

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BOLA BASKET  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI  
PERMAINAN KECIL PADA SISWA KELAS V  
DI SDN CIRACAS 10 PAGI**



**DHIKA APRIAN**

**6135107800**

**PENDIDIKAN JASMANI**

**Skripsi Ini Dibuat Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

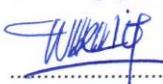
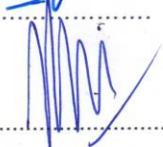
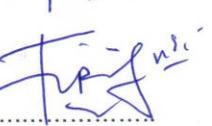
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI  
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Pembimbing I	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. Mulyana, M.pd</u> NIP. 196408151990031001		<u>5-02-2016</u>
Pembimbing II		
<u>Eka Fitri Novita Sari, M.pd</u> NIP. 17908252005012002		<u>5-02-2016</u>

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Nama Ketua	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Wahyuningtyas Puspito Rini, S.pd, M.Kes, AIFO</u> NIP. 197205222006042001		<u>5-02-2016</u>
Sekretaris		
<u>Drs. Yansen H. Jutalo, M.pd</u> NIP. 195801151988031001		<u>4-02-2016</u>
Anggota		
<u>Drs. Oman Unju Subandi, M.pd</u> NIP. 196311061989031001		<u>4-02-2016</u>
<u>Prof. Dr. Mulyana, M.pd</u> NIP. 196408151990031001		<u>5-02-2016</u>
<u>Eka Fitri Novita Sari, M.pd</u> NIP. 17908252005012002		<u>5-02-2016</u>

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* BOLA BASKET  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI  
PERMAINAN KECIL PADA SISWA KELAS V DI SDN CIRACAS 10 PAGI  
(2015)**

**DHIKA APRIAN**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data empiris tentang meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani melalui permainan kecil pada siswa kelas v di SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Mengingat luasnya hasil belajar pendidikan jasmani maka peneliti memfokuskan pada hasil belajar tentang passing bola basket. penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Desember 2015 tahun pelajaran 2015/2016. Pada penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Dalam siklusnya menggunakan metode dengan model siklus Kemmis dan Taggart. Maksudnya adalah pada model ini terdapat tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dan untuk pengumpulan datanya digunakan instrumen tes dan instrumen non tes dengan berupa instrumen pemantau tindakan dan catatan lapangan. pada tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket melalui permainan kecil ternyata menunjukkan adanya peningkatan sesuai yang diharapkan. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil Siswa Kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur terdapat peningkatan cukup baik. Pada siklus I dan siklus II meningkat dari 50% ke 76,56% meningkat 25,56%. Sementara pemantau aktifitas guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran Melalui permainan kecil meningkat pada siklus I ke siklus II dari 63,7% ke 81,25% meningkat 17,45%. Berdasarkan prosentase data pemantauan tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) hasil belajar pendidikan jasmani meningkatkan melalui permainan kecil. (2) Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani dalam materi passing bola basket dapat dilakukan melalui permainan kecil karena melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sukarela, berperan aktif, dan fleksibel, (3) Melalui permainan kecil dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa Kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur.

Kata Kunci : Hasil Belajar passing bola basket, Permainan Kecil

**EFFORTS TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES IN PASSING  
BASKETBALL PHYSICAL EDUCATION THROUGH LEARNING GAME ON  
SMALL CLASS V IN SDN CIRACAS 10 MORNING**

(2015)

**DHIKA APRIAN**

**ABSTRACT**

This study aims to determine the empirical data of improving the learning outcomes of physical education through a small game in class V SDN 10 Pagi Ciracas, East Jakarta. Given the extent of the physical education learning outcomes, the researchers focused on the results of the passing basketball. This research is done in class V SDN 10 Pagi Ciracas, East Jakarta. The experiment was conducted in November to December 2015 in the academic year 2015/2016. In this study conducted in two cycles. In the cycle using the model cycle and Taggart Kemmis. The point is that in this model are planning, action, observation, and reflection. And for collecting data used test instruments and instruments with such non-test instrument monitors the actions and field notes. The act of learning improve learning outcomes of physical education on passing a basketball through a small game turned out to show an increase as expected. In the second cycle showed an increase learning outcomes for Physical Education through Student Class V small game SDN Ciracas 10 East Jakarta there is increasing quite good. In the first cycle and the second cycle increased from 50% to 76.56% increased by 25.56%. While monitoring the activities of teachers and students in the process of learning activities through a small game increased in the first cycle to the second cycle of 63.7% to 81.25% increased by 17.45%. Based on the percentage of the monitoring data it can be concluded that (1) improve the physical education learning outcomes through the small game. (2) To improve learning outcomes for physical education in the material passing basketballs can be done through a small game for conducting joyful learning, volunteering, active role, and flexible, (3) Through a small game can improve learning outcomes for physical education class student V SDN Ciracas 10 Morning East Jakarta.

Keywords: Learning Outcomes passing a basketball, Small Game

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dhika Aprian

No. Registrasi : 6135107800

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Jasmani

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Kecil Pada Siswa Kelas V di SDN Ciracas 10 Pagi” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan November – Desember 2015.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 09 Januari 2016

Yang Membuat Pernyataan

( Dhika Aprian)  
NIM: 6135107800

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillahirobbil allamin, rasa syukur yang tak terhingga Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayahnya serta inayahnya kepada penulis, Sholawat serta salam senantiasa Penulis panjatkan kepada suri Tauladan umat muslim Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN KECIL PADA SISWA KELAS V DI SDN CIRACAS 10 PAGI” Penelitian Tindakan Di Kelas V SDN SDN CIRACAS 10 PAGI.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi guna memperoleh gelar sarjana pada Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.

Penulis menyadari sepenuhnya keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, sehingga penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu skripsi ini tidak akan mungkin selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung baik materil maupun moril. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

Pertama, Dr. Abdul Sukur, S.pd, M.si selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Kedua kepada Dr. Johansyah Lubis, M.pd Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, Dr Wahyuningtyas Puspitorini, S.pd, M.kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Kelolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Keempat, Prof. Dr. Mulyana, M. Pd., selaku dosen pembimbing materi yang telah banyak memberikan bimbingan dengan sabar dan tulus dalam proses penyusunan skripsi.

Kelima, Dr. Eka Fitri Novita Sari, M .Pd., selaku dosen pembimbing metodologi yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dengan sabar.

Keenam, Drs, Yansen H Jutalo, M. Pd., Selaku Penguji Pertama

Ketujuh, Drs, Oman unju Subandi, M. Pd., Selaku Penguji Kedua

Kedelapan, Seluruh Staf Akademik yang Tidak Dapat saya sebutkan satu Persatu.

Kesembilan, H. Cecep Suparman S.pd selaku kepala SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur yang sudah memberikan izin kepada penulis melakukan penelitian di SDN Ciracas 10 Pagi serta para guru yang telah memberikan semangat serta motivasi kepada penulis.

Kesepuluh, kepada semua teman-teman tersayang yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas saran dan kritik yang membangun serta motivasi yang selalu diberikan untuk penulis.

Khusus terucap terimakasih kepada kedua Orang tua ayah Dan IbuKu yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini serta kakak tercinta. terima kasih atas segala doa dan semangatnya.

Dan untuk teman terdekat yang tersayang yang selalu memberikan semangat, doa dan bersedia membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT berkenan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Terima Kasih

Jakarta, 31 Januari 2016  
Penulis

Dhika aprian

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Yang utama dari segalanya*

*Setiap untaian kata, kalimat dan paragraf yang tertuang di dalam susunan kertas putih ini merupakan wujud kasih sayang yang Allah SWT berikan kepada Ku.*

*Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang kusayangi*

### *Ibu, Bapak dan kakak tercinta*

*Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kepada Ibu dan Bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan halaman persembahan.*

### *Sahabat-sahabat tercinta*

*Setiap pancaran semangat yang terlintas dalam imajiku merupakan hasil pengorbanan dan dukungan dari sahabat-sahabat tersayang (Dhika Aprian) mahasiswa angkatan 2010 dan semua mahasiswa FTK UNQ 2010.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Fokus Penelitian .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	7
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....	8
A. Kerangka Teoritis .....	8
1. Hakikat hasil Belajar Passing Bola Basket.....	8
a. hasil Belajar .....	8
b. Pengertian Pendidikan Jasmani .....	14
c. Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani .....	16

1) Hasil Belajar Passing Bola Basket .....	21
d. Permainan kecil .....	25
e. Karakteristik Siswa Kelas V SD .....	32
B. Kerangka Berpikir .....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	37
A. Tujuan Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Metode dan Desai Intervensi Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian) .....	37
D. Subjek Pasrtisipan dalam Penelitian .....	39
E. Peran dan Posisi Penelitian dalam Penelitian .....	39
F. Tahapan Intervensi Tindakan .....	40
1. Rencana Tindakan Siklus 1 .....	40
a. Perencanaan .....	40
b. Tindakan (Pelaksanaan) .....	41
c. Pengamatan (Observasi) .....	42
d. Refleksi .....	42
G. Intervensi Tindakan yang di harapkan .....	43
H. Data dan Sumber Data .....	44
I. Teknik Pengumpulan Data .....	45
J. Instrumen Penelitian .....	46
1. Variabel Meningkatkan Hasil Belajar .....	46
a. Definisi Konseptual .....	46
b. Definisi Operasional .....	46
c. Kisi-kisi Instrumen .....	47
2. Variabel Permainan Kecil .....	48
a. Definisi Konseptual .....	48
b. Definisi Operasional .....	49

c. Kisi-kisi Instrumen .....	49
K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan .....	50
L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis Data .....	51
M. Tindak Lanjut / Pengembangan Perencanaan Tindakan .....	52
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	54
A. Deskripsi Data/Hasil Intervensi Tindakan .....	54
1. Intervensi Tindakan Siklus I .....	54
a. Perencanaan .....	54
b. Pelaksanaan .....	55
c. Tahap Pengamatan .....	59
d. Refleksi .....	61
2. Intervensi Tindakan Siklus II .....	65
a. Perencanaan .....	65
b. Pelaksanaan .....	65
c. Tahap Pengamatan .....	68
d. Refleksi .....	69
B. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	71
C. Analisis Data .....	72
1. Hasil belajar pendidikan jasmani .....	72
2. Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil .....	75
D. Interpretasi Hasil Analisis Data .....	77
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Data hasil belajar pendidikan jasmani materi Kemampuan passing bola basket .....	78
2. Data aktifitas siswa dalam Permainan Kecil .....	78
F. Keterbatasan Penelitian .....	81

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	85
A. Kesimpulan .....	85
B. Implikasi .....	87
C. Saran .....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	145

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Rencana Perencanaan Setiap Siklus.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Pendidikan jasmani .....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Aktifitas guru dan siswa.....	49
Tabel 4.1 Hasil Temuan Observer dari Instrumen Aktifitas guru dan siswa Siklus I .....	60
Tabel 4.2 Temuan-temuan yang Perlu Diperbaiki Siklus I .....	64
Tabel 4.3 Data Siklus I .....	66
Tabel 4.4 Data Siklus II .....	72
Tabel 4.5 Data Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani Siklus I .	73
Tabel 4.6 Data Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani Siklus II .	74
Tabel 4.7 Persentase Pencapaian hasil belajar pendidikan jamani Siklus I dan Siklus II .....	76
Tabel 4.8 Data Pencapaian Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus I .....	77
Tabel 4.9 Data Pencapaian Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus II .....	77
Tabel 4.10 Persentase Pencapaian aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus I dan Siklus II .....	78
Tabel 4.11 Data Peningkatan Selama Dua siklus .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Melakukan <i>chest pass</i> .....	22
Gambar 2.2 Melakukan <i>Bounce Pass</i> .....	23
Gambar 2.3 Melakukan <i>Over Head Pass</i> .....	24
Gambar 3.1 Model Alur Pelaksanaan Tindakan Dalam PTK Model Stephen Kemmis & Robbin Mc. Taggart. ....	38
Gambar 4.1 Siswa bermain “Permainan siapa cepat .....	56
Gambar 4.2 Siswa melakukan permainan “permainan boy-boyan” .....	57
Gambar 4.3 Siswa Melakukan permainan “boy-boyan” .....	58
Gambar 4.4 Siswa melakukan permainan ”Boy-Boyan” .....	58
Gambar 4.5 Siswa bermain kucing-kucingan .....	68
Gambar 4.6 guru menjelaskan permainan modifikasi bola basket .....	69
Gambar 4.7 Persentase Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket Siklus I dan Siklus II .....	76
Gambar 4.8 Persentase Pencapaian aktifitas guru dan siswa dalam Permainan Kecil Siklus I dan Siklus II .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar pengamatan Keterlaksanaan Pertemuan 1 siklus I .....	91
Lampiran 2 Lembar pengamatan Keterlaksanaan Pertemuan 2 siklus I .....	92
Lampiran 3 RPP Siklus I .....	93
Lampiran 4. Deskripsi Permainan siklus I pertemuan 1 .....	99
Lampiran 5. Deskripsi Permainan siklus I pertemuan 2 .....	100
Lampiran 6. Lembar instrumen Penilaian Hasil belajar .....	101
Lampiran 7. Rekapitulasi Penilaian Hasil belajar Pertemuan 1 Siklus I	102
Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Hasil belajar Pertemuan 2 Siklus I	103
Lampiran 9. Catatan lapangan Pertemuan 1 Siklus I .....	104
Lampiran 10. Catatan lapangan Pertemuan 2 Siklus I .....	106
Lampiran 11. Lembar pengamatan Keterlaksanaan Pertemuan 1 siklus II .....	108
Lampiran 12. Lembar pengamatan Keterlaksanaan Pertemuan 2 siklus II .....	109
Lampiran 13. RPP Siklus II .....	110
Lampiran 14. Deskripsi Permainan siklus II pertemuan 1 .....	116
Lampiran 15. Deskripsi Permainan siklus II pertemuan 2 .....	117
Lampiran 16. Lembar instrumen Penilaian Hasil belajar .....	118
Lampiran 17 Rekapitulasi Penilaian Hasil belajar Pertemuan 1 Siklus II .....	119

Lampiran 18 Rekapitulasi Penilaian Hasil belajar Pertemuan 1 Siklus II.....	120
Lampiran 19.Catatan lapangan Pertemuan 1 Siklus II.....	121
Lampiran 20.Catatan lapangan Pertemuan 2 Siklus II.....	123
Lampiran 21. Daftar Gambar .....	125
Lampiran 22. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	129

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis. Tujuan pendidikan jasmani merupakan pengembangan keterampilan pengelolaan diri upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani. Selain itu juga pendidikan jasmani mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Indikator keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani tidak bisa dicapai tanpa adanya peran aktif seorang guru.

Guru pendidikan jasmani perlu memahami kondisi dan karakteristik setiap siswa untuk belajar gerak, berantusias, menyenangkannya dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Faktanya, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar pemberian materi pembelajaran terkadang tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemberian materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa dapat mengurangi antusias anak untuk melakukan tugas gerak yang diberikan. Peserta didik merasa tidak mampu untuk melaksanakan tugas gerak yang diberikan, terkadang anak cenderung merasa malas untuk melakukan tugas gerak. Hal itu tentu berdampak besar terhadap hasil belajar. Meningkatkan hasil belajar sangat penting kaitannya

dengan belajar pendidikan jasmani. Hasil belajar yang rendah pada pembelajaran pendidikan jasmani harus diperbaiki agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat dicapai dan siswa memiliki pengalaman belajar yang diharapkan.

Pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya disusun semenarik mungkin agar anak semangat untuk mengikuti pembelajaran dapat terjaga. Pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan biasanya lebih menarik dan membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Karena dalam bermain anak tidak harus memikirkan aturan-aturan yang seringkali malah menghambat permainan itu sendiri, yang terpenting semua anak terlibat dalam permainan dan senang ketika mengikuti permainan itu sendiri.

Setiap sekolah memiliki siswa dengan karakter yang berbeda-beda, akan tetapi hal tersebut bukan merupakan kendala bagi seorang guru untuk mengajar secara efektif dan efisien, melainkan hal tersebut merupakan tuntutan dan tantangan yang harus dihadapi oleh seorang guru. Hal ini menuntut seorang guru untuk dapat berimprovisasi dan menerapkan cara pengajaran yang dimodifikasi untuk dapat menangani dan dapat menyampaikan materi dengan efektif kepada siswa-siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda, dan diharapkan para siswa dapat antusias terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.

Hal yang paling konkrit terdapat di SDN Ciracas 10 pagi sekolah ini terletak di daerah Ciracas Jakarta Timur walaupun terletak di Jakarta tetapi sekolah ini memiliki latar belakang keluarga menengah kebawah, dan kemungkinan besar pola hidup didalam keluarganya kurang teratur, acuh tak acuh, dan kurang disiplin. Hal tersebut dapat membawa dampak perilaku dan kepribadian seorang anak tersebut di sekolah yang kurang terkendali, seperti kurangnya antusias siswa untuk menjalani materi yang disampaikan oleh guru.

Kondisi sekolah dan para siswa di SDN Ciracas 10 pagi di Jakarta Timur itu, maka dapat dibayangkan oleh para calon guru yang akan mengajar di SDN tersebut tentang perilaku anak pada saat kegiatan belajar mengajar yang susah untuk dikendalikan, penyampaian materi yang kurang efektif karena kurangnya kedisiplinan dari para siswa, dan kenakalan-kenakalan para siswa yang seharusnya tidak dilakukan yang dapat menanggung jalannya kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru dapat mengalihkan kegiatan belajar yang membosankan menjadi menyenangkan dengan cara berimprovisasi dan memodifikasi belajar menjadi menyenangkan dan kelompok, sehingga para siswa dapat antusias dan dapat dikendalikan pada saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Contoh kegiatan yang dapat menumbuhkan semangat dan gairah siswa untuk melaksanakannya Permainan bola keranjang Kegiatan ini, merupakan salah satu bentuk improvisasi seorang guru yang mengacu pada

implementasi KTSP kelas V SDN. Kegiatan ini dapat dilaksanakan di lingkungan sekolah, halaman dan bangsal senam. Dalam kegiatan ini terdapat permainan berkelompok yang melatih kerjasama dan komunikasi di dalam kelompok masing-masing siswa.

Kegiatan ini bermanfaat bagi para siswa yang mengikutinya agar terbentuk karakter yang dapat bekerja sama, disiplin, bertanggung jawab serta melatih kejujuran. Diharapkan dari kegiatan ini nilai-nilai yang terkandung di dalam kegiatan tersebut dapat menjadi sikap yang yang diterapkan sehari-hari khususnya lingkungan sekolah.

Melihat situasi pembelajaran di SDN Ciracas 10 pagi, ada beberapa hal yang membuat peneliti ingin mengangkat permasalahan ini untuk diteliti, permasalahan di antaranya : kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, hal ini terlihat saat pergantian jam pelajaran Pendidikan Jasmani banyak di antara mereka tidak mau kelapangan untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, hal ini dapat terlihat ketika guru menjelaskan siswa banyak yang berbicara dengan temannya sehingga kegiatan belajar mengajar tidak efektif. pada saat kegiatan belajar mengajar banyak siswa mengeluh, karena materi yang diberikan terlalu monoton. banyak terlihat ekspresi wajah siswa yang menunjukkan ketidaksenangan dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani.

