

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN Kayumanis 01 Pagi Jakarta Timur  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)  
Pertemuan : I  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

### A. Standar Kompetensi

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

### B. Kompetensi Dasar

- Mempraktikan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

### C. Indikator

- Melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam
- Mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan Siswa dapat melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik.
2. Melalui demonstrasi Siswa dapat mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi dengan percaya diri

- **Karakter Siswa yang Diharapkan:**  
Kerjasama, Sportifitas, Kejujuran

### E. Materi Pembelajaran

- ❖ Modifikasi Permainan bola berputar dan kucing-tikus.

### F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penerapan Modifikasi Permainan

### G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<p><u>Kegiatan Awal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan sebelum memulai pembelajaran</li> <li>2. Guru bersama siswa berdoa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>5. Guru bersama siswa melakukan pemanasan</li> </ol> <p><u>Kegiatan Inti:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan dan mempraktikan cara menendang bola dengan kaki bagian dalam</li> <li>2. Siswa memperhatikan penjelasan dan peragaan dari guru tentang cara menendang menggunakan kaki bagian dalam</li> <li>3. Siswa diminta membuat lingkaran besar</li> </ol> </li> <li>• <b>Elaborasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru menjelaskan permainan bola berputar</li> <li>5. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang permainan bola berputar</li> <li>6. Siswa melakukan permainan bola berputar, dimana bola yang ada di salah satu kaki siswa harus ditendang sesuai dengan arah jarum jam.</li> <li>7. Guru mengawasi jalannya permainan mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> <li>8. Guru memberhentikan permainan sampai waktu yang ditentukan</li> <li>9. Siswa berganti permainan</li> <li>10. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>11. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan kucing tikus</li> <li>12. Siswa melakukan undian di setiap kelompok untuk menentukan siapa yang menjadi kucing</li> <li>13. Siswa melakukan permainan kucing tikus</li> <li>14. Guru mengawasi jalannya permainan, mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> </ol> </li> <li>• <b>Konfirmasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Guru bertanya jawab tentang hal yang belum diketahui siswa</li> <li>16. Guru memberikan penguatan kepada siswa</li> </ol> </li> </ul>	<p>10 menit</p> <p>50 menit</p>

<p><u>Kegiatan Akhir:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa melakukan pendinginan</li> <li>2. Melakukan Tanya-jawab dan memberikan penjelasan kembali materi yang telah dipelajari</li> <li>3. Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa</li> <li>4. Menginformasikan pembelajaran selanjutnya</li> <li>5. Siswa kembali berbaris rapih lalu dibubarkan dari lapangan</li> </ol>	<p>10 menit</p>
---	---------------------

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket pendidikan jasmani kelas V
- Bola plastik / karet
- Peluit dan Stopwatch
- Cones, Kapur dan lakban

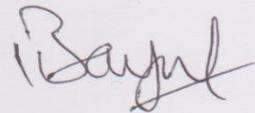
Jakarta,      Maret 2017

Mengetahui,  
Guru PJOK  
SDN Kayumanis 01 Pagi

Peneliti



Ika Oktavianti, S.Pd  
NIP:



