Joko Setiono, S.Pd, M.Pd			Sudah ada perkembangan dimana semua siswa aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran tercapai



Lampiran 26

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pemanasan dibagi menjadi 2 kelompok



Pemanasan di bagi menjadi 3 kelompok

Lanjutan Lampiran 26



Pemanasan dibagi menjadi 3 kelompok



Siswa laki-laki melakukan permainan dingklik oglak aglik

Lanjutan Lampiran 26



Siswa perempuan melakukan permainan dingklik oglak aglik



Alat yang digunakan untuk pemanasan dingklik oglak aglik

Lanjutan Lampiran 26



Pendinginan setelah melakukan permainan

**PERMAINAN JALAN ANAK TANGGA
(PERMAINAN POS-POSAN)**



Persiapan alat untuk permainan

Lanjutan Lampiran 26



Permainan di pos zikzak



Permainan di pos push up

Lanjutan Lampiran 26



Permainan di pos Tali Berantai



Pemmainan Di Pos Lompat Tali

Lanjutan Lampiran 26

**Permainan Lempar Tangkap Bola****Permainan Lompat Ban**

Lanjutan Lampiran 26



Pendinginan



Merayap

Lanjutan Lanpiran 26



Sit Up



Lompat Serong