Mengingat dalam memberikan kegiatan permainan kecil di sekolah dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan setiap siswa saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar passing bola basket dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Kecil Pada Siswa Kelas V di SDN Ciracas 10 Pagi.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Seberapa pentingkah seorang guru pendidikan jasmani berimprovisasi kegiatan belajar pada saat mengajar?
2. Bagaimana bentuk penerapan permainan kecil untuk meningkatkan hasil Belajar passing bola basket di SDN Ciracas 10 pagi?
3. Apakah pengaruh permainan kecil terhadap peningkatannya hasil belajar Passing bola basket pada siswa?
4. Seberapa besarkah peningkatan hasil belajar Passing bola basket siswa setelah guru menerapkan permainan kecil saat pembelajaran pendidikan jasmani?

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi oleh analisa kualitatif pada hasil belajar Passing bola basket siswa saat mata pelajaran pendidikan jasmani di SDN Ciracas 10

pagi setelah diberi perlakuan, yaitu dengan penerapan permainan kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Adapun materi Dalam Pendidikan Jasmani yang menjadi bahan penelitian adalah pembelajaran Bola Basket yang berfokus pada gerak passing Bola Basket yang difokuskan pada penerapan passing. Tindakan yang dilakukan melalui Permainan Kecil Dengan alat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah didalam penelitian ini sebagai berikut :

- Bagaimana permainan kecil dapat meningkatkan hasil belajar Passing bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V SDN ciracas 10 Pagi?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Tujuan penelitian :

- a Peningkatan kualitas KBM
- b.Peningkatan Hasil Belajar Siswa
- c. Peningkatan daya kreatifitas siswa

d. Peningkatan keterampilan guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran.

## 2. Manfaat Penelitian :

### a. Bagi siswa SDN Ciracas

- 1 Dapat meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan jasmani
- 2 Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

### b. Bagi peneliti

- 1 Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran
- 2 Dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat dalam  
Proses belajar mengajar

### c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan hasil belajar

Siswa Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani

### d. Bagi mahasiswa lain :

- 1 Dapat menerapkan pembelajaran dengan memodifikasi pada saat  
Mengajar disekolah
- 2 Sebagai sumber atau referensi bacaan bagi mahasiswa dan guru  
Pendidikan jasmani

## BAB II

### PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. KERANGKA TEORITIS

##### 1. Hakikat hasil Belajar Passing Bola Basket

###### a. Hasil Belajar

Menurut Nana Sujana mengungkapkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>1</sup> Jadi, hasil belajar akan didapat siswa setelah mengalami proses belajar dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Sedangkan menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan dia mencapai penguasaan dari sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar, pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>2</sup> Jadi, hasil dari proses belajar yang dilakukan siswa selama proses belajar dapat merubah tingkah laku sesuai dengan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang ditetapkan dan dijadikan tujuan pengajaran.

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), p. 22

<sup>2</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pusaka Pelajar, 2009), p 46

Nurani mengemukakan tentang hasil belajar yaitu, kemampuan yang diperoleh dari proses atau kegiatan belajar yang dapat berupa pengetahuan, sikap, keterampilan dan kreatifitas.<sup>3</sup> Hal tersebut berarti bahwa *output* yang didapat setelah proses belajar pada diri siswa merupakan kemampuan yang diperoleh siswa sehingga dapat meningkatkan apa yang dia miliki khususnya pengetahuan, sikap, keterampilan dan kreatifitas siswa itu sendiri.

Hasil belajar yang telah diterima siswa, selanjutnya dapat diukur dengan menggunakan ranah kognitif. Anderson yang dikutip Kristianty membagi hasil belajar ranah kognitif ke dalam enam domain, terdiri atas:

- a) C1 Ingatan (*remember*)  
Kemampuan untuk mengingat atau menghafal sesuatu yang pernah dipelajari berupa fakta, istilah, prinsip, teori, proses pola struktur menyebutkan, mencocokkan, menyatakan kembali, dan melukiskan kembali.
- b) C2 Memahami (*understand*)  
Kemampuan menterjemahkan dan mengorganisasikan bahan-bahan yang diterima ke dalam bahasanya sendiri (menjelaskan, merumuskan, menyimpulkan, memberi contoh).
- c) C3 Menerapkan (*apply*)  
Kemampuan untuk menggunakan teori-teori, prinsip-prinsip, rumus-rumus, atau abstraksi-abstraksi dalam situasi tertentu atau dalam situasi konkrit (menghitung, menggunakan, mengoperasikan, menghasilkan).
- d) C4 Menganalisis (*analyze*)  
Kemampuan untuk menguraikan suatu keseluruhan atau suatu sistem hubungan dalam unsur-unsur yang

---

<sup>3</sup> Yulianti Nurani Sujiono, Hirman Wargahadibrata, dan M. Japer, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Lembaga Akta Mengajar UNJ, 2004), p. 19

- membentuknya, mengidentifikasi hubungan antara unsur-unsur dan cara unsur-unsur tersebut diorganisasikan (menguraikan, memisah-misahkan, merinci, mengidentifikasi, dan memilih).
- e) C5 Mengevaluasi (*evaluate*)  
Kemampuan untuk mempertimbangkan suatu ide, situasi, nilai, metode berdasarkan suatu aturan atau kriteria tertentu (membandingkan, menilai, mempertentangkan).
- f) C6 Mencipta (*create*)  
Kemampuan mencipta, meliputi: menggeneralisasikan, merencanakan, dan menghasilkan.<sup>4</sup>

Hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar adalah hal-hal yang berada di dalam ranah kognitif. Ranah kognitif itu sendiri terdiri atas beberapa aspek yang saling berkaitan dan saling melengkapi satu sama lain. Anderson dan Krathwohl menjelaskan aspek-aspek di dalam ranah kognitif adalah:

*Remember means to retrieve relevant knowledge from long-term memory. Understand is defined as constructing the meaning of instructional messages, including oral, written, and graphic communication. Apply means carrying out or using a procedure in a given situation. Analyze is breaking material into its constituent parts and determining how the parts are related to one another as well as to an overall structure or purpose. Evaluate means making judgments based on criteria and/or standards. Finally, create is putting elements together to form a novel, coherent whole or to make an original product.*<sup>5</sup>

Pernyataan di atas menjelaskan aspek-aspek yang berada pada domain kognitif, yaitu: mengingat berarti mengambil

---

<sup>4</sup> Theresia Kristianty, *Evaluasi Pembelajaran Bagi Mahasiswa PAUD dan DIKDAS*, (Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta, 2009), pp. 9-10

<sup>5</sup> Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*, (New York: David McKay Company, Inc., 2001), p. 30

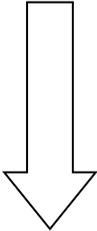
pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Memahami didefinisikan sebagai membangun makna pesan intruksional, termasuk lisan, tulisan, dan komunikasi grafis. Menerapkan berarti melakukan atau menggunakan prosedur tertentu. Menganalisis adalah memasukkan materi ke dalam bagian-bagian penyusunnya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terkait satu sama lain maupun struktur atau tujuan secara keseluruhan. Evaluasi berarti membuat keputusan berdasarkan kriteria dan/ atau standar. Terakhir, menciptakan adalah meletakkan unsur-unsur bersama-sama membentuk sebuah ide baru, kesatuan yang utuh atau membuat suatu hasil yang baru.

Keenam aspek yang tercakup dalam ranah kognitif tersebut merupakan perbaikan yang dilakukan Anderson terhadap taksonomi Bloom. Sebagaimana dinyatakan Yulaelawati, Anderson yang merupakan murid Bloom memimpin suatu kelompok kerja untuk memperbaiki taksonomi Bloom dan menghadapi abad 21. Perubahan signifikan pada perbaikan struktur ranah kognitif dapat dilihat pada tabel berikut: <sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori, dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2004), p. 71

**Tabel 2.1 Perbaikan Struktur Ranah Kognitif Siswa**

	<b>Taksonomi Bloom</b>	<b>Taksonomi Perbaikan Anderson</b>
	Pengetahuan Pemahaman Penerapan Analisis Sintesis Penilaian	Mengingat Memahami Menerapkan Menganalisis Menilai Menciptakan

Keenam kategori diubah menjadi kata kerja. Pengetahuan merupakan hasil berpikir bukan cara berpikir, sehingga diperbaiki menjadi mengingat yang menunjukkan suatu proses berpikir tingkat awal. Pemahaman diperbaiki menjadi memahami, kemudian sintesis diubah menjadi menciptakan yang menunjukkan proses berpikir pada masing-masing kategori. Akibatnya urutan dari taksonomi juga berubah. Menilai ditempatkan setelah menganalisis kemudian ditempatkan menciptakan sebagai pengganti sintesis. Hal ini dilakukan untuk menempatkan hirarki dari proses berpikir yang paling mudah ke proses penciptaan yang rumit dan sulit.

Menurut Popham, ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang.<sup>7</sup> Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu semua pendidik harus mampu membangkitkan minat semua peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Krathwohl, yang membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu:

Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya. Partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari. Hasil belajar disusun secara hirarkhis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.<sup>8</sup>

Pernyataan tersebut menjelaskan tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya

---

<sup>7</sup> [http://chaidarwariantoguru-indonesia.net/artikel\\_detail-19.html](http://chaidarwariantoguru-indonesia.net/artikel_detail-19.html) diunduh tgl 17-11-2015 , jam 11.20

<sup>8</sup> Purwanto, *Op.cit*, pp. 51-52

terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Sekalipun bahan pengajaran berisi ranah kognitif, ranah efektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Sudrajat untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik, pendidik harus memperhatikan karakteristik afektif peserta didik.<sup>9</sup> Jadi, Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Walaupun para pendidik sadar akan hal ini, namun belum banyak tindakan yang dilakukan pendidik secara sistematis untuk meningkatkan minat peserta didik.

#### **b. Pengertian Pendidikan Jasmani**

“Menurut Samsudin Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan

---

<sup>9</sup> Chaidarwianto, *Loc.cit*

pertumbuhan dan perkembangan ranah arah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan efektif setiap siswa.<sup>10</sup> ”

pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.<sup>11</sup>

Selain itu, pada hakikatnya pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan sangat erat kaitannya dengan gerak manusia. Gerak bagi manusia sebagai aktivitas jasmani merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting, yaitu sebagai dasar bagi manusia untuk belajar, baik untuk belajar mengenal alam sekitar dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman berupa pengetahuan dan keterampilan, nilai dan sikap, maupun untuk belajar mengenal dirinya sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam usaha penyesuaian dan mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya.

Guru pendidikan jasmani berusaha untuk memproses tercapainya tujuan yang nyata dari peningkatan pengajaran pendidikan jasmani, yang sesuai dengan keadaan tingkat kemampuannya. Dalam

---

<sup>10</sup> Samsudin, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2008), h. 2

<sup>11</sup> Anon, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Depdiknas, 2004)

hal ini berarti bahwa anak-anak harus memperoleh peningkatan atau prestasi di dalam belajarnya, baik peningkatan dan penguasaan terhadap keterampilan gerak, penyempurnaan gerakan, pengetahuan, maupun nilai dan sikapnya. Guru pendidikan jasmani dapat dikatakan gagal atau tidak berhasil di dalam melaksanakan profesinya, apabila anak-anak tidak memperoleh kemajuan atau peningkatan pertumbuhan dan perkembangannya di dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani tersebut.

### **c. Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani**

Menurut samsudin dalam bukunya menjelaskan bahwa : “hasil belajar pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan, motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi”<sup>12</sup>

Dari pendapat ahli diatas hasil belajar pendidikan jasmani adalah hasil belajar berupa perkembangan dan pertumbuhan yang dilatih berdasarkan keterampilan psikomotor, Adapun hasil belajar yang harus di capai siswa dalam pendidikan jasmani dalam pemetaan SK dan KD Semester I adalah sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Samsudin, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2008), h2

**Kelas V, Semester 1**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 1.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran**)
2. Mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	2.1 Mempraktikkan aktivitas untuk kekuatan otot-otot anggota badan bagian atas, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran 2.2 Mempraktikkan aktivitas untuk kecepatan dan kualitas gerak yang meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran
3. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan kontrol yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	3.1 Mempraktikkan latihan peregangan dan pelepasan yang benar sebelum memulai aktivitas senam,serta nilai percaya diri, dan disiplin 3.2 Mempraktikkan bentuk-bentuk senam ketangkasan dalam meningkatkan koordinasi dan nilai nilai percaya diri dan disiplin
4. Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam gerak ritmik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	4.1 Mempraktikkan pola jalan, lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri, dan disiplin 4.2 Mempraktikkan kombinasi pola gerak jalan, lari dan lompat dalam gerak ritmik, serta nilai kerjasama, percaya diri, dan disiplin
5. Menerapkan budaya hidup sehat	5.1 Mengenal cara menjaga kebersihan alat reproduksi 5.2 Mengenal berbagai bentuk pelecehan seksual 5.3 Mengenal cara menjaga diri dari pelecehan seksual

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
❖ Karakter siswa yang diharapkan :	Disiplin ( <i>Discipline</i> ) Tekun ( <i>diligence</i> ) Tanggung jawab ( <i>responsibility</i> ) Ketelitian ( <i>carefulness</i> ) Kerja sama ( <i>Cooperation</i> ) Toleransi ( <i>Tolerance</i> ) Percaya diri ( <i>Confidence</i> ) Keberanian ( <i>Bravery</i> )

Dari pemetan SK dan KD tersebut dapat di persempit kedalam beberapa materi permainan Seperti yang telah di tuangkan dalam pembatasan masalah pada BAB I Penelti membatasi pada SK 1 yang di tuangkan Kedalam Kompetensi dasar 2 (1.2), Dari pemetan SK dan KD tersebut dapat dituangkan kedalam silabus pembelajaran dengan materi pokok permainan bola basket yang dituangkan kedalam pembelajaran siswa melakukan latihan passing bola basket dalam bentuk permaiana kecil dengan alat, dengan indikator pencapaian Kompetensi, Cara memegang bola basket, Cara memantulkan bola, cara melakukan passing bola Basket, Melakukan gerakan *ches pass*, *bounc pass*, dan *oper head pass* Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi kedalam permaian kecil dengan alat.

Menurut Harrow yang dikutip oleh Purwanto, hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

Gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan dan komunikasi tanpa kata. Namun, taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik

menjadi enam: persepsi, persiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreatifitas.<sup>13</sup>

Persepsi (*perception*) adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik, memperagakan sholat, mendemonstrasikan penggunaan termometer dan sebagainya. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui:

---

<sup>13</sup> Purwanto, *Op.cit*, pp. 52-53

(1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya. Sementara itu Leighbody berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: (1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, (3) kecepatan mengerjakan tugas, (4) kemampuan membaca gambar dan atau simbol, (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.<sup>14</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan jasmani adalah kemampuan yang dimiliki siswa disebabkan dia mencapai penguasaan dari sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar apakah penerapan sudah benar dalam ranah pengetahuan berupa mengingat, mengevaluasi, menerapkan dan menciptakan begitupun dalam aspek sikap apakah siswa sudah disiplin, bekerjasama dan sportif dalam bermain dengan

---

<sup>14</sup> <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/08/penilaian-psikomotor.pdf> diunduh tgl 17-11-2015, jam 12.20

keterampilan passing bola basket berupa gerakan *chest pass*, *bounce pass*, dan *over head pass*, dari ketiga aspek hasil belajar yakni pengetahuan (Kognitif), sikap (Afektif) dan, Keterampilan gerak (Psikomotor)

### 1) Hasil Belajar Passing Bola Basket

Passing adalah bola diberikan dengan tangan kepada lawan, Passing atau operan adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bola basket. Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.<sup>15</sup>

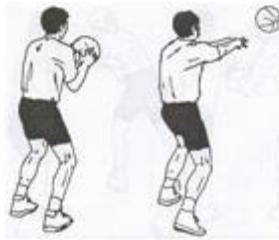
Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan, passing bolabasket adalah salah satu teknik dasar yang dikuasai oleh pemain untuk memberikan bola menggunakan tangan kepada lawan atau teman satu tim. Mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari depan dada (*chest pass*) yang

---

<sup>15</sup> <https://nadyaputri41.wordpress.com/tag/teknik-passing-bola-basket> ( Diakses tanggal 24 november 2015 jam 19.00)

dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (*bounce pass*). Dari ketiga tehnik tersebut dapat di jelakkan sebagai berikut :

1. *CHEST PASS* (OPERAN DADA)



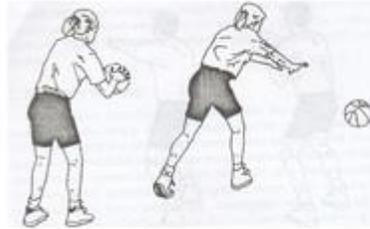
Gambar 2.1 Melakukan *Chest pass* (Operan Dada)

Operan dada adalah salah satu jenis operan dasar dalam permainan bola basket. Adapun pelaksanaannya adalah bola dipegang dengan kedua tangan ditahan ke depan dada dengan ujung jari kedua tangan, ibu jari harus berada di belakang bola dengan tangan dan ujung jari menyebar ke arah sisi bola. Posisi siku dekat tubuh, kemudian letakkan kaki pada posisi *triple threat* dengan tumpuan berat badan pada kaki yang belakang. Pindahkan berat badan ke depan ketika melangkah untuk melakukan operan.

Pada saat melakukan tolakan untuk mengoper bola, luruskan lengan dan putar ibu jari ke bawah, sehingga tangan lurus dan diakhiri dengan sentakan pergelangan tangan (*snap*). Pandangan

mata tetap ke arah bola yang dioper dan arah bola harus lurus ke depan.

## 2. *BOUNCE PASS* (OPERAN PANTUL)

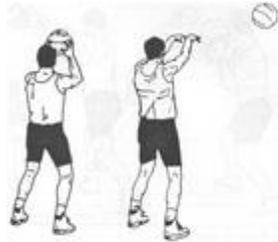


Gambar 2.2 Melakukan *Bounce Pass* (Operan Pantul)

Operan pantul dalam permainan bola basket dilakukan ketika pemain lawan berada diantara anda dan teman anda. dan target. Salah satu pilihannya agar bola diterima oleh anda, maka operan yang terbaik adalah dengan menggunakan operan pantul. Operan pantul dapat memindahkan bola ke satu sayap pada akhir terobosan yang cepat atau pada pemain yang mendekati keranjang. Operan ini dapat digunakan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Adapun pelaksanaannya adalah kedua tangan atau salah satu tangan ditempatkan dibelakang bola, kemudian lepaskan bola ke arah bawah. Bola menyentuh lantai kira-kira dua pertiga dari jarak arah si penerima sehingga bola dapat ditangkap saat setinggi pinggang. Memantulkan bola terlalu dekat pada diri sendiri, maka lambungannya akan tinggi dan pantulannya lambat sehingga akan

mudah dipotong oleh lawan, tetapi memantulkan bola terlalu dekat dengan penerima akan membuat bola sulit direbut oleh lawan.

### 3. *OVER HEAD PASS* (OPERAN DI ATAS KEPALA)



Gambar 2.3 Melakukan *Over Head Pass* (Operan Di Atas Kepala)

Operan di atas kepala sering di pakai dalam permainan bola basket terutama pada saat pemain dijaga ketat dan bola harus melewati lawan, sehingga operan ini digunakan untuk melepaskan diri dan melakukan terobosan mengelakkan serangan lawan. Seperti pada waktu melakukan operan pantul, operan di atas kepala merupakan pilihan untuk mengumpan teman yang berada di low post. adapun pelaksanaan operan ini dimulai dengan posisi badan yang seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku ke dalam dan berbentuk sudut 90 derajat. Jangan bawa bola ke belakang kepala, karena dalam posisi tersebut susah untuk melakukan operan dengan cepat, dan mudah di curi oleh lawan, kaki melangkah ke depan sasaran, kumpulkan kekuatan maksimal dngan bertumpu pada kaki,

kemudian dilanjutkan dengan operan cepat. Pada saat melakukan gerakan lecutan, jari mengarah kepada target dan telapak tangan ke bawah.