Bayu Dian Prasetio  
NIM: 1815133319

Mengetahui  
Kepala SDN Kayumanis 01 Pagi



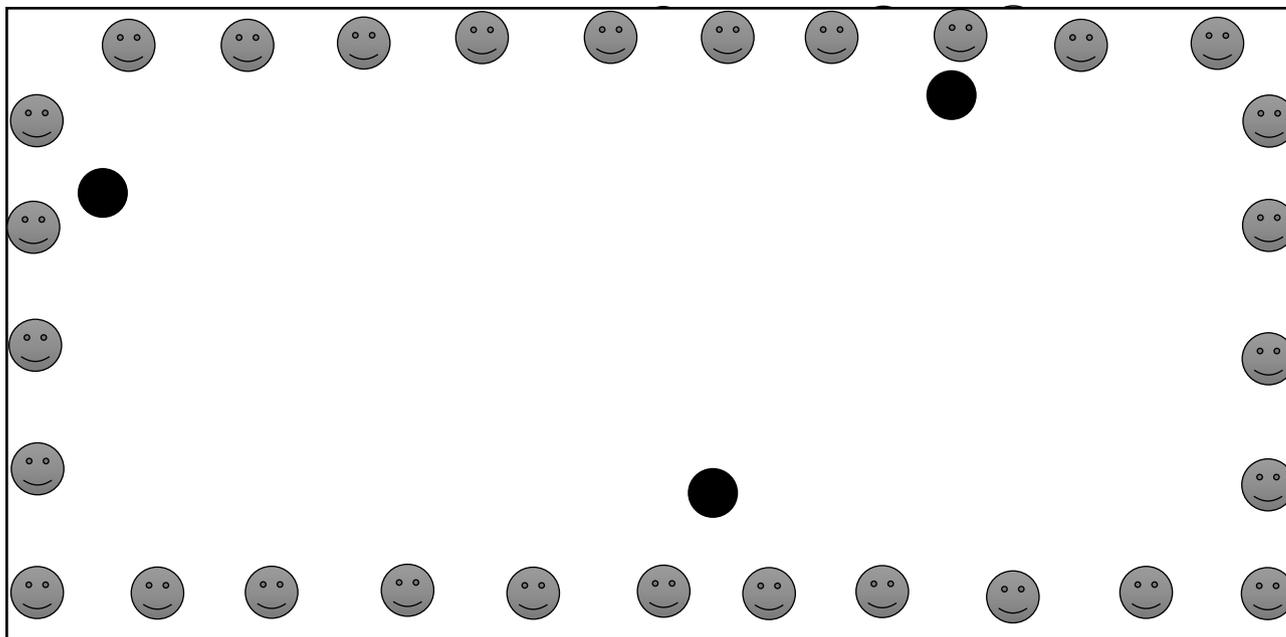
Rugun Dinar Sinaga, S.Pd

NIP: 195903231982022005

**Nama Permainan** : Permainan Bola Berputar

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit



**Keterangan:**

 = Siswa

 = Bola

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- Setelah terpilih, kelompok yang bermain membuat lingkaran besar.
- Jarak antara siswa dengan siswa disebelahnya kira-kira 2 lengan.
- Guru menyediakan satu bola.
- Setiap anak yang mendapatkan bola harus menendang bola ke teman yang ada disebelahnya sesuai arah putaran bola.

- Bola yang semula berjumlah satu buah akan ditambah sesuai kebijakan guru agar permainan lebih menarik.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Kelompok yang bermain harus membuat lingkaran besar.
- Jarak antara siswa disebelahnya kira-kira 2 lengan.
- Tidak boleh mengoper bola ke teman di hadapannya.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam

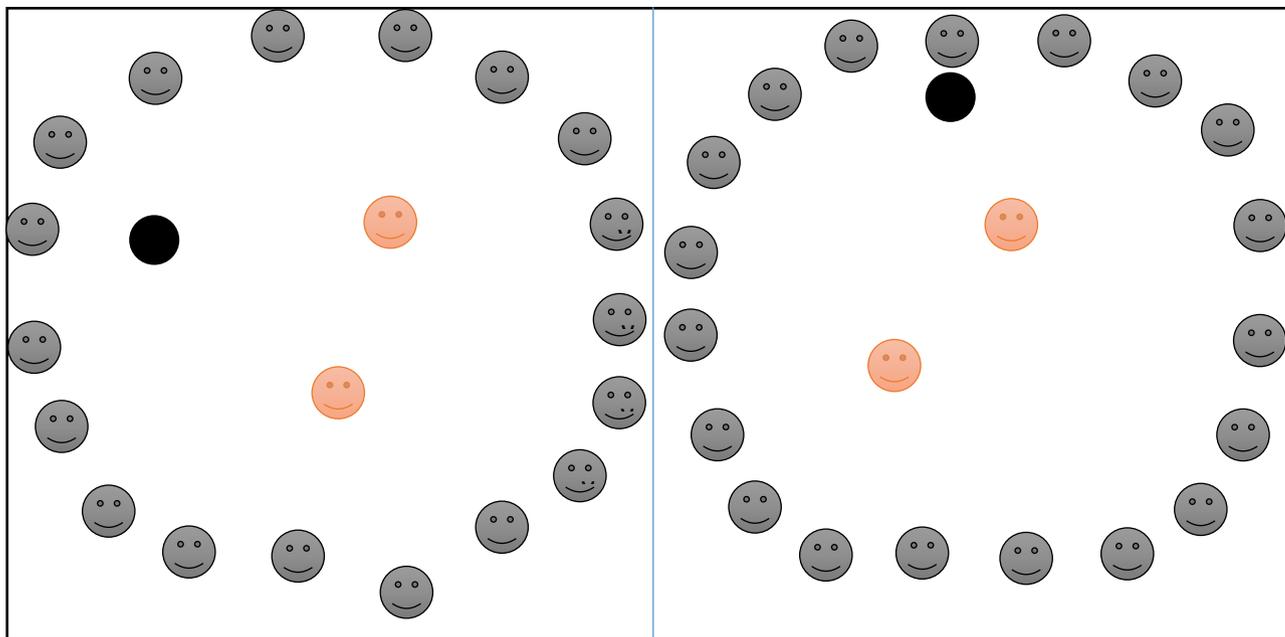
**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih konsentrasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

**Nama Permainan : Permainan Kucing-Tikus**

**Waktu : 15 menit**

**Peralatan : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur, Cones**



**Keterangan:**



= Tim Tikus



= Tim Kucing



= Bola

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang menjadi kucing.
- Setelah terpilih 2 orang, maka siswa yang lain menjadi tikus.
- Siswa yang menjadi tikus membentuk lingkaran besar
- Jarak antara siswa dengan siswa disebelahnya kira-kira 1-2 lengan.
- Siswa yang menjadi kucing berada ditengah lingkaran.
- Guru menyediakan satu bola.