Dari ketiga tehnik tersebut dapat disimpulkan bahwa cara melakukan passing adalah cara mengoper bola, Dengan paduan antara pandangan, sikap tubuh, posisi lengan dan posisi tungkai yang baik dan dapat mengoper bola dengan arah yang tepat dan baik sehingga bola tidak direbut oleh lawan

#### **d. Pengertian Permainan kecil**

Menurut Piaget dalam Mayesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.<sup>16</sup> Manfaat bermain bagi anak-anak menurut Wahyu M. Gunawan antara lain:

(1) timbulnya rasa persatuan dan kesatuan, (2) dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, dan dapat menghargai serta menjunjung tinggi hak-hak orang lain, (3) dapat berkerjasama untuk mencapai tujuan bersama, (4) dapat mengesampingkan perasaan egois, individualis, dan merasa lebih penting dari orang lain, (5) memupuk jiwa sportivitas.<sup>17</sup>

Pada umumnya manusia memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Bentuk-bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui permainan, karena permainan adalah alat bagi anak untuk

---

<sup>16</sup> Yuliani N.S dan Bambang Sujiono Op.cit. h.34

<sup>17</sup> Wahyu M. Gunawan, *Bermain itu Asyik*, (Yogyakarta: ELMATERA Publishing, 2009), h.6-7

menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.<sup>18</sup> Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita jumpai kegiatan-kegiatan anak yang diwarnai dengan suatu keadaan persaingan, persaingan ini dapat dilakukan antara dua orang ataupun sejumlah kelompok yang disebut permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat aktivitas gerak yang sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Muliawan, istilah permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang disebut main.<sup>19</sup> Melalui permainan dapat tercipta suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga dapat membuat anak belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. Melalui fantasinya di dalam permainan anak-anak dapat menyalurkan hasrat mereka untuk mendapatkan sebuah kepuasan. Dalam Wikipedia Indonesia mengartikan bahwa permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Anak-anak gemar melakukan permainan karena di dalam

---

<sup>18</sup> Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia* (Jakarta: Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia, 2007), h. 20.

<sup>19</sup> Jasa Unggah Muliawan, *Tips Jitu Memulih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda* (Yogyakarta: Diva press, 2009), h. 16.

permainan, anak-anak dapat bersenang-senang dengan teman sepermainan mereka, permainan seakan menjadi aktivitas rekreasi yang mudah didapat dimanapun mereka berada. Selain mendapatkan kesenangan mereka juga dapat berolahraga secara ringan pada saat melakukan permainan.

Menurut teori persiapan dan latihan yang dikemukakan oleh Groos, bahwa permainan itu sebagai latihan bagi manusia yang belum dewasa untuk menyiapkan fungsi-fungsi bagi kebutuhan hidupnya.<sup>20</sup> Permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah penyaluran hasrat anak melalui aktivitas gerak, permainan yang dilakukan oleh anak merupakan latihan untuk anak-anak dalam rangka menyiapkan kebutuhan dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga permainan dapat membuat anak lebih enerjik dan aktif dalam bergerak.

Setiap permainan memiliki karakteristik dan manfaatnya masing-masing. Kita dapat melihat manfaat serta faktor apa yang dikembangkannya melalui ciri atau karakteristik permainan itu sendiri.<sup>21</sup> Di samping manfaat yang bersifat pengembangan kualitas fisik, permainan juga harus mengandung manfaat dari sisi peningkatan penguasaan gerak. Jika diambil contoh permainan yang banyak

---

<sup>20</sup> Aip Syarifuddin dan Muhadi, *op.cit.*, h.135

<sup>21</sup> Agus Mahendra, *Modul 2 Permainan Menggunakan Alat*, h.3  
[http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/196308241989031-AGUS\\_MAHENDRA/Modul\\_Praktek\\_3\\_Agus\\_Mahendra/Modul\\_2\\_Permmainan\\_dengan\\_Al.at.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196308241989031-AGUS_MAHENDRA/Modul_Praktek_3_Agus_Mahendra/Modul_2_Permmainan_dengan_Al.at.pdf).

menggunakan bola dan bola itu dilemparkan, ditangkap, dipukul, dilambungkan atau dipantulkan, maka permainan itu banyak manfaatnya bagi pengembangan keterampilan manipulatif (memainkan benda lewat tangan atau kaki), yang merupakan komponen terpenting dari keterampilan gerak dasar.

Dalam kegiatan sehari-hari anak cenderung menghabiskan waktu mereka untuk melakukan permainan, permainan yang mereka lakukan bisa sendiri ataupun berkelompok bersama dengan teman-teman sebaya mereka. Menurut Bettelheim dalam Hurlock, permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.<sup>22</sup> Pada umumnya anak-anak pada usia sekolah dasar senang melakukan permainan-permainan dalam kelompok kecil dikarenakan dalam permainan kelompok kecil tidak memiliki aturan-aturan yang baku, aturan ini bisa dirubah dan disesuaikan berdasarkan kesepakatan setiap pemainnya sebelum permainan dimulai. Permainan akan membuat anak mengenal dunia diluar dirinya. Anak akan menyesuaikan diri dengan teman-temannya sehingga anak akan memiliki pengetahuan dalam sikap sosialnya saat bergaul dengan temannya. Permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga melibatkan

---

<sup>22</sup> Maykes.S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk PAUD*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h.60

peraturan serta peran aktif semua peserta. Hal ini sesuai dengan prinsip permainan yang dikemukakan oleh Najib dan Rahmawati, yaitu; (1) interaksi, (2) pertandingan, (3) kerjasama, (4) peraturan, dan (5) akhir atau batas permainan.<sup>23</sup> Permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang didalamnya terdapat interaksi, pertandingan, kerjasama, peraturan dan batasan-batasan tertentu. Hal ini juga dikuatkan oleh pendapat Kartono, menurut Kartono, beberapa kriteria atau ciri-ciri permainan adalah sebagai berikut :

a) Terdapat persaingan kepentingan di antara pemain (pelaku), b) setiap pemain mempunyai sejumlah pilihan, c) aturan permainan untuk mengatur pilihan-pilihan itu disebutkan satu persatu dan diketahui oleh semua pemain, d) hasil permainan dipengaruhi oleh pilihan-pilihan yang dibuat oleh semua pemain dan hasil untuk seluruh kombinasi pilihan oleh semua pemain diketahui dan di definisikan secara numerik.<sup>24</sup>

Dalam sebuah kegiatan permainan dapat dipastikan adanya persaingan diantara setiap pemain baik itu individu ataupun sebuah kelompok, hal ini dikarenakan pengakuan hasil akhir pemenang dalam permainan di ungkapkan melalui skor atau numerik. Adanya perencanaan dan peraturan-peraturan yang sebelumnya harus diketahui oleh setiap pemain sebelum permainan itu berlangsung. Sebelum melakukan permainan setiap regu memiliki pilihan untuk menentukan

---

<sup>23</sup> Fathul Mujib dan Naiulur Rahmiwati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: 2011, Diva Press), h.49

<sup>24</sup> Kartono, *Teori Permainan* (Yogyakarta: Andi Offset), h. 2

strategi yang akan digunakan oleh setiap pemain agar dapat memenangkan permainan.

Pembelajaran menggunakan permainan merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran demikian meriah dan menarik, namun ada beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum menjalankan permainan. Menurut Mahendra, tahap-tahap sebelum menjalankan permainan yaitu:

Tahapan pembelajaran untuk permainan hendaknya diawali dengan menjelaskan jenis permainan yang akan dilakukan, menjelaskan cara bermainnya, kemudian jika memungkinkan diadakan simulasi terbatas dengan melibatkan beberapa siswa, sehingga seluruh siswa merasa jelas dan mengerti bagaimana memainkannya.<sup>25</sup>

Dilihat dari permainan yang dimainkan, permainan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang menggunakan fasilitas alat dan yang tidak. Permainan yang menggunakan alat berarti suatu permainan yang membutuhkan sarana pendukung untuk dapat memainkannya sedangkan permainan tanpa menggunakan alat atau fasilitas apapun dalam memainkannya digolongkan dalam permainan tanpa alat. Menurut Hanifah yang dikutip dari Soepandi yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati, Melalui permainan anak bisa melepaskan rasa penatnya akan aktivitas sekolah yang telah dilakukannya selama kegiatan pembelajaran yang lebih mengedepankan

---

<sup>25</sup> Agus Mahendra, *Modul 2 Permainan Menggunakan Alat, op.cit.*, h.5

aspek kognitifnya, sehingga di sela waktu jam istirahat atau pulang sekolah permainan menjadi sarana untuk mengekspresikan diri melalui aktivitas gerakanya, permainan yang dilakukannya pun dapat menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Permainan merupakan alat yang di dalamnya terdapat aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak, seperti teori yang dikemukakan oleh Musfiroh

permainan merupakan kegiatan yang harus memiliki karakteristik bermain: menyenangkan (*pleasurable*) & menikmati atau menggembarakan (*enjoyable*); tidak bertujuan ekstrinsik; bersifat spontan dan sukarela, tidak terpaksa; melibatkan peran aktif semua peserta; bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya; tidak memiliki kaidah ekstrinsik; bersifat aktif; bersifat fleksibel<sup>26</sup>

Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan kecil dapat di sesuaikan dengan keadaan ataupun situasi di mana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas Dapat di simpulkan bahwa Permainan kecil adalah kegiatan yang dilakukan dalam sebuah aktifitas bermain yang mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti pelajaran

---

<sup>26</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Permainan yang Berorientasi Perkembangan untuk Anak Taman Kanak-Kanak*, <http://staff.uny.ac.id/pdf>, diakses (20/09/2013)

Pendidikan Jasmani dengan suasana yang menyenangkan yang membuat siswa sukarela untuk turut serta tanpa adanya keterpaksaan sehingga melibatkan peran aktif semua peserta serta memiliki aturan yang bersifat fleksibel

#### **e. Karakteristik Siswa Kelas V SD**

Tingkat kelas di sekolah dasar dapat dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga, sedangkan kelas tinggi sekolah dasar terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Kisaran siswa pada kelas atas sekitar 9 atau 10 tahun sampai 12 tahun.

Adapun karakteristik siswa berusia 9-12 antara lain sebagai berikut:

- a) Karakteristik Jasmani
  - 1) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah
  - 2) Ada kesadaran mengenai badannya
  - 3) Anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar
  - 4) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak baik
  - 5) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan
  - 6) Waktu reaksi makin baik
  - 7) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata
  - 8) Koordinasi makin baik
  - 9) Badan lebih sehat dan kuat
  - 10) Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat bila dibandingkan dengan bagian anggota atas
  - 11) Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan keterampilan antara anak laki-laki dan perempuan.

## b) Psikis atau Mental

- 1) Kesenangan pada permainan dengan bola makin tambah
- 2) Menaruh perhatian kepada permainan yang terorganisasi
- 3) Sifat kepahlawanan kuat
- 4) Belum mengetahui masalah kesehatan masyarakat
- 5) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat
- 6) Perhatian kepada bentuk makin bertambah
- 7) Beberapa anak mudah menjadi putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses
- 8) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa
- 9) Berusaha untuk mendapatkan guru yang dapat membenarkannya
- 10) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatunya selesai pada waktunya
- 11) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

## c) Sosial dan Emosional

- 1) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani
- 2) Menginginkan masuk ke dalam kelompok sebaya dan biasanya perbedaan antara kelompok sebaya ini akan menyebabkan kebingungan pada tahap ini
- 3) Mudah dibangkitkan
- 4) Putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki
- 5) Ledakan emosi biasa saja
- 6) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa
- 7) Senang sekali memuji dan mengagungkan
- 8) Suka mengkritik tindakan orang dewasa
- 9) Laki-laki membenci putri, sedang putri membenci laki-laki yang lebih tua
- 10) Rasa bangga berkembang
- 11) Ingin mengetahui segalanya
- 12) Mau mengerjakan pekerjaan bila didorong oleh orang dewasa
- 13) Merasa sangat puas bila dapat menyelesaikan, mengatasi dan mempertahankan sesuatu atau tidak berbuat kesalahan, karena mereka akan merasa tidak senang kalau kehilangan atau berbuat kesalahan
- 14) Merindukan pengakuan dari kelompoknya
- 15) Kerjasama meningkat, terutama sesama anak laki-laki, kualitas kepemimpinannya mulai nampak
- 16) Senang pada kelompok dan ambil bagian dalam membuat rencana serta mampu memimpin

- 17) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kegiatan individu dan mudah untuk bertemu.
- 18) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki
- 19) Loyal terhadap kelompok atau “gang”-nya
- 20) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis sangat kuat.<sup>27</sup>

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola perilaku dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktifitas, dalam meraih cita-citanya. Siswa Sekolah Dasar Kelas V berada pada rentang usia 10 - 12 tahun merupakan tahap operasional kongkrit.

Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: 1) mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, 2) mulai berfikir secara operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, 3) mempergunakan cara berfikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, 4) membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan 5) memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.<sup>28</sup>

Dalam perkembangan anak usia 6-12 tahun, anak memiliki tiga perkembangan yaitu: (a) perkembangan kekuatan. (b) perkembangan fleksibilitas, (c) keseimbangan. Ketiga perkembangan tersebut saling berhubungan untuk menghasilkan perkembangan-perkembangan lain. Dalam memberikan materi Pendidikan Jasmani guru harus memperhatikan beberapa aspek, misalnya: karakteristik fisik, terutama

<sup>27</sup><https://mithayani.wordpress.com/2011/10/27/karakteristik-anak-anak-usia-11-12-tahun-di-sekolah-dasar/> (di akses pada tanggal 30 oktober 2015 pukul 14.10)

<sup>28</sup> M. Syarif Sumantri. *Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani Anak*. (Jakarta: Suara GKYE Peduli Bangsa, 2010).h.17

pada anak yang duduk di Kelas V, antara anak laki-laki dan perempuan cenderung berbeda dalam hal fisik. Anak lelaki memiliki perkembangan kearah kejantanan yang semakin kuat sedangkan anak perempuan cenderung menunjukkan beberapa kelemahan dan kelebihan dalam melakukan kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan karakteristik siswa Sekolah Dasar Kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani memiliki tingkat perkembangan yang sangat pesat atau cepat dan mempunyai fisik yang matang untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

## **B. KERANGKA BERPIKIR**

Bermain merupakan kebutuhan hidup anak-anak, seperti hanya kebutuhan makan, minum dan lain-lainnya. Bermain mempunyai nilai mental, karena setiap anak bermain ada nilai-nilai yang dipelajarinya dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan. Bermain pada dasarnya merupakan suatu aktivitas jasmani dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan untuk mengisi waktu serta bersosialisasi. Sebagai guru atau pelatih perlu memikirkan cara untuk meningkatkan motivasi siswa untuk melakukan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Peneliti menggunakan permainan bola besar karena sesuai dengan karakter siswa SD. Rasa senang yang pada anak didik ini merupakan

modal utama untuk menimbulkan situasi kondusif untuk melaksanakan kegiatan pendidikan. Telah diakui kebenarannya bahwa hidup manusia sejak dari kecil tumbuh dengan melewati beberapa bentuk pengalaman bermain. Dari mempelajari perkembangan individu manusia serta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu ada di dunia, semenjak manusia itu ada. Oleh karena itu manusia tumbuh tidak dapat mengelakkan alam permainan. Anak-anak berkembang melewati bermacam-macam permainan sebagai kodrat yang alami.

Dalam waktu bermain, semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih dahulu. Dalam dunia pendidikan mengaku adanya ucapan yang menyatakan : “makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna adalah penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di dalam masyarakat.” Masa persiapan anak untuk menjadi dewasa, tidak cukup diisi dengan pelajaran-pelajaran saja, tetapi bermain mampu mengembangkan kemampuan fisik dan mental anak yang sesuai perkembangan yang sangat diperlukan.

Untuk hasil belajar siswa, guru lebih memilih permainan yang sesuai agar menjadi tertarik melakukan pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Meningkatkan hasil belajar sangat berperan penting, tanpa adanya keinginan dari dirinya maka akan sulit untuk memberikan materi pelajaran atau teknik.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data empiris tentang meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani melalui permainan kecil pada siswa kelas v di SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Mengingat luasnya hasil belajar pendidikan jasmani maka peneliti memfokuskan pada hasil belajar tentang passing bola basket seperti yang telah peneliti tuangkan pada BAB I pada Fokus penelitian diawal.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di Kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jalan Raya Ciracas Rt 07 Rw 03 Kelurahan Ciracas Kecamatan Ciracas Jakarta Timur.

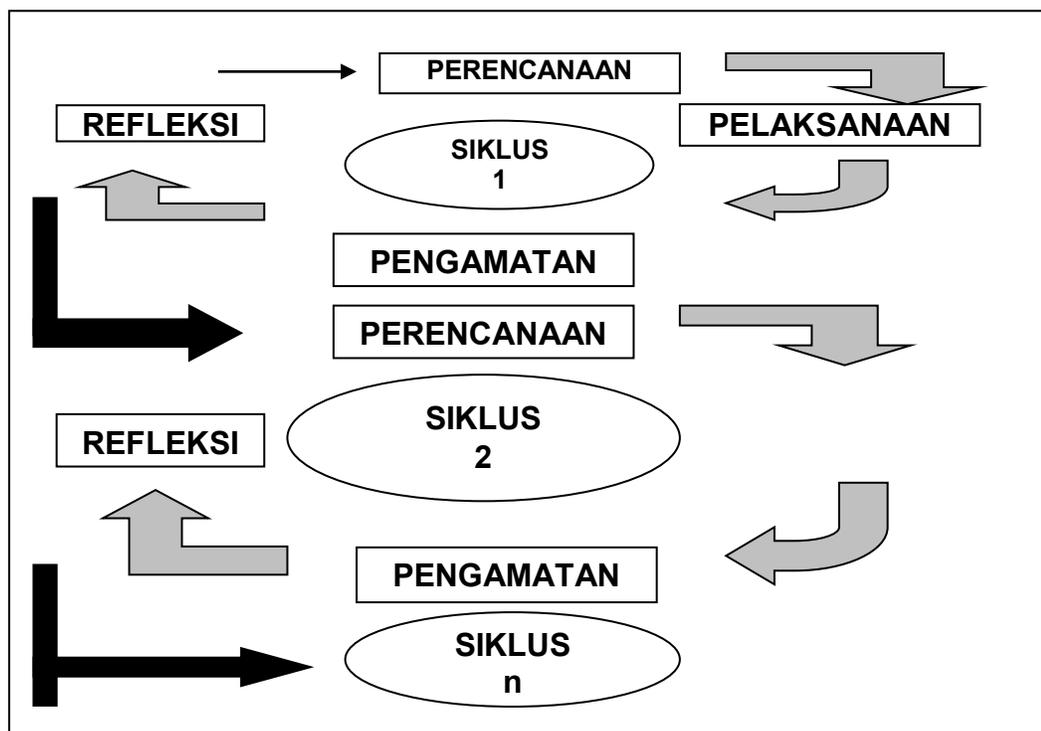
##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan pada semester ganjil yaitu bulan November sampai dengan Desember 2015.

#### **C. Metode dan *Design* Intervensi Tindakan (Rancangan Siklus Penelitian)**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model siklus (putaran/spiral)

mengacu pada model Kemmis dan MC. Taggart.<sup>1</sup> Dalam perencanaannya Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali. Dimulai dari putaran atau tahapan siklus satu ke siklus berikutnya dengan harapan penerapan permainan kecil lebih dapat ditingkatkan, sehingga hasil belajar tentang passing bola basket siswa meningkat Berikut adalah bagan rancangan siklus penelitian tindakan kelas dengan model proses siklus yang mengacu pada model Kemmis dan MC. Taggart.



Gambar 3.1 Model *Spiral Penelitian Tindakan* Menurut Kemmis dan Mc Taggart.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Kasihani Kasbolah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998/1999),p.113.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *op.cit.*,p.97.

#### **D. Subjek Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur dengan jumlah siswa secara keseluruhan 34 (empat puluh) orang siswa, terdiri dari laki-laki 20 dan perempuan 12. Sementara sebagai partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas, guru pendidikan jasmani dan Kepala Sekolah.

#### **E. Peran dan Posisi Penelitian dalam Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini berperan dan posisi peneliti adalah pelaku utama sebagai peneliti. Dalam kaitannya dengan posisi ini, maka peneliti mengadakan pra penelitian dengan cara melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Kemudian membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan dengan berdiskusi bersama guru pendidikan jasmani dan kepala sekolah, sebagai upaya meningkatkan kuantitas hasil belajar.

Adapun posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipan aktif. Peneliti hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berusaha mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian, dan juga melakukan proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan yang telah direncanakan. Dalam proses penelitian ini peneliti

berusaha interaktif dan bekerjasama dengan lingkungan sekitar sebagai upaya mencari data dan informasi yang akurat.

## **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

Pelaksanaan penelitian dirancang mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi sebagai dasar pengembangan berikutnya. Dengan catatan jumlah siklus dapat ditambah atau dikurangi sesuai peningkatan hasil belajar siswa.

### **1. Rencana Tindakan Siklus 1**

#### **a. Perencanaan**

Peneliti berdiskusi untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yaitu menerapkan permainan kecil dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti, guru pendidikan jasmani, dan kepala sekolah selaku pimpinan. Pada tahap ini peneliti membuat persiapan yang mencakup semua langkah-langkah tindakan secara rinci yaitu mulai dari memilih materi pembelajaran, menentukan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, situasi lapangan, strategi pembelajaran, menentukan metode, menyiapkan media/alat peraga, membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi.

**Tabel 3.1**  
**Rencana Perencanaan setiap siklus**

No	Perencanaan	Keterangan
1	Waktu siklus I sebanyak 2 kali pertemuan 4 X 35 menit Pertemuan pertama 2 X 35 menit Pertemuan kedua 2 X 35 menit	Sesuai jadwal di sekolah
2	Alat peraga atau media	Peluit, kapur, cone, bola basket, tali raffia, net, bola kasti, dll
3	Rencana pelaksanaan pembelajaran	Menggunakan permainan kecil
4	Metode	Ceramah, demonstrasi, penugasan, pendekatan bermain
5	Evaluasi	Proses, pengamatan, tes
6	Instrumen pemantau tindakan	Setiap pertemuan dalam setiap siklus

**b. Tindakan (Pelaksanaan)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan pembelajaran yang telah disusun dalam skenario pembelajaran.

Guru mempersiapkan lapangan dan alat pembelajaran yang diperlukan, setelah Tindakanh itu menjemput siswa/pebelajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan bersama-sama peneliti dengan menerapkan permainan kecil mulai dari kegiatan pemanasan, kegiatan inti dan

kegiatan penutup atau penenangan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan membariskan seluruh siswa yang bertujuan untuk memeriksa kesiapan siswa dan mengamati kondisi tubuh siswa. Sedangkan peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan, membuat catatan lapangan tentang kejadian-kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data.

**c. Pengamatan (Observasi)**

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan berpedoman pada lembar pengamatan dan membuat catatan lapangan atas kejadian yang luput dari lembar pengamatan.

Saat dilaksanakan tindakan observer mengamati tentang kreatifitas berfikir dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan (observasi), yang meliputi: keaktifan, kerjasama, ketelitian, dan keberanian bertanya.

**d. Refleksi**

Setelah guru selesai melaksanakan pembelajaran, maka peneliti melakukan diskusi dengan pengamat untuk membicarakan kekurangan dan kelebihan permainan kecil yang telah dilakukan peneliti. Butir-butir yang belum muncul dari hasil pengamatan

dijadikan acuan untuk memperbaiki pelaksanaan permainan kecil, sedangkan butir-butir yang muncul hendaknya dapat dipertahankan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

#### **G. Intervensi Tindakan yang di harapkan**

Tingkat keberhasilan tindakan ini ditentukan berdasarkan pada pertimbangan yang masuk oleh peneliti. Oleh karena itu disamping perlu ditunjang data yang cukup, juga meminta pertimbangan dari observer atau pengamat dan kepala sekolah. Ukuran keberhasilan dalam rangka pencapaian tindakan kelas ini dinyatakan secara kualitatif dengan menggunakan analisis yang bersifat naratif dan kuantitatif dengan ukuran keberhasilan rata-rata 75 %.

Setelah siklus keberhasilan diharapkan siswa dapat: (1) melakukan permainan kecil dengan dorongan sendiri, (2) mengidentifikasi manfaat dari permainan kecil, (3) membedakan antara permainan kecil dengan permainan yang lain.

Secara rinci dijelaskan bahwa target akhir yang diharapkan untuk hasil pos tes adalah (1) jika terjadi peningkatan prosentase hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket pada setiap item disetiap siklus, (2) terjadi peningkatan skor hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket disetiap siklus dan, (3) hasil skor akhir telah mencapai batas minimal yang ditentukan yakni 75% dari nilai rata-rata.

Adapun untuk permainan kecil diharapkan atau ditargetkan: (1) terjadi peningkatan persentase pada setiap item disetiap siklus, (2) terjadi peningkatan skor disetiap siklus dan, (3) hasil skor akhir telah mencapai batas minimal yang ditentukan yakni 75% dari rata-rata kelas.

Ditetapkan 75% sebagai kriteria keberhasilan untuk data hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket siswa dan permainan kecil disesuaikan dengan teori belajar tuntas (materi learning), bahwa hasil tes diukur dengan jalan membandingkan keberhasilan yang distandarkan. Pengajaran tersebut dapat dilihat berhasil tidaknya dan tingkat keberhasilan 75%.

## **H. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis yaitu: (1) data proses atau data pemantau tindakan yang merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang dibuat sebelumnya, data ini dikategorikan sebagai data hasil pemantauan selama tindakan diberikan/pengamatan dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran, (2) data penelitian merupakan data tentang variabel penelitian yaitu hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket siswa yang diperoleh melalui tes pada setiap

akhir siklus. Data ini berguna untuk menganalisis penelitian tentang gambaran peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket dan data tentang keaktifan peneliti dalam proses belajar mengajar.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian menurut Arikunto adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>3</sup> Sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu: (1) sumber data pemantau tindakan diambil dari data pengamatan guru yang melaksanakan pembelajaran dan siswa yang belajar selama tindakan dilakukan Melalui permainan kecil, (2) sumber data hasil penelitian diambil dari hasil belajar tentang passing bola basket dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

### I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah dengan cara: (1) melalui observasi langsung dengan menggunakan lembar pengamatan untuk pengambilan data proses mengenai permasalahan yang terjadi ketika pengamatan berlangsung, (2) studi dokumentasi yaitu foto-foto yang diambil pada saat kegiatan pelaksanaan penelitian berlangsung, dan (3) catatan lapangan,

---

<sup>3</sup> Arikunto, *op. cit.*, p. 107.

yaitu catatan peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung baik berupa kelebihan yang perlu dipertahankan maupun kekurangan yang perlu mendapat perbaikan.

## **J. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah menggunakan tes passing bola basket untuk mendapatkan skor peningkatan hasil belajar belajar pendidikan jasmani. Selanjutnya untuk memperoleh data pemantau tindakan dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan, dokumentasi, dan catatan lapangan/anekdot.

### **1. Variabel Hasil Belajar Passing Bola Basket**

#### **a. Definisi Konseptual**

melakukan passing adalah cara mengoper bola, Dengan paduan antara pandangan, sikap tubuh, posisi lengan dan posisi tungkai yang baik dan dapat mengoper bola dengan arah yang tepat dan baik sehingga bola tidak direbut oleh lawan

#### **b. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari Hasil Belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh melalui tes penilaian yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan kecil yang mampu

mengasah kemampuan yang dimiliki siswa melalui pengamatan tentang pandangan, sikap tubuh, posisi lengan dan posisi tungkai.

### c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur hasil belajar yang akan disajikan pada bagian ini terdiri dari dua kisi-kisi, yaitu kisi-kisi konsep instrumen yang diuji cobakan dan kisi-kisi instrumen final yang langsung dipergunakan untuk mengukur variabel hasil belajar mengajar. Penyajian dua kisi-kisi dimaksudkan untuk memberikan gambaran seberapa jauh instrumen final masih mencerminkan indikator-indikator hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket. Untuk itu dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Pendidikan Jasmani**  
**Tentang Passing Bola basket**

No	Komponen	Indikator	Skor
1	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wajah Lurus ke depan</li> <li>• menghadap ke arah yang di tuju.</li> <li>• Memperhatikan posisi bola</li> </ul>	3
2	sikap tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiri dengan posisi kaki dibuka selebar bahu,lutut ditekuk.</li> <li>• Posisi badan Badan sedikit condong ke muka.</li> <li>• siku di tekuk jari-jari terbuka membentuk seperti memegang corong.</li> </ul>	3

3	Gerakan Lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua Tangan didi dorong bersamaan</li> <li>• Mendorong bola dengan kedua tangan kearah atas, bawah atau depan.</li> <li>• Gerak ikutan setelah melakukan operan bola</li> </ul>	3
4	Posisi Tungkai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua kaki diregangkan</li> <li>• Lutut agak ditekuk</li> <li>• Pada saat melambung bola Tungkau masih dalam posisi kuda-kuda</li> </ul>	3
Jumlah			12

Skor Maksimal : 12

Skor 1 = Apabila ada satu indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 2 = Apabila ada dua indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 3 = Apabila Seluruh Indikator tercapai

Penskoran :

Skor Akhir =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

## 2. Variabel Permainan Kecil

### a. Definisi Konseptual

Permainan kecil dengan adalah kegiatan yang dilakukan dalam sebuah aktifitas bermain yang mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani dengan suasana yang menyenangkan yang membuat siswa sukarela untuk turut serta tanpa adanya keterpaksaan sehingga melibatkan peran aktif semua peserta serta memiliki aturan ysng bersifat fleksibel.

### b. Definisi Operasional

Definisi operasional permainan kecil dengan alat merupakan skor yang diperoleh dari pengamatan terhadap siswa dan guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan kegiatan yang menyenangkan, sukarela, peran aktif dan fleksibel, dalam proses pembelajaran, dengan penilaian jika dilakukan mendapatkan skor (Ya), dan jika tidak dilakukan mendapatkan skor (Tidak). Pemberian skor 1 untuk pilihan “Ya” dan skor 0 untuk pilihan “Tidak”.

### c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan kemampuan gerak dasar manipulasi melempar dan menangkap melalui permainan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Aktifitas Guru dan Siswa dalam**  
**Permainan Kecil**

No	Komponen	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Guru	Siswa
1	Menyenangkan	➤ Guru membimbing siswa dengan baik	1,2	1,2
		➤ Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	3,4	3,4
		➤ Siswa merasa senang		
2	sukarela	➤ Menjelaskan materi pelajaran	5,6	5,6
		➤ Siswa Aktif dalam permainan		

3	berperan aktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa Antusias dalam permainan</li> <li>➤ Guru memperhatikan kegiatan pembelajaran</li> </ul>	8,9	7,8
4	fleksibel	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik</li> <li>➤ Siswa mengikuti permainan sesuai dengan kesepakatan</li> </ul>	10,11 10	9 10

**Keterangan**

Pernyataan Ya = 1

Pernyataan Tidak = 0

Jumlah Total Nilai = 20

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah total nilai}} \times 100$

**K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan**

Untuk menguji keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang data dan melakukan tindakan dalam penelitian diperlukan teknik pemeriksaan keterpercayaan (*trustworthiness*) studi. Teknik pemeriksaan keterpercayaan studi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *dependability*. *Dependability* berkenaan dengan keseimbangan data penelitian, dalam hal ini dilakukan triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan apa yang dilakukan peneliti dengan pendapat orang lain, yaitu membandingkan data hasil pengamatan dengan data kemampuan siswa. Kemudian pengecekan oleh guru kelas yang dilakukan untuk menilai secara jujur. Peneliti juga membandingkan hasil

observasi dengan pendapat seseorang yang ahli untuk menentukan langkah perbaikan selanjutnya (*expert judgement*).

## **L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis Data**

### **1. Analisis Data**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil pada siswa kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Oleh sebab itu diperlukan data penelitian yang didapat dari hasil penelitian. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase hasil belajar siswa tentang passing bola basket dalam permainan kecil melalui praktik. Setiap permainan yang dilakukan akan memunculkan gerakan passing bola basket siswa dan akan diberikan skor. Sedangkan untuk pemantau tindakan dalam pembelajaran melalui permainan kecil dapat dilakukan dengan opsi jawaban ya atau tidak, skor untuk 1 untuk opsi jawaban ya, dan skor 0 untuk jawaban tidak. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Apabila tindakan pertama belum berhasil maka akan diteruskan berikutnya, sampai tampak benar adanya peningkatan hasil belajar.

## 2. Interpretasi Hasil analisis

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Pusat selama dan akhir pembelajaran dilakukan tes. Jika terlihat ada peningkatan hasil belajar tentang passing bola basket dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan permainan kecil dalam kegiatan pembelajaran jasmani. Kriteria keberhasilan pencapaian skor rata-rata hasil belajar tentang passing bola basket dalam penelitian ini adalah 75% siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  yang dirata-ratakan dari dua kali pertemuan. Jika pencapaian skor hasil belajar tentang passing bola basket siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.

### **M. Tindak Lanjut / Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Apabila dalam penelitian ini, *treatment* yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar tentang passing bola basket siswa kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur, maka peneliti akan merencanakan pengembangan penelitian pada materi Pendidikan Jasmani yang lain

pada subjek yang sama dengan memadukan pendekatan pembelajaran yang menungkinan.

Namun, apabila dalam penelitian ini *treatment* yang digunakan tidak mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani tentang passing bola basket di kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur, maka peneliti akan mencoba dengan pendekatan pembelajaran yang lain.

**BAB IV**

**DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS**

**DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini disajikan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil lainnya. Penyajian tersebut merupakan hasil dari penelitian tindakan kelas yang terdiri dari deskripsi data, pemeriksaan keabsahan data, analisis data dan interpretasi hasil analisis yang diuraikan dalam dua tahapan yaitu tindakan siklus I dan tindakan siklus II dengan dua kali pertemuan pada tiap siklus dan keterbatasan penelitian.

**A. Deskripsi Data/Hasil Intervensi Tindakan**

**1. Intervensi Tindakan Siklus I**

**a. Perencanaan**

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan Pada tahap ini peneliti mempersiapkan materi pembelajaran yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, (1) peneliti terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2006 Melalui permainan kecil , (2) menyiapkan media Alat permainan , (3) instrumen pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar observasi hasil belajar siswa, dan (5)

kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

## **b. Pelaksanaan**

### **Pertemuan ke 1 (Senin, 30 November 2015)**

#### **Kegiatan Awal (15 menit)**

Sebelum memulai pembelajaran guru memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu mengecek kondisi dan kehadiran serta kesiapan siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan steching dan pemanasan.

#### **Kegiatan Inti (50 menit) Siswa Melakukan Permainan Siapa Cepat**

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikan passing bola basket dalam sebuah permainan, yaitu permainan Siapa Cepat Siswa memperhatikan demonstrasi guru dalam melakukan permainan Siapa cepat yang dibantu beberapa siswa. Permainan Siapa cepat menggunakan alat permainan yaitu bola basket Dalam permainan ini siswa berlomba mengadi kecepatan untuk melakukan dribel dan passing. Siswa yang berada pada posisi di depan memegang bola. Setelah aba-aba peluit dibunyikan siswa melakukan dribel sampai batas yang telah di tentukan setelah itu melakukan

passing bola basket. Siswa yang telah melakukan passing bola lari ke bagian belakang barisan kembali dengan posisi siap menunggu giliran.

Siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk bersiap-siap dalam permainan siapa cepat. Masing-masing kelompok diujikan satu-persatu mempraktikkan permainan siapa cepat. Setelah itu barulah semua kelompok di kompetisikan. Bagi kelompok yang lebih dahulu sampai pada titik yang telah ditentukan maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya.



Gambar 4.1 Siswa bermain “Permainan siapa cepat

Setelah melakukan permainan siapa cepat lalu siswa berlanjut kepermainan kedua yaitu permainan

### **Kegiatan Akhir (10 menit)**

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa ketika melakukan permainan memindahkan siapa cepat

## **Pertemuan ke 2 (Senin, 7 Desember 2015)**

### **Kegiatan Awal 15 menit)**

Sebelum memulai pembelajaran guru memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu mengecek kondisi dan kehadiran serta kesiapan siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Pada saat siswa keluar menuju lapangan, Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan stretching dan pemanasan.

### **Kegiatan inti (50 Menit)**

Siswa akan mempraktikan passing bola basket dalam sebuah permainan yaitu permainan Boy-boyan, Siswa memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan Boy-boyan. Siswa terlebih dahulu di bagi kedalam 2 regu regu A dan B. kemudian siswa diundi untuk mejadi tim pemain dan tim penjaga setelah melakukan pengundian siswa mengambil tempat yang telah di posisikan masing masing regu bejumlah 15 0rang.



Gambar 4.2 Siswa melakukan permainan “permainan boy-boyan”

Setelah siswa menempati posisi siswa di ajak bersimulasi dengan melakukan passing terhadap tumpukan batu yang menjadi sasaran. Setiap siswa berhak melakukan satukali passing untuk mengenai tumpukan batu, setelah tumpukan batu jatuh maka timpemain berusaha menyusun kembali tumpukan batu tersebut, tim penjaga berusaha mematikan seluruh tim pemain dengan cara melakukan passing keteman satu tim dan menempel bola ke bagian tubuh lawan bola tidak boleh di bawa lari saat melakukan passing,



Gambar 4.3 Siswa Melakukan permainan "boy-boyan"

Setelah mendengar penjelasan selanjutnya siswa melakukan permainan.



Gambar 4.4 Siswa melakukan permainan "Boy-Boyan"

**Kegiatan Akhir (10 menit)**

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa ketika melakukan permainan bola Basket yang sudah di modifikasi.

**c. Tahap Pengamatan**

Pengamatan dilaksanakan 2 kali pada setiap pertemuan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrumen pengamatan aktifitas siswa yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah teman sejawat. Selain menggunakan instrumen pengamatan aktifitas siswa yang dinilai oleh observer, dalam hal ini observer juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran maka observer mengamati segala aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pengamatan aktifitas siswa.