- Siswa yang menjadi tikus harus terus mengoper bola kearah tikus yang lainnya dengan cara menendang.
- Bola yang ditendang jangan sampai terkena atau direbut oleh siswa yang menjadi kucing.
- Siswa yang menjadi kucing harus merebut dan mengenai bola.
- Apabila bola berhasil direbut atau mengenai kucing, maka tikus yang bola tendangannya mengenai si kucing, harus menggantikan posisi kucing tersebut
- Kucing yang semula berjumlah satu buah akan ditambah sesuai kebijakan guru agar permainan lebih menarik.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Kelompok yang bermain harus membuat lingkaran besar.
- Jarak antara siswa disebelahnya kira-kira 1-2 lengan.
- Tentukan 2 siswa yang menjadi kucing dengan cara undian
- Saat merebut bola tidak boleh menggunakan tangan.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.

**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih kelincahan siswa
- Melatih gerak reflek siswa

## Lampiran 3

## Catatan Lapangan

<b>Nama Sekolah</b>	SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman
<b>Kelas</b>	V (Lima)
<b>Pertemuan / Siklus</b>	1 / Siklus I
<b>Jumlah Siswa Hadir</b>	32 Siswa
<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu, 22 Maret 2017
<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Awal (10 Menit)</b>	<p>Guru mengarahkan siswa untuk segera menuju ke lapangan dan meminta siswa untuk berbaris rapih sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Namun saat siswa masih banyak yang berlari kesana kemari dan masih ada siswa yang didalam kelas maupun ganti pakaian. Setelah berbaris rapih, guru meminta siswa untuk berdoa bersama, “anak-anak sebelum memulai pelajaran kita berdoa dulu yah”. Selanjutnya guru memeriksa presensi atau kehadiran siswa. Kemudian guru bersama siswa melakukan pemanasan “coba, siapa yang mau memimpin pemanasan di depan?”, “bapak tunjuk yah, Guntur dan Aisyah coba maju kedepan bantu bapak pimpin pemanasan”. Pada saat pemanasan masih banyak siswa yang bercanda dengan siswa lainnya.</p> <p>Setelah melakukan pemanasan, guru mempersilahkan siswa yang ada di depan untuk kembali ke barisannya dan segera membuat lingkaran besar. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari “siapa yang tahu hari ini kita mau ngapain?”, “main bola ya pak?”, “ya, betul hari ini kita akan belajar menendang bola tapi dengan kaki bagian dalam menggunakan permainan bola berputar dan kucing-tikus”. Setelah itu guru bertanya kepada siswa siapa yang tahu cara menendang bola</p>

	<p>dengan kaki bagian dalam. Guru pun memilih salah satu siswa untuk mempraktekkan kegiatan menendang bola. “ya mardan coba maju ke tengah sini! Coba sekarang kamu contohkan cara nendang bola ke yang lainnya”, mardan pun bertanya “gimana pak caranya? Pakai kaki yang ini yaa pak? Ini kaki bagian dalam kan pak?”, “iya benar, pakai kaki sebelah dalam, coba sekarang tendang” Setelah siswa selesai mempraktekannya, guru memberikan penjelasan sekaligus memperagakan cara menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam dengan benar.</p>
<p><b>Kegiatan Inti (50 menit)</b></p>	<p>Setelah menjelaskan, Siswa dibagi ke dalam dua baris berbanjar ke belakang dan saling berhadapan. Setelah itu guru memberikan bola kepada salah satu siswa di satu barisan dan siswa melakukan kegiatan menendang dengan cara menendang bola kearah barisan lainnya secara bergantian. “sekarang kita latihan menendang dulu yah, yang sudah menendang langsung pindah ke barisan yang paling belakang. Paham anak-anak?”, “sudah pak”. Kemudian siswa diminta membuat lingkaran besar di lapangan dengan guru sebagai pusatnya. Sebelum bermain, guru menyediakan alat-alat yang digunakan untuk bermain. “anak-anak, kita mulai permainan yang pertama yah. Coba apa nama permainannya?” siswa menjawab “permainan bola berputar pak” “pak pak, gak ngerti cara mainnya” guru menjawab “iya bapak jelaskan dulu cara bermainnya yah” guru pun menjelaskan permainan bola berputar. Setelah menjelaskan beberapa siswa ada yang bertanya, “pak, kalua nendangnya gak pake kaki bagian dalam boleh?” guru menjawab “tidak boleh, harus pakai kaki bagan dalam yah”. “sudah siap semua? Kalau</p>

sudah kita mulai permainannya yah, priiiiiitttt!” Selama permainan berlangsung, ada beberapa siswa yang melakukan tendangan dengan cara yang belum tepat. Guru pun menghentikan permainan sejenak dan menjelaskan bagaimana cara menendang bola yang benar.