Hasil pengamatan dan catatan yang diperoleh dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi ini menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada kegiatan siklus pertama dapat diperbaiki dan tidak terulang lagi pada tindakan berikutnya. Dengan demikian hasil belajar siswa akan lebih baik dan lebih meningkat dari hasil belajar sebelumnya. Kelemahan dan kekurangan pada siklus I direvisi dan menjadi

acuan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan pengamatan lapangan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Temuan Observer dari Instrumen Aktifitas siswa Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Data dari pengamatan
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal pembelajaran dan belum mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang sekarang
2	Guru menyampaikan pelajaran mudah dimengerti siswa	Guru sudah menjelaskan tatacara dalam permainan, dengan baik dan jelas
3	Guru mendemonstrasikan pelajaran dengan melibatkan siswa	Guru memberi permainan yang bervariasi dan mengajak aktif peserta didik
4	Guru menggunakan media atau alat yang menarik dan sesuai	Penggunaan media dan alat pembelajaran sudah baik
5	Guru menyiapkan media atau alat bersama siswa	Guru mengajak siswa menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam pembelajaran
6	Guru Menjelaskan Cara menggunakan alat permainan	Guru sudah memperagakan permainan dengan baik namun belum memberi kesempatan secara penuh kepada siswa untuk berkreasi dan aktif dalam bermain

7	Guru membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya	Guru membimbing siswa sepenuhnya serta menghargai keterlibatan siswa dalam melakukan gerakan dan mengoreksi gerakan
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Guru Belum meberikan penguatan agar siswa lebih semangat
9	Guru memperbaiki setiap kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	Guru memberikan motivasi pada siswa
10	Guru memimpin pemanasan sebelum masuk pelajaran inti	Guru kurang membantu siswa untuk menyadari kekurangan dan kelebihan siswa dan guru belum memperbaiki kesalahan siswa dengan santun
11	Siswa berperan aktif dalam permainan	Hampir seluruh siswa mampu mempraktikan permainan namun belum dapat bergerak bebas
12	Siswa dapat bergerak dengan bebas	Siswa gembira dalam pembelajaran namun belum semua karena masih ada yang merasa takut dengan alat yang di gunakan
13	Siswa dapat gembira dalam permainan	Siswa mulai bergairah dalam kegiatan pembelajan tetapi masih kurang kepercayaan dirinya dalam kegiatan pembelajaran
14	Siswa dapat berperan baik sesuai dengan	Siswa bermain dengan kompak dengan teman satu kelompoknya

	kelompoknya	
15	Siswa dapat bermain kompak dengan teman sekelompoknya	Siswa masih belum dapat memilih teman sekelompoknya
16	Siswa bersemangat dalam melakukan permainan	Siswa bergembira dalam permainan
17	Siswa melakukan permainan dengan baik	siswa ikut serta dalam menyiapkan alat yang di gunakan dalam pembelajaran
18	Siswa menggunakan alat tanpa mengalami kesulitan	Keaktifan siswa hanya berada di depan karena peraturan yang di gunakan belum memungkinkan siswa untuk aktif semua
19	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar	Seluruh siswa dapat melakukan permainan dengan baik
20	Siswa melakukan permainan dengan sepenuh hati	Siswa belum mempunyai empati kepada teman yang belum menguasai permainan dalam pembelajaran

#### **d. Refleksi**

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahapan terakhir dari masing-masing siklus. Tahapan refleksi dilakukan untuk kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama observer. Inti kegiatan refleksi ini untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus I. Temuan yang didapat antara lain: (1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal pembelajaran dan belum mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang sekarang (2) Guru sudah memperagakan permainan dengan baik namun belum memberi kesempatan secara penuh kepada siswa untuk berkreasi dan aktif dalam bermain (3) Guru belum membimbing siswa sepenuhnya serta belum menghargai keterlibatan siswa dalam melakukan gerakan dan mengoreksi gerakan (4) Guru kurang membantu siswa untuk menyadari kekurangan dan kelebihan siswa dan guru belum memperbaiki kesalahan siswa dengan santun (5) Siswa mulai bergairah dalam kegiatan pembelajaran tetapi masih kurang kepercayaan dirinya dalam kegiatan (6) Siswa masih belum dapat memilih teman sekelompoknya (7) Masih ada siswa yang bercanda ketika mempraktikkan permainan serta tidak mau menyiapkan alat yang di gunakan dalam pembelajaran (8) Keaktifan siswa hanya berada di depan karena peraturan yang di gunakan belum memungkinkan siswa untuk aktif semua (9) Siswa belum mempunyai empati kepada teman yang belum menguasai permainan dalam pembelajaran

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini adalah penerapan Permainan Kecil pada hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket harus ditingkatkan dan dimaksimalkan. Hal ini

dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, masih perlu ditingkatkan agar siswa aktif dan semangat dalam pembelajaran. Berikut ini adalah temuan-temuan yang perlu diperbaiki berdasarkan data pemantau tindakan:

**Tabel 4.2 Temuan-temuan yang Perlu Diperbaiki Siklus I**

No	Temuan Pada Siklus I	Rencana Perbaikan
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang sekarang
2	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan berperan aktif dalam bermain	Guru memberi kesempatan secara penuh kepada siswa untuk berkreasi dan aktif dalam bermain
3	Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain	Guru membantu siswa untuk menyadari kekurangan dan kelebihan siswa dan memperbaiki kesalahan siswa dengan santun
4	Guru Belum meberikan penguatan agar siswa lebih semangat	Guru meberikan penguatan agar siswa lebih semangat
5	Siswa mendapatkan kepercayaan diri dalam bermain	Siswa mulai bergairah dalam kegiatan pembelajan sehingga kepercayaan dirinya dalam kegiatan pembelajaran
6	Siswa dapat memilih teman dalam bermain	Siswa di veri kebebasan untuk dapat memilih teman sekelompoknya

7	Siswa aktif dalam pembelajaran	Siswa aktif dalam permainan dengan merubah peraturan yang di gunakan sehingga memungkinkan siswa untuk aktif
8	Siswa membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam bermain	Siswa membantu teman yang belum menguasai permainan dalam pembelajaran

Data hasil belajar siswa tentang hasil belajar pendidikan jamani pada materi passing bola basket yang diperoleh mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 256 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 14 orang lalu dipersentase mencapai 43,75 % pada pertemuan pertama dan skor keseluruhan pada pertemuan ke dua 266 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 18 orang lalu dipersentase mencapai 56,25 % selanjutnya di rata-ratakan baru mencapai 50 %. selanjutnya data yang diperoleh dari instrumen pengamatan aktifitas siswa mendapatkan skor keseluruhan sebesar 23 lalu dipersentase mencapai 57,5% pada pertemuan pertama dan 28 lalu dipersentase mencapai 70% Selanjutnya di rata-ratakan baru mencapai 63,75%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Data Siklus I

No	Skor Hasil Belajar Pendidikan Jasmani tentang passing bola basket		Skor pengamatan aktifitas siswa	
	Jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq 75$	Persentase (%)	SKOR	Persentase (%)
1	14	43,75	23	57,5
2	18	56,25	28	70
	Rata-rata	50	Rata-rata	63,75

## 2. Intervensi Tindakan Siklus II

### a. Perencanaan

Sesuai permasalahan yang ditemukan hasil refleksi dan hasil tindakan pada siklus I, maka peneliti menyiapkan materi dan media pembelajaran menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II, peneliti menyiapkan tindakan yang meliputi: (1) merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2006 dengan menerapkan Permainan Kecil, (2) membuat rancangan perbaikan kekurangan dan kelemahan pada siklus I, (3) instrumen pengamatan aktifitas siswa, (4) lembar tes kemampuan passing bola basket, (5) menyiapkan media pembelajaran berupa bola Basket, (6) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

## **b. Pelaksanaan**

### **Pertemuan 1 (Senin, 14 Desember 2015)**

#### **Kegiatan Awal (15 menit)**

Pada hari ini peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu mengecek kondisi siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Pada saat siswa keluar menuju lapangan kuku siswa diperiksa kebersihannya, bagi siswa yang kukunya panjang dan kotor diberi pengarahan. Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan pemanasan.

#### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikan permainan Kucing-kucingan, permainan menggunakan bola Basket sebenarnya untuk membiasakan siswa memegang bola Basket dan agar siswa tidak takut. siswa bermain kucing-kucingan dimulai dengan mengundi siapa yang menjadi kucing untuk menangkap bola, siswa yang lain membentuk lingkaran besar, siswa yang menjadi kucing berusaha menangkap bola, apa bila siswa yang menjadi kucing dapat menangkap bola pada saat siswa yang lain melakukan passing maka siswa yang melakukan passing tersebut menjadi kucing, siswa mengoper bola dengan cara dan posisi passing bola basket

yang benar. Siswa boleh melakukan passing cestpass. Bounce pas atau over headpass untuk mengoper kepada teman yang lain.



Gambar 4.5 Siswa bermain kucing-kucingan

### **Kegiatan akhir (10 menit)**

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa ketika melakukan permainan bola Basket yang sudah di modifikasi.

### **Pertemuan ke 2 (Senin, 21 Desember 2015)**

#### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Memulai kegiatan pembelajaran dengan memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu mengecek kondisi siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Pada saat siswa keluar menuju lapangan kuku siswa diperiksa kebersihannya, bagi siswa yang kukunya panjang dan kotor diberi pengarahan. Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan pemanasan.

### Kegiatan inti (50 menit)

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan permainan bola Basket yang di modifikasi, permainan di awali dengan membagi siswa kedalam 4 kelompok masing masing berjumlah 8 orang. Kelompok a1 dan a2 serta b1 dan b2 Setelah siswa di bagi siswa mendengarkan penjelasan guru bagai mana cara bermainnya,



Gambar 4.6 guru menjelaskan permainan modifikasi bola basket

setelah guru menjelaskan siswa memulai permainan, siswa a1 melawan b1 apabila kelompok a1 dapat memasukan bola kering b1 maka kelompok b1 keluar digantikan dengan tim b2 untuk melanjutkan permainan begitupun sebaliknya.

siswa hanya melakukan passing dan shooting boleh mendribel bola tetapi tidak boleh lebih dari tiga pantulan. Setelah melakukan permainan tersebut siswa berlanjut ke permainan kedua.

### **Kegiatan akhir (10 menit)**

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa ketika melakukan permainan bola Basket yang sudah di modifikasi.

### **c. Tahap Pengamatan**

Pengamatan kembali dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrumen pengamatan aktifitas siswa yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah teman sejawat. Selain menggunakan instrumen pengamatan aktifitas siswa yang dinilai oleh observer, dalam hal ini observer juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran maka observer mengamati segala aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pengamatan aktifitas siswa. Untuk data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus benar-benar cermat dalam proses pengamatannya. Selain itu siswa merespon instruksi guru dengan baik.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan di kelas menjadi dasar pertimbangan untuk refleksi. Peneliti dan observer berkolaborasi untuk

mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II ini.

#### **d. Refleksi**

Tahap refleksi yang dilakukan merupakan tahapan terakhir dari serangkaian tahapan yang telah dilalui. Adapun inti dari tahapan ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus ke II yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa hal yang ditemukan, baik pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus II. Temuan-temuan itu antara lain siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik dalam pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

Selain itu berdasarkan catatan lapangan dan instrumen pengamatan aktifitas siswa yang dibuat oleh observer, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Siswa lebih tertib dalam proses pembelajarannya.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil skor hasil belajar siswa yang di fokuskan pada materi

passing bola basket pada siklus ini sudah di atas rata-rata dari yang telah di targetkan Pada pertemuan terakhir. Begitupun dengan hasil pengamatan aktifitas siswa yang mengalami peningkatan dari tiap siklusnya. Berdasarkan perolehan data tersebut.

Data hasil belajar siswa tentang hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket yang diperoleh mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 283 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 23 orang lalu dipersentase mencapai 71,86% pada pertemuan pertama dan skor keseluruhan pada pertemuan ke dua sebesar 287 siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 26 orang lalu dipersentase mencapai 81,25% selanjutnya di rata-ratakan baru mencapai 76,56%. selanjutnya data yang diperoleh dari instrumen pengamatan aktifitas siswa mendapatkan skor keseluruhan sebesar 23 lalu dipersentase mencapai 57,5% pada pertemuan pertama dan 28 lalu dipersentase mencapai 70% Selanjutnya di rata-ratakan baru mencapai 63,75%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Data Siklus II**

No	Skor hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket		Skor Pengamatan aktifitas siswa	
	Jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq 75$	Persentase (%)	SKOR	Persentase (%)
1	23	71,86	16	75%
2	26	81,25	17	87,5%

Rata-rata	76,56	Rata-rata	81,25
-----------	-------	-----------	-------

Hasil ini telah memenuhi target yang diinginkan oleh peneliti. Berdasarkan kemajuan yang telah dicapai pada siklus II dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II.

## B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pada tahap ini peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1 untuk memperoleh keabsahan data dengan cara melakukan pembahasan melalui diskusi antara peneliti dan pengamat dari hasil pengamatan keterlaksanaan aktifitas siswa dalam Permainan Kecil, catatan lapangan dan dokumentasi. Peneliti dan pengamat mencocokkan hasil temuan yang diperoleh selama proses pembelajaran dan mengevaluasi untuk dijadikan acuan.

## C. Analisis Data

### 1. hasil belajar pendidikan jasmani

Adapun data hasil passing bola basket pada siklus pertama dapat dilihat melalui tabel di bawah ini

**Tabel 4.5 Data Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani Siklus I**

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Siswa mendapat nilai $\geq 75$	Persentase Skor
1	32	256	13	43,75
2	32	266	18	56,25
Rata-rata				50%

Pada siklus pertama pertemuan pertama variabel hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket skor terendah 6 dan skor tertinggi 11 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 32 siswa adalah 256 dan siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 13 Jadi persentase yang diperoleh dari siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dibagi jumlah siswa mencapai 43,75%. Pada pertemuan kedua variabel hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket skor terendah 6 dan skor tertinggi 11 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 32 siswa adalah 266 dan siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 18 orang. Jadi persentase yang diperoleh dari siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dibagi jumlah siswa mencapai 56,25% dan apa bila di rata-ratakan dari dua pertemuan tersebut tingkat keberhasilan baru mencapai 50% Data yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi target yaitu 75% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  yang di rata-ratakan dari dua kali tindakan dalam setiap siklus, maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan siklus ke II, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7 dan lampiran 8 Data hasil pengamatan hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4.6 Data Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani  
Siklus II**

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Siswa yang memperoleh nilai $\geq 75$	Persentase Skor
1	32	283	23	71,86%

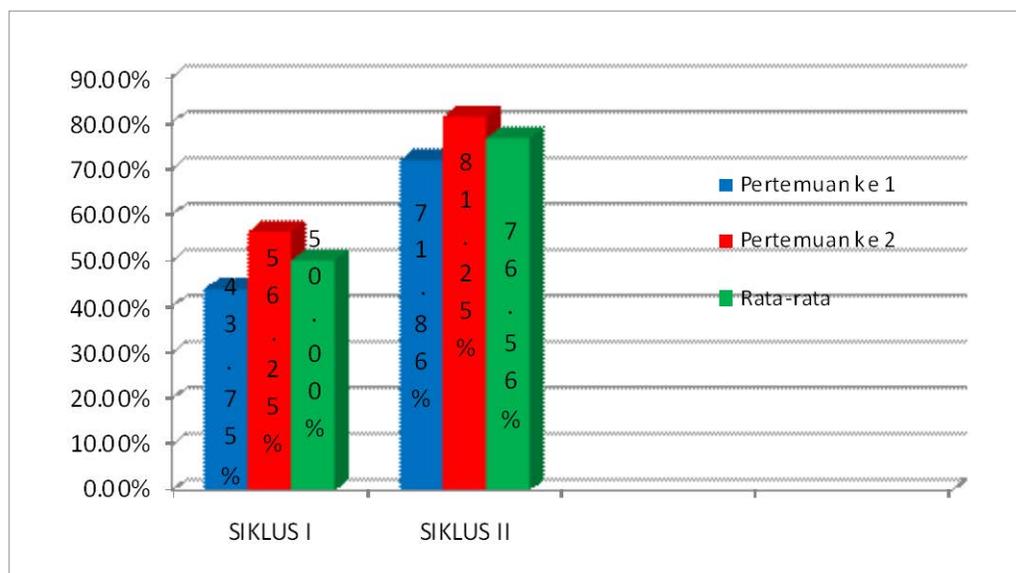
2	32	287	26	81,25%
Rata-rata				76,56%

Pada siklus kedua pertemuan pertama variabel hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket skor terendah 7 dan skor tertinggi 11 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 32 siswa adalah 283 dan siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 23 orang. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah keseluruhan siswa mencapai 71,86%. siklus kedua Pertemuan kedua variabel hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket skor terendah 8 dan skor tertinggi 12 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 32 siswa adalah 287 dan siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 26 orang. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah keseluruhan siswa mencapai 81,25%. dan apa bila di rata atakan dari dua pertemuan tersebut tingkat keberhasilan mencapai Perolehan persentase 76,56%, jumlah keseluruhan siswa sudah melampaui target yaitu 75% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  yang di rata-ratakan dari dua kali tindakan dalam setiap siklus, berdasarkan data di atas penelitian tindakan dihentikan pada siklus II, data selengkapnya dapat dilihat dari lampiran 17 dan lampiran 18

Persentase peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani secara keseluruhan dapat dilihat dari tabel dan gambar diagram berikut:

**Tabel 4.7 Persentase Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus	Pertemuan	Persentase
1	I	1	43,75
		2	56,25
Rata-rata			50%
2	II	1	71,86%
		2	81,25%
Rata-rata			76,56%



**Gambar 4.7 Persentase Pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket Siklus I dan Siklus II**

Secara keseluruhan hasil belajar pendidikan jasmani siswa sudah baik dengan adanya peningkatan di setiap pertemuan. Dengan demikian penerapan Permainan Kecil berdampak pada peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani siswa.