Setelah permainan selesai, siswa diarahkan untuk melakukan permainan yang berikutnya. “karena permainan yang pertama sudah selesai, jadi langsung kita ganti permainan yang kedua yak, yaitu permainan kucing dan tikus. Siapa yang tahu cara mainnya?” namun pada saat pergantian permainan masih banyak siswa yang belum tertib, ada yang masih menendang nendang bola, lari-larian dan duduk. Sebelum memulai permainan kucing-tikus, guru meminta siswa membuat lingkaran antara laki-laki dan perempuan secara terpisah. “pak, kalau tidak pakai bola saya tahu cara mainnya. Tapi kalau pake bola gimana pak mainnya?” “iya pak, susah”, guru menjawab “iyaa sabar, bapak jelasin dulu cara mainnya yah biar kalian paham” Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain permainan kucing-tikus. Pada awal permainan beberapa siswa masih ada yang bingung bagaimana cara bermainnya. Kemudian guru memberhentikan kembali permainan dan mengarahkan siswa serta mencontohkan permainan secara langsung kepada seluruh siswa. Banyak siswa yang melakukan sentuhan lebih dari 3 kali. Guru pun menjelaskan sekaligus memberi contoh yang dimaksud 3 kali sentuhan kepada seluruh siswa. Permainan ini di ulang sampai semua siswa bermain.

Setelah bermain, siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang materi dan permainan yang sudah dilakukan.

	<p>“coba ada yang ingin ditanyakan tidak dari permainan tadi?” , siswa menjawab “pak susah pak mainnya kalau pake bola, enakan gak pake bola pak jadi gampang” “iya pak, anak cowo mah enak suka main bola kalo anak cewe kan ga biasa pak” Kemudian guru memberikan penjelasan tentang permainan bola berputar dan kucing-tikus tersebut yang bertujuan agar siswa banyak melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dan terbiasa sehingga pada saat bermain sepakbola sudah dapat melakukan tendangan dengan benar.</p>
<b>Kegiatan Akhir (10 menit)</b>	<p>Pada tahap akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk berbaris lagi dan bersama-sama melakukan pendinginan. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan perbaikan gerakan yang masih belum benar. Setelah itu guru bersama siswa berdoa untuk menutup pembelajaran PJOK dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p>

## Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN Kayumanis 01 Pagi Jakarta Timur  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)  
 Pertemuan : 2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- Mempraktikan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

**C. Indikator**

- Melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam
- Mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui permainan Siswa dapat melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik.
2. Melalui demonstrasi Siswa dapat mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi dengan percaya diri

- **Karakter Siswa yang Diharapkan:**  
 Kerjasama, Sportifitas, Kejujuran

**E. Materi Pembelajaran**

- ❖ Modifikasi Permainan hitam-hijau dan sepak bola mini.

**F. Metode Pembelajaran**

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penerapan Modifikasi Permainan

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<u>Kegiatan Awal:</u> 1. Guru mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan sebelum memulai pembelajaran	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru bersama siswa berdoa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>5. Guru bersama siswa melakukan pemanasan</li> </ol>	10 menit
<u>Kegiatan Inti:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eksplorasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru bersama siswa membuat garis batas permainan menggunakan kapur</li> <li>7. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain</li> <li>8. Setiap perwakilan kelompok melakukan undian giliran bermain</li> </ol>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elaborasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Guru menjelaskan permainan hitam-hijau</li> <li>10. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang permainan hitam-hijau</li> <li>11. Siswa melakukan permainan hitam-hijau</li> <li>12. Guru mengawasi jalannya permainan mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> <li>13. Guru memberhentikan permainan sampai waktu yang ditentukan</li> <li>14. Siswa berganti permainan</li> <li>15. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>16. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan sepak bola mini</li> <li>17. Siswa melakukan undian lagi untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu</li> <li>18. Siswa melakukan permainan sepak bola mini</li> <li>19. Guru mengawasi jalannya permainan, mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> </ol>	50 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Konfirmasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>20. Guru bertanya jawab tentang hal yang belum diketahui siswa</li> <li>21. Guru memberikan tes menendang kaki bagian dalam kepada siswa</li> </ol>	
<u>Kegiatan Akhir:</u>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>22. Guru dan siswa melakukan pendinginan</li> <li>23. Melakukan Tanya-jawab dan memberikan penjelasan kembali materi yang telah dipelajari</li> <li>24. Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa</li> <li>25. Menginformasikan pembelajaran selanjutnya</li> <li>26. Siswa kembali berbaris rapih lalu dibubarkan dari lapangan</li> </ol>	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket pendidikan jasmani kelas V
- Bola plastik / karet
- Peluit, Stopwatch, Cones, dan Kapur / lakban

I. Penilaian

Kriteria pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Contoh instrument
Gerak Dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan kucing tikus dan bola berputar	Praktik keterampilan	Lembar Penilaian Pengamatan	- Gerak awalan - Gerak saat menendang - Gerak ikutan