## 2. Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil

Data hasil pengamatan variabel aktifitas guru dan siswa melalui Permainan Kecil yang telah dilakukan peneliti pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat dari tabel di bawah:

**Tabel 4.8 Data Pencapaian Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus I**

No.	Jumlah Pernyataan Soal	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	20	23	57,5%
2	20	28	70%
Rata-rata			63,7%

Data hasil pengamatan variabel aktifitas guru dan siswa melalui Permainan Kecil yang telah dilakukan peneliti pada siklus II Pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.9 Data Pencapaian Aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus II**

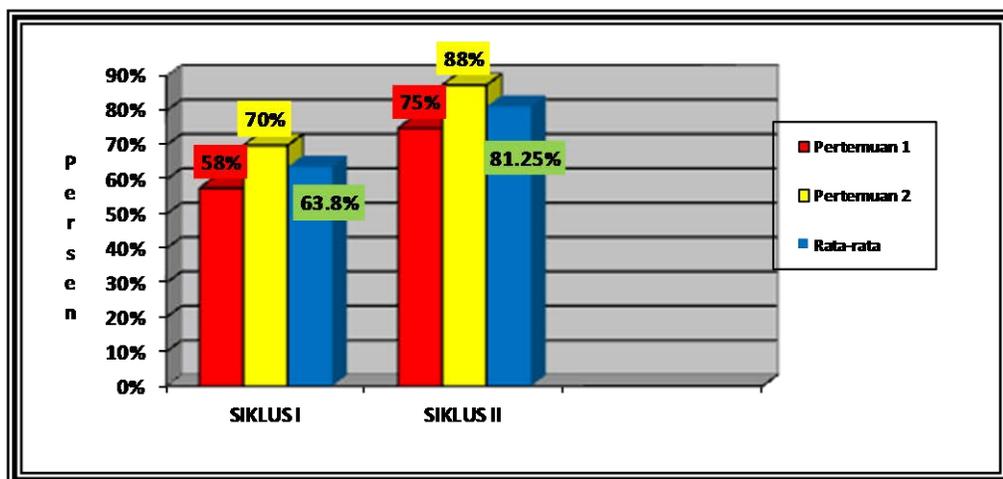
No.	Jumlah Pernyataan Soal	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	20	30	75%
2	20	35	87,5%
Rata-rata			81.25

Perolehan data yang didapat dari instrumen pengamatan aktifitas guru dan siswa melalui pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II Pertemuan Satu dan dua terdapat peningkatan yang signifikan. Dilihat dari pencapaian persentase aktifitas guru dan siswa melalui Permainan Kecil pada siklus I pertemuan pertama 57,5% meningkat 12,5% menjadi 70% pada

siklus I pertemuan kedua lalu di rata-ratakan mendapat persentase 63.7%, siklus II pertemuan pertama 75% meningkat 11,5% menjadi 87,5% pada siklus II lalu di rata-ratakan mendapat persentase 81,25%, Pada Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan Dari rata-rata pertemuan di setiap akhir siklus I 63,7% meningkat 17,45% menjadi 81,25% peningkatan Pencapaian pemantau tindakan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1, 2, 11 dan 12 Data persentase pencapaian aktifitas guru dan siswa melalui Permainan Kecil dapat dilihat dari tabel dan diagram dsi bawah ini:

**Tabel 4.10 Persentase Pencapaian aktifitas siswa dalam Permainan Kecil Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus	Persentase	Peningkatan
1	I	57,5%	
		70%	12,5%
	Rata-rata	63,7%	
2	II	75%	
		87,5%	11,5%
	Rata-rata	81,25%	17,45%



**Gambar 4.8 Persentase Pencapaian aktifitas guru dan siswa dalam Permainan Kecil Siklus I dan Siklus II**

Peningkatan keterlaksanaan aktifitas guru dan siswa melalui Permainan Kecil yang dilihat dari pencapaian persentase aktifitas guru dan siswa dalam Permainan Kecil pada siklus II yaitu mencapai rata-rata 81,25%. Dengan demikian pada siklus II peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui Permainan Kecil dengan baik, Hasil ini telah memenuhi target yang diinginkan oleh peneliti mencapai rata-rata dari dua kali pertemuan mencapai presentase 75%. Berdasarkan kemajuan yang telah dicapai pada siklus II sesuai target dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II.

#### **D. Interpretasi Hasil Analisis Data**

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dicapai baik pada hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket siswa maupun pemantau tindakan pembelajaran aktifitas guru dan siswa melalui permainan kecil pada Setiap pertemuan selama dua siklus, maka kriteria keberhasilan atau indikator keberhasilan yang peneliti tentukan yaitu 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  untuk hasil belajar pada materi Kemampuan passing bola basket, Hasil yang telah tercapai pada akhir siklus II yaitu diperoleh data hasil belajar pada materi Kemampuan passing bola basket dengan rata-rata 76,56% dan 81,25% Untuk pemantau tindakan pembelajaran. Dengan indikasi demikian maka penelitian ini dihentikan pada siklus II dan penelitian ini dianggap berhasil.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui Permainan Kecil menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan-temuan masalah yang terjadi pada setiap siklus telah ditemukan pemecahannya dan menunjukkan hasil yang optimal. Peningkatan hasil perolehan data yang diambil tergambar dari paparan di bawah ini.

### **1. Data hasil belajar pendidikan jasmani materi Kemampuan passing bola basket**

- a. Pada siklus I Pertemuan 1 diperoleh presentase sebesar 43,75%.
- b. Pada siklus I Pertemuan 2 diperoleh presentase sebesar 56,25%, Mengalami peningkatan sebesar 12.50% dan di rata-ratakan dari pertemuan I dan II mencapai 50 % Tetapi hasil belajar siswa tentang Kemampuan passing bola basket belum tercapai karena target yang ditentukan 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  Dari rata-rata Dua kali pertemuan dalam Satu siklus. Oleh karena itu di lanjutkan ke siklus II.
- c. Pada siklus II Pertemun 1 diperoleh presentase sebesar 71,86%.
- d. Pada siklus II Pertemun 2 meningkat menjadi 81,25% berarti telah terjadi peningkatan 9,39%, dan di rata-ratakan dari pertemuan I dan II mencapai

76,56 % puncaknya terjadi pada siklus II dimana seluruh target dari hasil belajar telah tercapai.

## **2. Data aktifitas siswa dalam Permainan Kecil**

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan Aktifitas siswa yang telah dilakukan oleh observer adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Presentase rata-rata pelaksanaan dari 65% pada siklus I menjadi 82,5% pada siklus II.

- a. Pada siklus I Pertemuan 1 diperoleh indikator untuk hasil pengamatan aktifitas siswa dalam Permainan Kecil pada dimensi siswa diperoleh skor 23 atau 57,5%.
- b. Pada siklus I Pertemuan 2 diperoleh indikator untuk hasil pengamatan aktifitas siswa dalam Permainan Kecil pada dimensi siswa diperoleh skor 28 atau 70% meningkat sebesar 12,5%. Lalu di rata-ratakan dari dua pertemuan yaitu 63,7%.
- c. Pada siklus II Pertemuan 1 diperoleh indikator untuk hasil pengamatan aktifitas siswa dalam Permainan Kecil diperoleh skor 30 atau 75%.
- d. Pada siklus II Pertemuan 2 diperoleh indikator untuk hasil pengamatan aktifitas siswa dalam Permainan Kecil diperoleh skor 35 atau 87,5%. Dan di rata-ratakan dari dua pertemuan pada siklus II sebesar 81,25%

Berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani melalui Permainan Kecil

ternyata menunjukkan adanya peningkatan sesuai yang diharapkan khususnya pada materi passing bola basket. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada materi Kemampuan passing bola basket yaitu meningkat dari Jumlah rata-rata dari dua pertemuan sebesar 50% pada siklus I ke 76,56 % pada siklus II sehingga mengalami kenaikan sebesar 26,56%. Sementara pemantauan tindakan dalam proses pembelajaran Melalui Permainan Kecil meningkat dari hasil rata-rata dua pertemuan sebesar 63,7% pada siklus I ke 81,25% pada siklus II sehingga mengalami kenaikan sebesar 17,45%.

Merujuk pada hasil tindakan penelitian, baik instrumen tes maupun non tes selama dua siklus maka kriteria keberhasilan telah mencapai target yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu mencapai rata-rata dari dua kali pertemuan mencapai presentase 75%. Pencapaian pada tingkat keberhasilan yang telah dilaksanakan dari peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani pada materi Kemampuan passing Bola Basket siswa dengan perolehan target yaitu 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  yang di rata-ratakan dari dua kali tindakan dalam setiap siklus. Adapun hasil data peningkatan dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.11 Data Peningkatan Selama Dua siklus**

No	Data Setiap Siklus	Persentase Variabel I	Persentase Variabel II
1	Siklus I	50%	63,7%
2	Siklus II	76,56%	81,25%

Peningkatan Hasil	25,56%	17,45%
-------------------	--------	--------

Dari data diatas, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan yaitu Melalui Permainan Kecil dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani Di Kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. Hasil tindakan ini sekaligus menjawab dari rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana permainan kecil dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani dalam materi permainan bola basket siswa kelas V SDN ciracas 10 Pagi?,

Dengan indikasi demikian, maka peneliti bersama observer menyepakati bahwa penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena penelitian ini sudah berhasil.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Skripsi yang dibuat merupakan sebuah karya ilmiah yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk penilaian hasil belajar pendidikan jasmani tentang passing bola basket. Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin dalam prosedur penelitian tindakan kelas. Namun, disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan yang ada sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan yang diharapkan.

Keterbatasan yang dapat diamati dan terjadi selama penelitian ini berlangsung antara lain:

1. Siswa jarang melakukan permainan kecil sehingga pada awalnya siswa sulit memahami penjelasan dari guru
2. Penelitian Ini Hanya dilakukan Pada permainan Bola Basket saja belum dapat di terapkan dalam permainan lainnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Melalui Permainan Kecil dapat meningkatkan hasil belajar passing bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani Di Kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur. hasil belajar pendidikan jasmani Di Kelas V meningkat khususnya dalam materi passing bola basket hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran dimana proses pembelajaran yang menyenangkan, gembira, aman, kepuasan dan kesederhanaan alat. Yang dilakukan dalam pembelajaran

Pembelajaran melalui permainan kecil dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) peneliti terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2006, (2) menyiapkan media Alat permainan yang telah di modifikasi, (3) instrumen Aktifitas siswa dalam permainan kecil, (4) lembar observasi hasil belajar pendidikan jasmani, dan (5) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran melalui permainan kecil tepat di laksanakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada materi passing bola basket. Dikarenakan Didalam pelaksanaan guru memberikan permainan sesuai dengan tahap

perkembangan dan karakteristik siswa serta memulai pembelajaran mulai dari tahap mudah menuju tahap yang sulit dengan melakukan passing bola voli.

Kelemahan yang observer temukan selalu diperbaiki sehingga hasil belajar pendidikan jasmani dapat meningkat disetiap pertemuannya. Berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan pembelajaran meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil Siswa Kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur terdapat peningkatan cukup baik. Pada siklus I dan siklus II meningkat dari 50% ke 76,56% meningkat 25,56%. Sementara pemantau aktifitas guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran Melalui permainan kecil meningkat pada siklus I ke siklus II dari 63,7% ke 81,25% meningkat 17,45%.

Secara menyeluruh hasil belajar pendidikan jasmani melalui permainan kecil dapat meningkat khususnya dalam materi passing bola basket. Berdasarkan prosentase data pemantauan tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) hasil belajar passing bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani meningkatkan melalui permainan kecil. (2) Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani dalam materi passing bola basket dapat dilakukan melalui permainan kecil karena melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sukarela, berperan aktif, dan fleksibel, (3) Melalui permainan kecil dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa Kelas V SDN Ciracas 10 Pagi Jakarta Timur.

## **B. Implikasi**

Penerapan pembelajaran yang terpenting adalah adanya perubahan kinerja guru yang semakin profesional, perubahan paradigma lama ke paradigma baru, dari sistem pembelajaran tradisional ke sistem pembelajaran modern sebagai bekal siswa menjalani kehidupan nyata di masa mendatang.

Implikasi terhadap perolehan persentase hasil belajar pendidikan jasmani Melalui permainan kecil mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sukarela, berperan aktif, dan fleksibel, Adapun implikasi yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain: (1) hasil belajar pendidikan jasmani Siswa dapat meningkat yang akan menjadi bekal siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. (2) Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani dapat menggunakan permainan kecil. (3) Guru Pendidikan Jasmani di sekolah dasar perlu meningkatkan kemampuan dirinya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sukarela, berperan aktif, dan fleksibel dalam kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kriteria di atas guru harus mempunyai perbendaharaan permainan.

## **C. Saran**

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Permainan kecil sebagai salah satu pengembangan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani.
2. Melalui Permainan kecil dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan, sukarela, berperan aktif, dan fleksibel
3. Membantu para orang tua siswa untuk mendapatkan sumber informasi khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Perkaya model, metode dan media pendekatan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar (SD), Agar guru berkembang secara profesional.
5. Bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana terbatas khususnya yang berkaitan dengan pendidikan jasmani sebaiknya mensiasati materi melalui permainan kecil agar tujuan pembelajaran tetap tercapai walau memiliki keterbatasan dalam sarana dan prasarana.
6. Dorongan maupun dukungan yang berasal dari berbagai pihak dalam hal pengembangan permainan kecil salah satunya dengan melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

Agus Mahendra, *Modul 2 Permainan Menggunakan Alat*, (Bandung : FIK UPI)[http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.\\_PEND.\\_OLAHRAGA/196308241989031AGUS\\_MAHENDRA/Modul\\_Praktek\\_3\\_Agus\\_Mahendra/Modul\\_2\\_Permainan\\_dengan\\_Al.at.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196308241989031AGUS_MAHENDRA/Modul_Praktek_3_Agus_Mahendra/Modul_2_Permainan_dengan_Al.at.pdf).

Aip syarifudin muhadi, *Pendidikan jasmani dan kesehatan*,(Jakarta, DEPDIBUD 1991)

Anon, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Depdiknas, 2004)

Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia* (Jakarta: Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia , 2007).

Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori, dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2004).

Fathul Mujib dan Naiulur Rahmiwati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: 2011, Diva Press).

<https://mithayani.wordpress.com/2011/10/27/karakteristik-anak-anak-usia-11-12-tahun-di-sekolah-dasar/> (di akses pada tanggal 30 oktober 2015 pukul 14.10)

<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/08/penilaian-psikomotor.pdf> diunduh tgl 17-11-2015, jam 12.20

[http://chaidarwariantoguru-indonesia.net/artikel\\_detail-19.html](http://chaidarwariantoguru-indonesia.net/artikel_detail-19.html) diunduh tgl 17-11-2015 , jam 11.20

<https://nadyaputri41.wordpress.com/tag/teknik-passing-bola-basket> ( Diakses tanggal 24 november 2015 jam 19.00)

Jasa Unggah Muliawan, *Tips Jitu Memulih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda* (Yogyakarta: Diva press, 2009).

Kasihani Kasbolah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998/1999).

Kartono, *Teori Permainan* (Yogyakarta: Andi Offset).

- Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*, (New York: David McKay Company, Inc., 2001).
- Maykes.S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk PAUD*, (Jakarta: Grasindo, 2001).
- M. Syarif Sumantri. *Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani Anak*. (Jakarta: Suara GKYE Peduli Bangsa, 2010).
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surakarta: Pusaka Pelajar, 2009).
- Samsudin, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, (Jakarta: PT Fajar Interpretama, 2008).
- Samsudin, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, (Jakarta: PT Fajar Interpretama, 2008).
- Tadkiroatun Musfiroh, *Permainan yang Berorientasi Perkembangan untuk Anak Taman Kanak-Kanak*, <http://staff.uny.ac.idpdf>, diakses (20/09/2013)
- Theresia Kristianty, *Evaluasi Pembelajaran Bagi Mahasiswa PAUD dan DIKDAS*, (Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta, 2009).
- Wahyu M. Gunawan, *Bermain itu Asyik*, (Yogyakarta: ELMATERA Publishing, 2009).
- Yulianti Nurani Sujiono, Hirman Wargahadibrata, dan M. Japer, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Lembaga Akta Mengajar UNJ, 2004).

## Lampiran 1

**Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Permainan Kecil  
Siklus I pertemuan I**

No	Pernyataan	Selalu	Jarang	Tidak Pernah
<b>Guru</b>				
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa		1	
2	Guru menyampaikan pelajaran mudah dimengerti siswa		1	
3	Guru mendemonstrasikan pelajaran dengan melibatkan siswa		1	
4	Guru menggunakan media atau alat yang menarik dan sesuai	2		
5	Guru menyiapkan media atau alat bersama siswa	2		
6	Guru Menjelaskan Cara menggunakan alat permainan		1	
7	Guru membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			0
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		1	
9	Guru memperbaiki setiap kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa		1	
10	Guru memimpin pemanasan sebelum masuk pelajaran inti	2		
<b>Siswa</b>				
11	Siswa berperan aktif dalam permainan	2		
12	Siswa dapat bergerak dengan bebas		1	
13	Siswa dapat gembira dalam permainan			0
14	Siswa dapat berperan baik sesuai dengan kelompoknya		1	
15	Siswa dapat bermain kompak dengan teman sekelompoknya	2		
16	Siswa bersemangat dalam melakukan permainan		1	
17	Siswa melakukan permainan dengan baik			0
18	Siswa menggunakan alat tanpa mengalami kesulitan		1	
19	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar	2		
20	Siswa melakukan permainan dengan sepenuh hati		1	0
	Jumlah	12	11	0

Selalu = 2  
Jarang = 1  
Tidak pernah = 0

Nilai akhir :  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Di Peroleh}}{\text{Jumlah Total Nilai}} \times 100\%$

Persentase
$( 23 : 40 ) \times 100\% = 57,5 \%$

Observer

Jakarta, 30 November 2015  
Peneliti

Eha Julaeha. S,Pd.  
NIP : 196208041985062002

Dhika Aprian  
NIM : 6135107800

## Lampiran 2

**Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Permainan Kecil  
Siklus I pertemuan 2**

No	Pernyataan	Selalu	Jarang	Tidak Pernah
<b>Guru</b>				
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa	2		
2	Guru menyampaikan pelajaran mudah dimengerti siswa	2		
3	Guru mendemonstrasikan pelajaran dengan melibatkan siswa		1	
4	Guru menggunakan media atau alat yang menarik dan sesuai	2		
5	Guru menyiapkan media atau alat bersama siswa	2		
6	Guru Menjelaskan Cara menggunakan alat permainan		1	
7	Guru membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			0
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya		1	
9	Guru memperbaiki setiap kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	2		
10	Guru memimpin pemanasan sebelum masuk pelajaran inti	2		
<b>Siswa</b>				
11	Siswa berperan aktif dalam permainan	2		
12	Siswa dapat bergerak dengan bebas	2		
13	Siswa dapat gembira dalam permainan	2		
14	Siswa dapat berperan baik sesuai dengan kelompoknya	2		
15	Siswa dapat bermain kompak dengan teman sekelompoknya		1	
16	Siswa bersemangat dalam melakukan permainan			0
17	Siswa melakukan permainan dengan baik		1	
18	Siswa menggunakan alat tanpa mengalami kesulitan	2		
19	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar		1	
20	Siswa melakukan permainan dengan sepenuh hati			0
	Jumlah	22	6	0

Selalu = 2  
Jarang = 1  
Tidak pernah = 0

Persentase

$$(28 : 40) \times 100\% = 70\%$$

Nilai akhir :  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Di Peroleh}}{\text{Jumlah Total Nilai}} \times 100\%$

Observer

Jakarta, 07 Desember 2015  
Peneliti

Eha Julaeha, S.Pd.  
NIP : 196208041985062002

Dhika Aprian  
NIM : 6135107800

### Lampiran 3

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : SDN Ciracas 10  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas/Semester** : 5 ( lima )/I (satu)  
**Pertemuan ke** : I dan II ( Satu dan dua )  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 Menit

**Standar Kompetensi** : 6. **Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya**

**Kompetensi Dasar** : 6.1 **Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran)**

#### A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan basket
- Siswa dapat melakukan bermain permainan kecil dan dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat melakukan passing bola basket

#### ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( *Discipline* )

Tekun ( *diligence* )  
 Tanggung jawab ( *responsibility* )  
 Ketelitian ( *carefulness* )  
 Kerja sama ( *Cooperation* )  
 Toleransi ( *Tolerance* )  
 Percaya diri ( *Confidence* )  
 Keberanian ( *Bravery* )

#### B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Passing bola basket

### C. Metode Pembelajaran:

- Penjelasan
- Demonstrasi
- Praktek

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan Pertama

##### ▪ Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- ☞ Mengecek kehadiran siswa
- ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

##### ▪ Kegiatan inti

###### ▪ *Eksplorasi*

- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola datar melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dengan memantul melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dari atas kepala melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan permainan siapa cepat

###### ▪ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

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

###### ▪ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

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

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola basket

### **Pertemuan kedua**

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- ☞ Mengecek kehadiran siswa
- ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan inti**

- **Eksplorasi**

- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola datar melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dengan memantul melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dari atas kepala melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan permainan boy-boyan

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

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

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola basket

**E. Alat dan Sumber Belajar:**

- Buku Penjaskes kls. 5
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Bola basket
- Scoring board/keset
- Stop watch
- Pluit

**F. Penilaian:**

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara memegang bola basket</li> <li>• Melakukan gerakan <i>bounce pass</i></li> <li>• Melakukan gerakan <i>chest pass</i></li> <li>• Melakukan gerakan <i>over head pass</i></li> <li>• Cara bermain bola basket</li> <li>• Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Test praktik</li> <li>Test perorangan</li> <li>Test demonstrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Test praktik</li> <li>Test praktik</li> <li>Test ketrampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikkan permainan siapa cepat, dan boy-boyan dengan menggunakan <i>passing, over head pass, chest pass dan bounce pass</i></li> </ul>

**FORMAT KRITERIA PENILAIAN****PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wajah Lurus ke depan</li> <li>• menghadap ke arah yang di tuju.</li> <li>• Memperhatikan posisi bola</li> </ul>	3
2.	sikap tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiri dengan posisi kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk.</li> <li>• Posisi badan sedikit condong ke muka.</li> <li>• siku di tekuk jari-jari terbuka membentuk seperti memegang corong.</li> </ul>	3
3.	Gerakan Lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua Tangan didi dorong bersamaan</li> <li>• Mendorong bola dengan kedua tangan kearah atas, bawah atau depan.</li> <li>• Gerak ikutan setelah melakukan operan bola</li> </ul>	3
4.	Posisi Tungkai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua kaki diregangkan</li> <li>• Lutut agak ditekuk</li> <li>• Pada saat melambung bola Tungkau masih dalam posisi kuda-kuda</li> </ul>	3

Skor Maksimal : 12

Skor 1 = Apabila ada satu indikator yang tercapai dari 3 indikator

Skor 2 = Apabila ada dua indikator yang tercapai dari 3 indikator

Skor 3 = Apabila Seluruh Indikator Tercapai

Skor Akhir =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Jumlah skor maksimal

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan	Produk	Jumlah	Nilai
----	------------	-----------	--------	--------	-------

		Pengetahuan	Praktek	Sikap		Skor	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Jakarta, Kamis 30 November 2015

Observer

Guru Mapel PJOK.

**Eha Julaeha. S.Pd**

**Nip : 196208041985062002**

**Dhika Aprian**

**Nim : 6135107800**

**Mengetahui**

**Kepala SDN CIRACAS 10 Pagi**

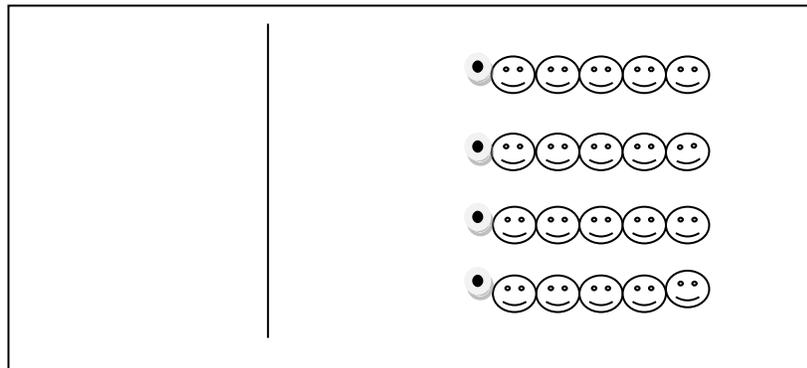
**H. Cecep Suparman, S.Pd**

**Nip : 196608011989121001**

## Lampiran 4

**Kegiatan**

## 1. Permainan siapa cepat



## Keterangan :

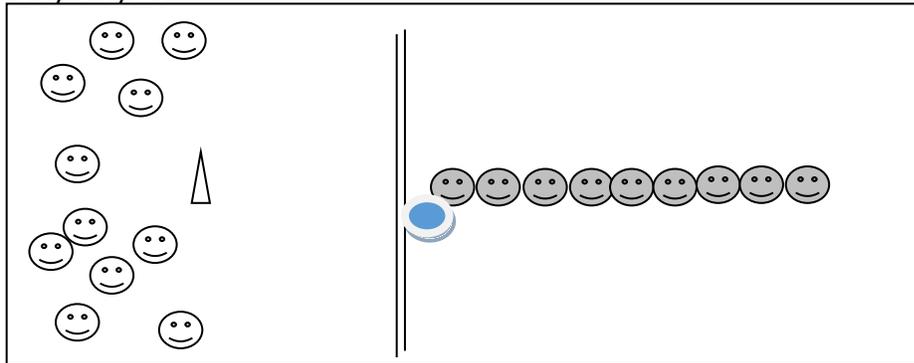
-  = pemain
-  = bola basket
-  = garis batas

Cara bermain :Siswa dibagi menjadi empat kelompok terdiri dari 8 anak mereka belomba menggiring bola sampai garis yang ditentukan, setelah itu memberikan bola kepada teamnya dengan cara passing , setelah masing-masing team mendapat bola begitupun sebaliknya melakukan hal yang sama hingga masing-masing team melakukan hingga orang terakhir. team siapa yang tercepat itulah pemenangnya.

## Lampiran 5

### Kegiatan

Pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan bermain melakukan permainan:  
1. permainan boy-boyan



Keterangan :

-  = tim penjaga
-  = tim pemain
-  = tumpukan genting
-  = garis batas pelempar
-  = bola basket

Cara bermain : Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan melakukan suit yang akan menentukan siapa yang jadi tim penjaga dan pemain. Setelah siswa menempati posisi siswa di ajak bersimulasi dengan melakukan passing terhadap tumpukan batu yang menjadi sasaran. Setiap siswa berhak melakukan satukali passing untuk mengenai tumpukan batu, setelah tumpukan batu jatuh maka timpemain berusaha menyusun kembali tumpukan batu tersebut, tim penjaga berusaha mematikan seluruh tim pemain dengan cara melakukan passing keteman satu tim dan menempel bola ke bagian tubuh lawan bola tidak boleh di bawa lari saat melakukan passing,

## Lampiran 6

### Instrumen Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Tentang Passing Bola basket

Nama Siswa :

Nomer Absen:

No	Komponen	Indikator	Skor
1	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wajah Lurus ke depan</li> <li>• menghadap ke arah yang di tuju.</li> <li>• Memperhatikan posisi bola</li> </ul>	
2	sikap tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiri dengan posisi kaki dibuka selebar bahu,lutut ditekuk.</li> <li>• Posisi badan Badan sedikit condong ke muka.</li> <li>• siku di tekuk jari-jari terbuka membentuk seperti memegang corong.</li> </ul>	
3	Gerakan Lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua Tangan didi dorong bersamaan</li> <li>• Mendorong bola dengan kedua tangan kearah atas, bawah atau depan.</li> <li>• Gerak ikutan setelah melakukan operan bola</li> </ul>	
4	Posisi Tungkai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua kaki diregangkan</li> <li>• Lutut agak ditekuk</li> <li>• Pada saat melambung bola Tungkau masih dalam posisi kuda-kuda</li> </ul>	
Jumlah			

Skor Maksimal : 12

Skor 1 = Apabila ada satu indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 2 = Apabila ada dua indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 3 = Apabila Seluruh Indikator tercapai

**Rekapitulasi  
Kemampuan gerak dasar memukul Siklus I pertemuan 1**

NO		NAMA	komponen penilaian				Jumlah	Nilai
Urt	Induk		Pandangan	sikap tubuh	Gerakan Lengan	Posisi Tungkai		
1	5623	ika diana putri	1	2	2	3	8	67
2	5624	ikhsandy wisaksono	2	2	2	3	9	75
3	5625	indra	2	3	2	3	10	83
4	5626	ismail rizaka	1	2	2	3	8	67
5	5627	joshe rapael	2	2	2	3	9	75
6	5628	keyza riskya	1	1	3	3	8	67
7	5629	laila farhatul	3	1	1	1	6	50
8	5630	m alfa	3	2	3	1	9	75
9	5631	m farhan	2	3	2	1	8	67
10	5632	rizky	3	3	2	3	11	92
11	5633	m sultoni	2	1	2	2	7	58
12	5634	m syahri	2	2	1	2	7	58
13	5635	m affan	1	3	2	3	9	75
14	5636	maria ulfa	1	1	1	3	6	50
15	5637	muhammad ikhsan	1	1	1	3	6	50
16	5638	nabil nabila	3	2	2	3	10	83
17	5639	nadhira	2	2	1	2	7	58
18	5640	sajwa	1	2	2	1	6	50
19	5641	nanda	3	3	2	1	9	75
20	5642	naufal	2	3	3	1	9	75
21	5643	nova	1	3	1	3	8	67
22	5644	nur naira	2	3	3	2	10	83
23	5645	nurhaliza fitria	1	2	1	1	5	42
24	5646	nur laili	3	2	2	2	9	75
25	5647	nurmalita darmayanti	1	1	1	3	6	50
26	5648	paramitha	2	1	1	1	5	42
27	5649	rafli abi kasya	1	3	3	2	9	75
28	5650	revanza pireno	3	2	2	2	9	75
29	5651	rifda nabila	1	3	2	2	8	67
30	5652	salman arif budirahman	3	2	2	2	9	75
31	5653	salsabila	3	1	3	1	8	67
32	5654	siska nur azizah	2	3	2	1	8	67
TOTAL			61	67	61	67	256	2133
Rata-rata							66,66667	

Keterangan :

- 1 Kurang (skor 1) = Apabila hanya ada 1 indikator yang tercapai.
- 2 Cukup (skor 2) = Apabila hanya ada 2 indikator yang tercapai.
- 3 Baik (skor 3) = Apabila keseluruhan indikator tercapai

Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai 75}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{13}{32} \times 100\% = 43,75\%$$

Peneliti

Observer

Dhika Aprian  
6135107800

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

**Rekapitulasi**  
**Kemampuan gerak dasar memukul Siklus I pertemuan 2**

NO		NAMA	komponen penilaian				Jumlah	Nilai
Urt	Induk		Pandangan	sikap tubuh	Gerakan Lengan	Posisi Tungkai		
1	5623	ika diana putri	1	2	2	3	8	67
2	5624	ikhsandy wisaksono	2	2	2	3	9	75
3	5625	indra	2	3	2	3	10	83
4	5626	ismail rizaka	1	2	2	3	8	67
5	5627	joshe rapael	2	2	2	3	9	75
6	5628	keyza riskya	1	2	3	3	9	75
7	5629	laila farhatul	3	1	2	2	8	67
8	5630	m alfa	3	2	3	1	9	75
9	5631	m farhan	2	3	2	2	9	75
10	5632	rizky	3	3	2	3	11	92
11	5633	m sultoni	2	2	2	2	8	67
12	5634	m syahri	2	2	3	2	9	75
13	5635	m affan	1	3	2	3	9	75
14	5636	maria ulfa	1	2	1	3	7	58
15	5637	muhammad ikhsan	1	1	1	3	6	50
16	5638	nabil nabila	3	2	2	3	10	83
17	5639	nadhira	2	2	1	2	7	58
18	5640	sajwa	2	2	2	1	7	58
19	5641	nanda	3	3	2	1	9	75
20	5642	naufal	2	3	3	1	9	75
21	5643	nova	1	3	1	3	8	67
22	5644	nur naira	2	3	3	2	10	83
23	5645	nurhaliza fitria	1	2	1	1	5	42
24	5646	nur laili	3	2	2	2	9	75
25	5647	nurmalita darmayanti	1	1	1	3	6	50
26	5648	paramitha	2	1	1	1	5	42
27	5649	rafli abi kasya	1	3	3	2	9	75
28	5650	revanza pirenno	3	2	2	2	9	75
29	5651	rifda nabila	1	3	2	2	8	67
30	5652	salman arif budirahman	3	2	2	2	9	75
31	5653	salsabila	3	2	3	1	9	75
32	5654	siska nur azizah	2	3	2	1	8	67
TOTAL			62	71	64	69	266	2216,667
Rata-rata								69,271

Keterangan :

- 1 Kurang (skor 1) = Apabila hanya ada 1 indikator yang tercapai.  
 2 Cukup (skor 2) = Apabila hanya ada 2 indikator yang tercapai.  
 3 Baik (skor 3) = Apabila keseluruhan indikator tercapai

Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai 75}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{18}{32} \times 100\% = 56,25\%$$

Peneliti

Observer

Dhika Aprian  
6135107800

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

## Lampiran 9

### CATATAN LAPANGAN

**Nama Sekolah** : SDN Ciracas 10

**Kelas** : V (lima)

**Pertemuan ke** : 1 (Siklus I)

**Jumlah Siswa Hadir** : 32 Siswa

Selang Waktu	Kegiatan Pembelajaran
10.00-10.10	Guru mengkondisikan siswa, seperti memperhatikan kerapihan kelas, kerapihan kaos olahraga siswa, dan memeriksa kuku siswa. Guru dan siswa melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran kemudian mengabsen kehadiran siswa. Sesuai instruksi guru murid berbaris di lapangan dengan jarak masing-masing siswa merentangkan tangannya. Setelah berbaris guru dan siswa melakukan pemanasan bersama-sama.
10.10-11.05	Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan permainan Kucing-kucingan, permainan menggunakan bola Basket sebenarnya untuk membiasakan siswa memegang bola Basket dan agar siswa tidak takut. siswa bermain kucing-kucingan dimulai dengan mengundi siapa yang menjadi kucing untuk menangkap bola, siswa yang lain membentuk lingkaran besar, siswa yang menjadi kucing berusaha menangkap bola, apa bila siswa yang menjadi kucing dapat menangkap bola pada saat siswa yang lain melakukan passing maka siswa yang melakukan passing tersebut menjadi kucing, siswa mengoper bola dengan cara dan posisi passing bola basket yang benar.

	Siswa boleh melakukan passing crossepass. Bounce pass atau oper head pass untuk mengoper kepada teman yang lain.
11.05-11.15	Pada kegiatan akhir guru menjelaskan manfaat memainkan permainan tersebut. Guru menutup pelajaran dengan melakukan doa bersama siswa lalu siswa dibubarkan dari lapangan.

Jakarta, 30 november 2015

Observer

Eha Juliaha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

**Lampiran 10****CATATAN LAPANGAN**

**Nama Sekolah** : SDN Ciracas 10

**Kelas** : V (lima)

**Pertemuan ke** : 2 (Siklus I)

**Jumlah Siswa Hadir** : 32 Siswa

<b>Selang Waktu</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
10.00-10.10	Guru mengkondisikan siswa, seperti memperhatikan kerapihan kelas, kerapihan kaos olahraga siswa, dan memeriksa kuku siswa. Guru dan siswa melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran kemudian mengabsen kehadiran siswa. Sesuai instruksi guru murid berbaris di lapangan dengan jarak masing-masing siswa merentangkan tangannya. Setelah berbaris guru dan siswa melakukan pemanasan bersama-sama.
10.10-11.05	Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan permainan bola Basket yang di modifikasi, permainan di awali dengan membagi siswa kedalam 4 kelompok masing masing berjumlah 8 orang. Kelompok a1 dan a2 serta b1 dan b2 Setelah siswa di bagi siswa mendengarkan penjelasan guru bagai mana cara bermainnya, setela guru menjelaskan siswa memulai permainan, siswa a1 melawan b1 apabila kelompok a1 dapat memasukan bola kering b1 maka kelompok b1 keluar digantikan dengan tim b2 untuk melanjutkan permainan begitupun sebaliknya, siswa hanya melakukan passing dan shuting boleh mendribel bola tetapi tidak boleh lebih dari tiga

	pantulan.
11.05-11.15	Pada kegiatan akhir guru menjelaskan manfaat memainkan permainan tersebut. Guru menutup pelajaran dengan melakukan doa bersama siswa lalu siswa dibubarkan dari lapangan.

Jakarta, 07 Desember 2015

Observer

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

## Lampiran 11

**Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Permainan Kecil  
Siklus II pertemuan 1**

No	Pernyataan	Selalu	Jarang	Tidak Pernah
<b>Guru</b>				
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa	2		
2	Guru menyampaikan pelajaran mudah dimengerti siswa		1	
3	Guru mendemonstrasikan pelajaran dengan melibatkan siswa		1	
4	Guru menggunakan media atau alat yang menarik dan sesuai		1	
5	Guru menyiapkan media atau alat bersama siswa	2		
6	Guru Menjelaskan Cara menggunakan alat permainan	2		
7	Guru membantu siswa menyadari kelebihan dan kekuranganya		1	
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	2		
9	Guru memperbaiki setiap kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	2		
10	Guru memimpin pemanasan sebelum masuk pelajaran inti	2		
<b>Siswa</b>				
11	Siswa berperan aktif dalam permainan		1	
12	Siswa dapat bergerak dengan bebas		1	
13	Siswa dapat gembira dalam permainan		1	
14	Siswa dapat berperan baik sesuai dengan kelompoknya	2		
15	Siswa dapat bermain kompak dengan teman sekelompoknya		1	
16	Siswa bersemangat dalam melakukan permainan		1	
17	Siswa melakukan permainan dengan baik	2		
18	Siswa menggunakan alat tanpa mengalami kesulitan		1	
19	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar	2		
20	Siswa melakukan permainan dengan sepenuh hati	2		
	Jumlah	20	10	0

Selalu = 2  
 Jarang = 1  
 Tidak pernah = 0

Persentase
$( 30 : 40 ) \times 100\% = 75 \%$

Nilai akhir :  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Di Peroleh}}{\text{Jumlah Total Nilai}} \times 100\%$

Observer

Jakarta, 14 Desember 2015  
 Peneliti

**Eha Julaeha, S.Pd.**  
 NIP : 196208041985062002

**Dhika Aprian**  
 NIM : 6135107800

## Lampiran 12

**Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Permainan Kecil  
Siklus II pertemuan 2**

No	Pernyataan	Selalu	Jarang	Tidak Pernah
<b>Guru</b>				
1	Guru ramah, luwes dan terbuka kepada siswa	2		
2	Guru menyampaikan pelajaran mudah dimengerti siswa	2		
3	Guru mendemonstrasikan pelajaran dengan melibatkan siswa		1	
4	Guru menggunakan media atau alat yang menarik dan sesuai	2		
5	Guru menyiapkan media atau alat bersama siswa	2		
6	Guru Menjelaskan Cara menggunakan alat permainan	2		
7	Guru membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya		1	
8	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	2		
9	Guru memperbaiki setiap kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	2		
10	Guru memimpin pemanasan sebelum masuk pelajaran inti	2		
<b>Siswa</b>				
11	Siswa berperan aktif dalam permainan	2		
12	Siswa dapat bergerak dengan bebas	2		
13	Siswa dapat gembira dalam permainan	2		
14	Siswa dapat berperan baik sesuai dengan kelompoknya	2		
15	Siswa dapat bermain kompak dengan teman sekelompoknya		1	
16	Siswa bersemangat dalam melakukan permainan		1	
17	Siswa melakukan permainan dengan baik	2		
18	Siswa menggunakan alat tanpa mengalami kesulitan		1	
19	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar	2		
20	Siswa melakukan permainan dengan sepenuh hati	2		
	Jumlah	30	5	

Selalu = 2

Jarang = 1

Tidak pernah = 0

Nilai akhir :  $\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Di Peroleh}}{\text{Jumlah Total Nilai}} \times 100\%$

<p>Persentase</p> <p><math>( 35 : 40 ) \times 100\% = 87,5 \%</math></p>
--

Observer

Jakarta, 21 Desember 2015  
Peneliti

Eha Julaeha, S.Pd.  
NIP : 196208041985062002

Dhika Aprian  
NIM : 6135107800

## Lampiran 13

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Sekolah** : SDN Ciracas 10  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Kelas/Semester** : 5 ( lima )/I (satu)  
**Pertemuan ke** : 1 ( Satu )  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit