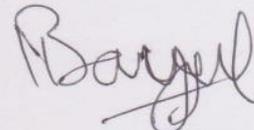
Jakarta, Maret 2017

Mengetahui,  
Guru PJOK  
SDN Kayumanis 01 Pagi



Ika Oktavianti, S.Pd  
NIP:

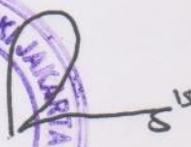
Peneliti



Bayu Dian Prasetio  
NIM: 1815133319

Mengetahui  
Kepala SDN Kayumanis 01 Pagi



  
Rugun Dinar Sinaga, S.Pd

NIP: 195903231982022005

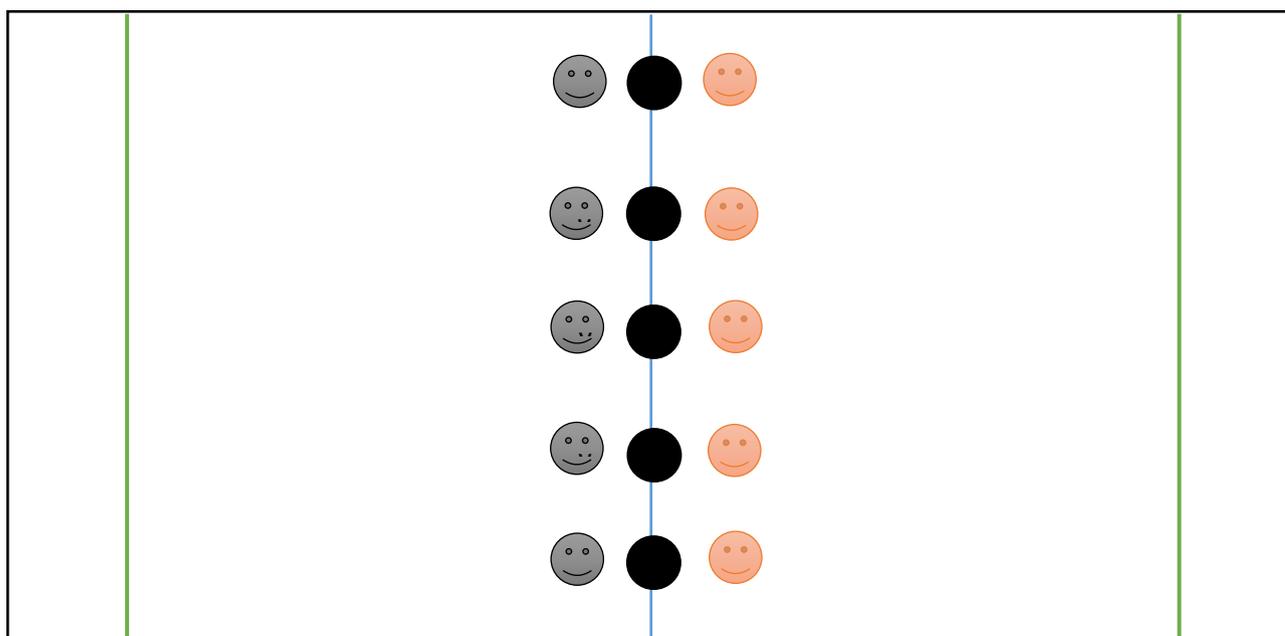
## Lampiran 5

## Deskripsi Permainan

**Nama Permainan** : Permainan Hitam-Hijau

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola plastik, Stopwatch, Pluit, Kapur, Cones

**Keterangan:**

= Tim Hitam



= Tim Hijau



= Garis Batas



= Bola



= Garis Tengah

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan 2 kelompok yang bermain terlebih dahulu.
- Setelah terpilih 2 kelompok tersebut ditentukan oleh guru yang menjadi kelompok hitam atau hijau.

- Setiap kelompok berbaris 1 banjar kebelakang
- Jarak antara garis tengah dengan setiap kelompok hitam dan putih kira-kira 1-2 langkah.
- Setiap siswa dalam satu kelompok saling berhadapan dengan siswa dikelompok lain.
- Guru menyediakan bola sebanyak jumlah pasangan yang berhadapan.
- Bola diletakkan digaris tengah
- Guru menyebutkan kata hitam atau hijau dengan suara lantang. Bila salah satu kelompok hitam atau hijau disebut, maka kelompok yang di sebut nama kelompoknya berhak lari kearah batas aman. Dan kelompok yang nama kelompoknya tidak disebut harus menendang bola kearah kelompok yang berlari.
- Bola yang ditendang jangan sampai terkena oleh siswa yang berlari atau disebut nama kelompoknya. Apabila bola tendangan mengenai kelompok yang berlari sebelum sampai batas aman maka kelompok yang menendang mendapatkan skor sesuai jumlah siswa yang terkena tendangan.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

#### **Peraturan Permainan:**

- Kelompok yang bermain harus membuat satu banjar kebelakang.
- Jarak antara siswa dihadapannya kira-kira 1-2 langkah.
- Saat menendang bola tidak boleh mengenai anggota tubuh bagian kepala hingga ke bagian paha.
- Apabila mengenai anggota badan dari kepala hingga paha maka tidak mendapatkan skor.
- Apabila kelompok yang berlari sudah sampai batas aman maka bola tendangan yang mengenai salah satu siswa dianggap tidak sah atau tidak mendapatkan skor
- Satu bola hanya berlaku untuk satu pasangan.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.