**Standar Kompetensi** : 6. **Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya**

**Kompetensi Dasar** : 6.1 **Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran\*\*)**

**A. Tujuan Pembelajaran:**

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan basket
- Siswa dapat melakukan bermain permainan kecil dan dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat melakukan passing bola basket

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin ( *Discipline* )

Tekun ( *diligence* )

Tanggung jawab ( *responsibility* )

Ketelitian ( *carefulness* )

Kerja sama ( *Cooperation* )

Toleransi ( *Tolerance* )

Percaya diri ( *Confidence* )

Keberanian ( *Bravery* )**B. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Passing bola basket

**C. Metode Pembelajaran:**

- Penjelasan
- Demonstrasi
- Praktek

**D. Langkah-langkah Pembelajaran****Pertemuan Pertama****▪ Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- ☞ Mengecek kehadiran siswa
- ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

**▪ Kegiatan inti****▪ Eksplorasi**

- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola datar melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dengan memantul melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dari atas kepala melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan permainan kucing-kucingan

**▪ Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

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

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

- **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola basket

## Pertemuan Kedua

- **Kegiatan Awal:**

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- ☞ Mengecek kehadiran siswa
- ☞ Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
- ☞ Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- ☞ Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- **Kegiatan inti**

- **Eksplorasi**

- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola datar melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dengan memantul melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan gerakan mengoper bola dari atas kepala melalui permainan kecil
- ☞ Melakukan permainan modifikasi bola basket

- **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

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

- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dalam permainan bola basket

**E. Alat dan Sumber Belajar:**

- Buku Penjaskes kls. 5
- Diktat permainan bola besar
- Lapangan
- Bola basket
- Scoring board/keset
- Stop watch
- Pluit

**F. Penilaian:**

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara memegang bola basket</li> <li>• Melakukan gerakan bounce pass</li> <li>• Melakukan gerakan chest pass</li> <li>• Melakukan gerakan over head pass</li> <li>• Cara bermain bola basket</li> </ul>	Test perorangan  Test perorangan	Test praktik  Test praktik  Test ketrampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikkan permainan siapa cepat, dan boy-boyan dengan menggunakan passing, <i>over head pass</i>, <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i></li> </ul>

• Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi	Test demonstrasi		
--	------------------	--	--

### **FORMAT KRITERIA PENILAIAN**

#### ***PERFORMANSI***

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
1.	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wajah Lurus ke depan</li> <li>• menghadap ke arah yang di tuju.</li> <li>• Memperhatikan posisi bola</li> </ul>	3
2.	sikap tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiri dengan posisi kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk.</li> <li>• Posisi badan Badan sedikit condong ke muka.</li> <li>• siku di tekuk jari-jari terbuka membentuk seperti memegang corong.</li> </ul>	3
3.	Gerakan Lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua Tangan didi dorong bersamaan</li> <li>• Mendorong bola dengan kedua tangan kearah atas, bawah atau depan.</li> <li>• Gerak ikutan setelah melakukan operan bola</li> </ul>	3
4.	Posisi Tungkai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua kaki diregangkan</li> <li>• Lutut agak ditekuk</li> <li>• Pada saat melambung bola Tungkau masih dalam posisi kuda-kuda</li> </ul>	3

Skor Maksimal : 12

Skor 1 = Apabila ada satu indikator yang tercapai dari 3 indikator

Skor 2 = Apabila ada dua indikator yang tercapai dari 3 indikator

Skor 3 = Apabila Seluruh Indikator Tercapai

Skor Akhir =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Jumlah skor maksimal

**LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Jakarta, Kamis 21 Desember 2015

Observer

Guru Mapel PJOK

Eha Julaeha. S.Pd

Nip : 196208041985062002

Dhika Aprian

Nim : 6135107800

Mengetahui

Kepala SDN Ciracas 10 pagi

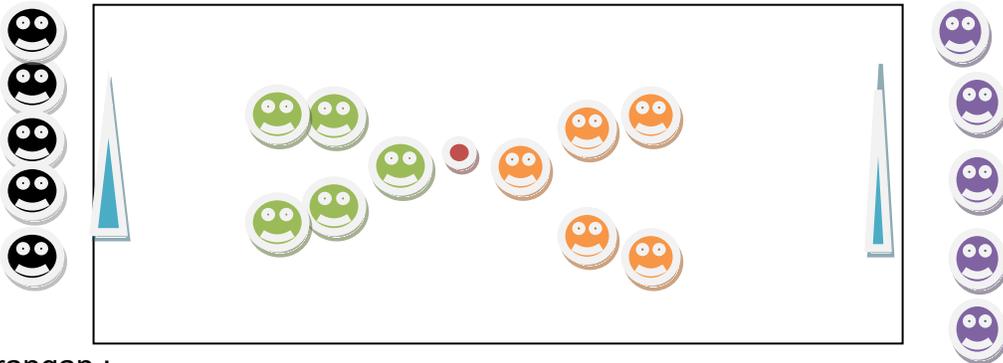
H. Cecep Suparman, S.Pd

Nip : 196608011989121001

## Lampiran 15

## kegiatan

## 1. Permainan modifikasi bola basket



Keterangan :



Cara Bermain :

Memulai permainan dengan membagi 4 kelompok yang terdiri dari 8 siswa, cara bermainnya siswa a1 melawan b1 apabila kelompok a1 dapat memasukkan bola kering b1 maka kelompok b1 keluar digantikan dengan tim b2 untuk melanjutkan permainan begitupun sebaliknya jika kelompok a1 kalah maka a2 masuk dan bermain,

siswa hanya melakukan passing dan shooting boleh mendribel bola tetapi tidak boleh lebih dari tiga pantulan. Setelah melakukan permainan tersebut dari keempat tim yang paling lama bertahan dan tidak kebobolan bola dialah pemenangnya

## Lampiran 16

**Instrumen Hasil Belajar Pendidikan Jasmani  
Tentang Passing Bola basket**

Nama Siswa :

Nomer Absen:

No	Komponen	Indikator	Skor
1	Pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wajah Lurus ke depan</li> <li>• menghadap ke arah yang di tuju.</li> <li>• Memperhatikan posisi bola</li> </ul>	
2	sikap tubuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiri dengan posisi kaki dibuka selebar bahu,lutut ditekuk.</li> <li>• Posisi badan Badan sedikit condong ke muka.</li> <li>• siku di tekuk jari-jari terbuka membentuk seperti memegang corong.</li> </ul>	
3	Gerakan Lengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua Tangan didi dorong bersamaan</li> <li>• Mendorong bola dengan kedua tangan kearah atas, bawah atau depan.</li> <li>• Gerak ikutan setelah melakukan operan bola</li> </ul>	
4	Posisi Tungkai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua kaki diregangkan</li> <li>• Lutut agak ditekuk</li> <li>• Pada saat melambung bola Tungkai masih dalam posisi kuda-kuda</li> </ul>	
Jumlah			

Skor Maksimal : 12

Skor 1 = Apabila ada satu indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 2 = Apabila ada dua indikator yang ter capai dari 3 indikator

Skor 3 = Apabila Seluruh Indikator tercapai

Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Rekapitulasi**  
**Kemampuan gerak dasar memukul Siklus II pertemuan 1**

NO		NAMA	komponen penilaian				Jumlah	Nilai
Urt	Induk		Pandangan	sikap tubuh	Gerakan Lengan	Posisi Tungkai		
1	5623	ika diana putri	2	2	2	3	9	75
2	5624	ikhsandy wisaksono	2	2	2	3	9	75
3	5625	indra	2	3	2	3	10	83
4	5626	ismail rizaka	1	2	2	3	8	67
5	5627	joshe rapael	2	2	2	3	9	75
6	5628	keyza riskya	1	2	3	3	9	75
7	5629	laila farhatul	3	1	2	2	8	67
8	5630	m alfa	3	2	3	1	9	75
9	5631	m farhan	2	3	2	2	9	75
10	5632	rizky	3	3	2	3	11	92
11	5633	m sultoni	2	2	2	2	8	67
12	5634	m syahri	2	2	3	2	9	75
13	5635	m affan	1	3	2	3	9	75
14	5636	maria ulfa	2	2	2	3	9	75
15	5637	muhammad ikhsan	2	1	2	3	8	67
16	5638	nabil nabila	3	2	2	3	10	83
17	5639	nadhira	2	2	2	2	8	67
18	5640	sajwa	3	2	2	2	9	75
19	5641	nanda	3	3	2	1	9	75
20	5642	naufal	2	3	3	1	9	75
21	5643	nova	1	3	2	3	9	75
22	5644	nur naira	2	3	3	2	10	83
23	5645	nurhaliza fitria	2	2	3	1	8	67
24	5646	nur laili	3	2	2	2	9	75
25	5647	nurmalita darmayanti	2	2	2	3	9	75
26	5648	paramitha	2	2	2	2	8	67
27	5649	rafli abi kasya	1	3	3	2	9	75
28	5650	revanza pireno	3	2	2	2	9	75
29	5651	rifda nabila	1	2	2	2	7	58
30	5652	salman arif budirahman	3	2	2	2	9	75
31	5653	salsabila	3	2	3	1	9	75
32	5654	siska nur azizah	2	3	2	1	8	67
TOTAL			68	72	72	71	283	257
Rata-rata								73,698

Keterangan :

- 1 Kurang (skor 1) = Apabila hanya ada 1 indikator yang tercapai.  
 2 Cukup (skor 2) = Apabila hanya ada 2 indikator yang tercapai.  
 3 Baik (skor 3) = Apabila keseluruhan indikator tercapai

Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai 75}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{23}{32} \times 100\% = 71,86\%$$

Peneliti

Observer

Dhika Aprian  
6135107800

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

**Rekapitulasi**  
**Kemampuan gerak dasar memukul Siklus II pertemuan 2**

NO		NAMA	komponen penilaian				Jumlah	Nilai
Urt	Induk		Pandangan	sikap tubuh	Gerakan Lengan	Posisi Tungkai		
1	5623	ika diana putri	2	2	2	3	9	75
2	5624	ikhsandy wisaksono	2	2	2	3	9	75
3	5625	indra	2	3	2	3	10	83
4	5626	ismail rizaka	2	2	2	3	9	75
5	5627	joshe rapael	2	2	2	3	9	75
6	5628	keyza riskya	1	2	3	3	9	75
7	5629	laila farhatul	3	1	2	2	8	67
8	5630	m alfa	3	2	3	1	9	75
9	5631	m farhan	2	3	2	2	9	75
10	5632	rizky	3	3	3	3	12	100
11	5633	m sultoni	2	3	2	2	9	75
12	5634	m syahri	2	2	3	2	9	75
13	5635	m affan	1	3	2	3	9	75
14	5636	maria ulfa	2	2	2	3	9	75
15	5637	muhammad ikhsan	2	2	2	3	9	75
16	5638	nabil nabila	3	2	2	3	10	83
17	5639	nadhira	2	2	2	2	8	67
18	5640	sajwa	3	2	2	2	9	75
19	5641	nanda	3	3	2	1	9	75
20	5642	naufal	2	3	3	1	9	75
21	5643	nova	1	3	2	3	9	75
22	5644	nur naira	2	3	2	2	9	75
23	5645	nurhaliza fitria	2	2	3	1	8	67
24	5646	nur laili	3	2	2	2	9	75
25	5647	nurmalita darmayanti	2	2	2	3	9	75
26	5648	paramitha	2	2	2	2	8	67
27	5649	rafli abi kasya	1	3	3	2	9	75
28	5650	revanza pireno	3	2	2	2	9	75
29	5651	rifda nabila	2	2	2	2	8	67
30	5652	salman arif budirahman	3	2	2	2	9	75
31	5653	salsabila	3	2	3	1	9	75
32	5654	siska nur azizah	2	3	2	1	8	67
TOTAL			70	74	72	71	287	2392
Rata-rata								74,740

Keterangan :

- 1 Kurang (skor 1) = Apabila hanya ada 1 indikator yang tercapai.  
 2 Cukup (skor 2) = Apabila hanya ada 2 indikator yang tercapai.  
 3 Baik (skor 3) = Apabila keseluruhan indikator tercapai

Penskoran :

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai 75}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{26}{32} \times 100\% = 81,25\%$$

Peneliti

Observer

Dhika Aprian  
6135107800

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

## Lampiran 19

### CATATAN LAPANGAN

**Nama Sekolah** : SDN Ciracas 10

**Kelas** : V (lima)

**Pertemuan ke** : 1 (Siklus II)

**Jumlah Siswa Hadir** : 32 Siswa

Selang Waktu	Kegiatan Pembelajaran
10.00-10.10	<p>Guru mengkondisikan siswa, seperti memperhatikan kerapihan kelas, kerapihan kaos olahraga siswa, dan memeriksa kuku siswa. Guru dan siswa melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran kemudian mengabsen kehadiran siswa. Sesuai instruksi guru murid berbaris di lapangan dengan jarak masing-masing siswa merentangkan tangannya. Setelah berbaris guru dan siswa melakukan pemanasan bersama-sama.</p>
10.10-11.05	<p>Siswa akan mempraktikkan passing bola basket dalam sebuah permainan yaitu permainan Boy-boyan, Siswa memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan Boy-boyan. Siswa terlebih dahulu di bagi kedalam 2 regu regu A dan B. kemudian siswa diundi untukk mejadi tim pemain dan tim penjaga setelah melakukan pengundian siswa mengambil tempat yang telah di posisikan masing masing regu bejumlah 15 0rang.</p> <p>Setelah siswa menempati posisi siswa di ajak bersimulasi dengan melakukan pasing terhadap tumpukan batu yang menadi sasaran. Setiap siswa berhak melakukan</p>

	<p>satukali passing untuk mengenai tumpukan batu, setelah tumpukan batu jatuh maka tim pemain berusaha menyusun kembali tumpukan batu tersebut, tim penjaga berusaha mematikan seluruh tim pemain dengan cara melakukan passing keteman satu tim dan menempel bola ke bagian tubuh lawan bola tidak boleh di bawa lari saat melakukan passing, Setelah mendengar penjelasan selanjutnya siswa melakukan permainan.</p>
11.05-11.15	<p>Pada kegiatan akhir guru menjelaskan manfaat memainkan permainan tersebut. Guru menutup pelajaran dengan melakukan doa bersama siswa lalu siswa dibubarkan dari lapangan.</p>

Jakarta, 14 Desember 2015

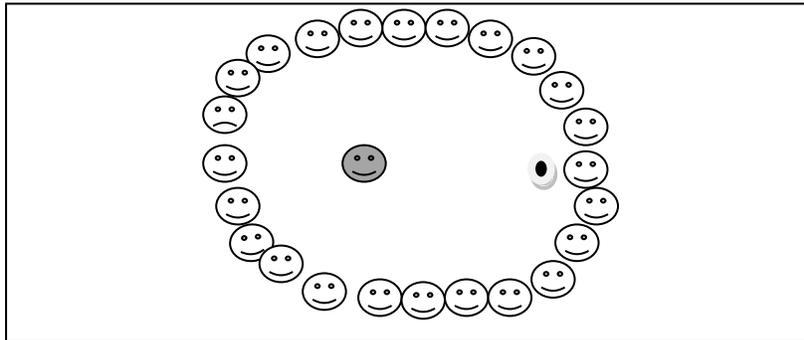
Observer

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

## Lampiran 14

## Kegiatan

## 1. Permainan kucing-kucingan



Keterangan :

-  = pemain
-  = kucing
-  = bola basket

Cara bermain : siswa bermain kucing-kucingan dimulai dengan mengundi siapa yang menjadi kucing untuk menangkap bola, siswa yang lain membentuk lingkaran besar, siswa yang menjadi kucing berusaha menangkap bola, apa bila siswa yang menjadi kucing dapat menangkap bola pada saat siswa yang lain melakukan passing maka siswa yang melakukan passing tersebut menjadi kucing, siswa mengoper bola dengan cara dan posisi passing bola basket yang benar. Siswa boleh melakukan passing *ches pass*, *bounc pass* atau *oper head pass* untuk mengoper kepada teman yang lain.

Lampiran 20

**CATATAN LAPANGAN****Nama Sekolah : SDN Ciracas 10****Kelas : V (lima)****Pertemuan ke : 2 (Siklus II)****Jumlah Siswa Hadir : 32 Siswa**

<b>Selang Waktu</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
10.00-10.10	Guru mengkondisikan siswa, seperti memperhatikan kerapihan kelas, kerapihan kaos olahraga siswa, dan memeriksa kuku siswa. Guru dan siswa melakukan doa bersama untuk memulai pelajaran kemudian mengabsen kehadiran siswa. Sesuai instruksi guru murid berbaris di lapangan dengan jarak masing-masing siswa merentangkan tangannya. Setelah berbaris guru dan siswa melakukan pemanasan bersama-sama.
10.10-11.05	Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan passing bola basket dalam sebuah permainan, yaitu permainan Siapa Cepat Siswa memperhatikan demonstrasi guru dalam melakukan permainan Siapa cepat yang dibantu beberapa siswa. Permainan Siapa cepat menggunakan alat permainan yaitu bola basket Dalam permainan ini siswa berlomba mengadi kecepatan untuk melakukan dribel dan passing. Siswa yang berada pada posisi di depan memegang bola. Setelah aba-aba peluit dibunyikan siswa melakukan dribel sampai batas yang telah di tentukan setelah itu melakukan passing bola basket. Siswa yang telah melakukan passing bola

	<p>lari ke bagian belakang barisan kembali dengan posisi siap menunggu giliran.</p> <p>Siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk bersiap-siap dalam permainan siapa cepat. Masing-masing kelompok diujikan satu-persatu mempraktikan permainan siapa cepat. Setelah itu barulah semua kelompok di kompetisikan. Bagi kelompok yang lebih dahulu sampai pada titik yang telah ditentukan maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Setelah melakukan permainan siapa cepat lalu siswa berlanjut kepermainan kedua yaitu permainan</p>
11.05-11.15	<p>Pada kegiatan akhir guru menjelaskan manfaat memainkan permainan tersebut. Guru menutup pelajaran dengan melakukan doa bersama siswa lalu siswa dibubarkan dari lapangan.</p>

Jakarta, 21 Desember 2015

Observer

Eha Julaeha. S.Pd  
NIP. 196208041985062002

## Lampiran 21



**Gambar peneliti dengan kolabolator**



**Gambar kolabolator, peneliti beserta siswa**



**Gambar kolabolator, peneliti dengan siswa**



**Gambar siswa sedang diberi penjelasan sebelum materi**



**Gambar siswa melakukan permainan siapa cepat**



**Gambar siswa melakukan permainan boy-boyan**



**Gambar siswa melakukan permainan kucing-kucingan**



**Gambar siswa melakukan permainan modifikasi bola basket**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dhika Aprian. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 23 April 1992. Anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan bapak H. Cecep Suparman, S.pd dan Ibu H. Dra. Rosinar Siregar, M.pd. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah lulus Sekolah Dasar di SDN Pondok Ranggon 03 Jakarta Timur pada tahun 2004. Lalu melanjutkan ke SMPN 230 Jakarta Timur, lulus pada tahun 2007. Kemudian pada tahun yang sama masuk di SMA PKP Jakarta Timur, lulus pada tahun 2010.

Pada tahun yang sama yaitu tahun 2010 melanjutkan pada program strata satu (S-1) di Universitas Negeri Jakarta Jurusan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK).

Pengalaman mengajar yang ditekuni yaitu menjadi guru sejak tahun 2014 Di SDN Ciracas 10 Pagi.