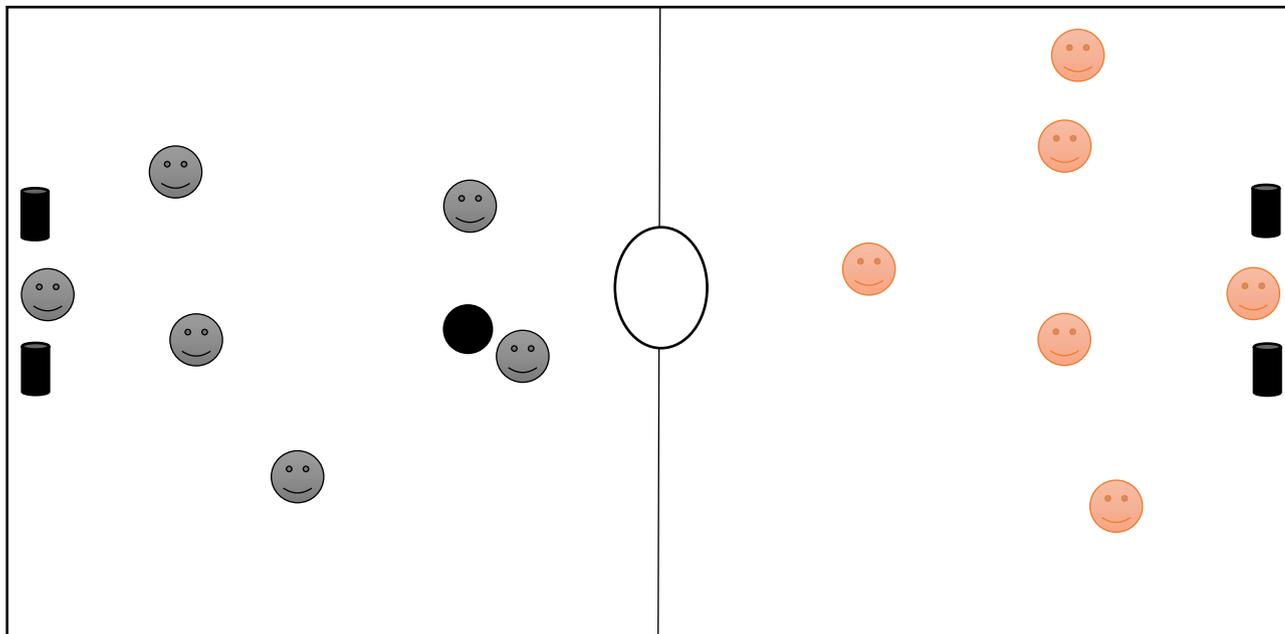
#### **Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih kelincahan siswa
- Melatih akurasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

**Nama Permainan** : Permainan Sepak Bola Mini

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur



**Keterangan:**

 = Tim 1

 = Tim 2

 = Bola

 = Tiang Gawang

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu dengan cara hom pim pa.
- Guru menyediakan satu bola.
- Perwakilan dari setiap kelompok melakukan suten untuk menentukan kick off/ penguasaan bola pertama.

- Setiap kelompok memperebutkan bola dan berusaha mencetak skor sebanyak-banyaknya dengan cara menendang bola kearah gawang yang berada didaerah lawan.
- Bola dikatakan masuk apabila sudah melewati garis tengah dari gawang tersebut.
- Setiap kelompok akan mendapatkan second pinalty apabila bola mengenai tangan atau melanggar pemain lawan dengan keras.
- Setiap pelanggaran yang dilakukan akan mendapatkan second pinalty.
- Tidak ada out dalam permainan ini.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Setiap pelanggaran keras atau bola mengenai tangan akan mendapatkan hukuman second pinalty. Second pinalty adalah tendangan langsung kearah gawang di titik pinalty kedua tanpa ada penjagaan dari lawan.
- Tidak adanya out atau tendangan kegawang.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.

**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih kelincahan siswa
- Melatih gerak reflek siswa

## Lampiran 6

**Catatan Lapangan**

<b>Nama Sekolah</b>	SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman
<b>Kelas</b>	V (Lima)
<b>Pertemuan / Siklus</b>	2 / Siklus I
<b>Jumlah Siswa Hadir</b>	32 Siswa
<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu, 29 Maret 2017
<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Awal (10 Menit)</b>	<p>Guru seperti biasa mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan. Namun saat dilapangan, siswa tidak langsung berbaris tapi bermain kejar-kejaran dengan temannya dan masih ada siswa yang membeli air minum. Sesudah berbaris rapih, guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran PJOK. Setelah itu guru melakukan presensi dan memeriksa kelengkapan seragam siswa. “bapak absen dulu yah, coba siapa yang tidak masuk hari ini?” siswa menjawab “masuk semua pak”. “oke kalau begitu, kita pemanasan terlebih dahulu yah sebelum memulai pembelajaran hari ini” saat diperiksa kelengkapannya, siswa masih ada yang tidak menggunakan seragam olahraga. Kemudian guru mengajak dan membimbing siswa untuk melakukan pemanasan dan stretching agar tidak mengalami kram atau cedera. Setelah pemanasan guru bertanya jawab tentang kegiatan minggu lalu. Kemudian guru menyampaikan materi permainan yang akan dilakukan. “ada yang masih ingat minggu lalu kita bermain apa saja?” siswa menjawab “saya pak ingat, kucing-kucingan sama bola berputar”, “ya benar sekali fadil” siswa bertanya “hari ini kita main apa pak?” “hari ini kita akan bermainan hitam-hijau dan sepakbola mini”</p>

<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	<p>Pada kegiatan inti, guru langsung menjelaskan permainan yang akan dimainkan pertama yaitu permainan hitam-hijau. “ada yang sudah tahu bagaimana bermain hitam-hijau?”. Siswa dengan serentak menjawab “Tidak tahu pak”. “Yasudah sebelumnya bapak mau menjelaskan terlebih dahulu ya cara main hitam hijau” setelah menjelaskan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Sebelum memulai permainan, setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan dua kelompok yang bermain terlebih dahulu dengan cara hom pim pa. Setelah itu, dua kelompok yang bermain terlebih dahulu membuat barisan berkelompok satu baris ke belakang dengan jarak rentangan tangan siswa dari setiap kelompok. Kemudian ketua kelompok yang bermain dahulu melakukan suten untuk menentukan kelompok hijau dan kelompok hitam. Guru meminta kelompok hijau dan kelompok hitam saling berhadapan satu sama lain. “baik sudah siap semuanya? kalau sudah siap kita mulai permainannya yah” guru pun berteriak “hiiiiiiiiii...jau” kelompok hijau pun berlari dan hitam mengejar.</p> <p>Setelah semua kelompok sudah bermain, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan yang kedua. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan permainan sepak bola mini “kita mulai permainan yang kedua yah, sebelum main bapak jelasin dulu cara mainnya” siswa menjawab “saya udah tahu pak mainnya gimana”. Beberapa anak sudah tahu cara bermainnya terutama siswa laki-laki namun ada juga anak yang belum tahu cara bermainnya. Setelah semua siswa dari setiap kelompok siap, maka permainan dimulai ditandai dengan bunyi pluit oleh guru. “priiiiiittttt” Setiap kelompok berusaha mencetak gol ke dalam</p>
---------------------------------	---

	<p>gawang yang sudah di buat terlebih dahulu. Permainan diulang sampai semua kelompok bermain.</p> <p>Setelah semua kelompok bermain, diakhir pembelajaran guru mengadakan tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam. Siswa melakukan tes dengan menggunakan target tendangan yaitu cones yang berdiri dilapangan. Cones hanya sebagai target yang dituju dari tendangan siswa, namun penilaian dilihat dari gerakan siswa. Tes menendang dilakukan beberapa sesi dengan tiap sesinya terdapat 5 siswa yang melakukan tes. Siswa diberi kesempatan menendang sebanyak tiga kali tendangan.</p>
<p><b>Kegiatan Akhir (10 menit)</b></p>	<p>Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk berbaris seperti awal pembelajaran dan melakukan pendinginan untuk meregangkan otot-otot setelah melakukan aktivitas olahraga. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan berdoa dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu siswa diberikan waktu untuk beristirahat sebelum masuk ke kelas dan pulang.</p>

## Lampiran 7

### Format Penilaian Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus I

Nama Sekolah : SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur

Kelas /Semester : V (Lima)/ II (Dua)

Materi : Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam

No	Nama Siswa	Aspek												Jumlah skor	Nilai Akhir	Kategori
		Gerak Awalan				Gerak Menendang				Gerak Ikutan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																
3																
4																
5																
<b>Jumlah Siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan</b>																
<b>Persentase = <math>\frac{\text{Jumlah Siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%</math></b>																

Empat (4) : Semua Indikator Muncul

Tiga (3) : Hanya 3 (Tiga) Indikator Muncul

Dua (2) : Hanya 2 (Dua) Indikator Muncul

Satu (1) : Hanya 1 (Satu) Indikator yang Muncul

Jumlah Siswa : 32

Skor Maksimal : 12

Nilai Ketuntasan :  $\geq 65$

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

## Lampiran 8

### Rekapitulasi Data Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus I

NO	NAMA	ASPEK			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Gerak Awalan	Gerak Menendang	Gerak Ikutan			
1	AC	3	3	3	9	75	Tuntas
2	AA	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
3	AS	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
4	AZR	3	3	3	9	75	Tuntas
5	AMK	2	2	3	7	58	Tidak Tuntas
6	AFS	4	2	3	9	75	Tuntas
7	ASA	3	2	3	8	66	Tuntas
8	COS	2	1	3	6	50	Tidak Tuntas
9	FBA	3	2	3	8	66	Tuntas
10	FD	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
11	FRG	3	3	3	9	75	Tuntas
12	GPP	3	2	3	8	66	Tuntas
13	HA	3	2	3	8	66	Tuntas
14	HAO	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
15	IA	3	2	3	8	66	Tuntas
16	JSJ	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
17	KK	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
18	KSH	3	1	2	6	50	Tidak Tuntas
19	MAP	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
20	MFA	4	2	3	9	75	Tuntas
21	MM	4	3	3	10	83	Tuntas
22	MRA	3	2	3	8	66	Tuntas
23	MNA	4	3	3	10	83	Tuntas
24	MDH	4	3	3	10	83	Tuntas
25	MFM	3	3	4	10	83	Tuntas
26	MFA	4	3	3	10	83	Tuntas
27	MSW	4	3	3	10	83	Tuntas
28	NMA	4	2	3	9	75	Tuntas
29	NAD	3	1	2	6	50	Tidak Tuntas
30	RN	4	3	3	10	83	Tuntas
31	RP	3	3	3	9	75	Tuntas
32	SNA	3	3	3	9	75	Tuntas
<b>Jumlah siswa memenuhi kriteria ketuntasan</b>							<b>21</b>
<b>Persentase</b>							<b>65,62%</b>

Jumlah Siswa = 32

Skor Maksimal = 12

Nilai Ketuntasan = 65

Persentase =  $\frac{21}{32} \times 100\% = 65,62\%$

## Lampiran 9

**LEMBAR PENGAMATAN PEMANTAU TINDAKAN**  
**AKTIVITAS GURU SELAMA PROSES BELAJAR MENGAJAR SIKLUS I**

Mata pelajaran : PJOK

Kelas/Semester : V/II (dua)

Waktu : 2 X 35 Menit

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom yang tersedia
2. Kolom "Ya" bernilai = 1 dan kolom "Tidak" bernilai = 0
3. Sesuaikan instrumen dengan pengamatan yang dilakukan

No.	Butir Pengamatan	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru memberikan permainan yang melibatkan siswa	√	
2.	Guru memberikan permainan yang dimodifikasi.	√	
3.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok		√
4.	Guru menjelaskan tahap-tahap permainan dengan melibatkan siswa		√
5.	Guru mengkondisikan siswa untuk berinteraksi antar siswa lain dalam permainan.	√	
6.	Guru meminta siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang	√	
7.	Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dan disepakati bersama.		√
8.	Guru memberikan peraturan yang mudah dipahami.	√	
9.	Guru menjelaskan alat yang akan digunakan dalam permainan.	√	
10.	Guru mendemonstrasikan alat yang sesuai dengan materi	√	
<b>Jumlah Butir Muncul / Tidak Muncul</b>		<b>7</b>	<b>3</b>

### AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES BELAJAR MENGAJAR SIKLUS I

No.	Butir Pengamatan	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
11.	Siswa terlibat aktif dalam permainan.		√
12.	Siswa bermain menggunakan permainan yang di modifikasi	√	
13.	Siswa membentuk kelompok bermain tanpa ada unsur paksaan.		√
14.	Siswa memperagakan tahap-tahap permainan yang dijelaskan oleh guru		√
15.	Siswa saling berinteraksi dengan siswa lain dalam permainan	√	
16.	Siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang	√	
17.	Siswa mentaati peraturan yang disepakati bersama	√	
18.	Siswa memahami peraturan dengan mudah	√	
19.	Siswa dapat menggunakan alat permainan dengan mudah	√	
20.	Siswa menggunakan alat permainan sesuai dengan materi	√	
<b>Jumlah Butir Muncul / Tidak Muncul</b>		7	3

**Keterangan: Pilihan “Ya” skor 1 dan “Tidak” skor 0**

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Butir guru muncul} + \text{Jumlah Butir siswa muncul}}{\text{Jumlah Butir maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Jumlah Butir Muncul} : 7 + 7 = 14$$

$$\text{Jumlah Butir Tidak Muncul} : 3 + 3 = 6$$

$$\text{Persentase} : \frac{14}{20} \times 100 \% = 70 \%$$

## Lampiran 10

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN Kayumanis 01 Pagi Jakarta Timur  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)  
 Pertemuan : 1  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- Mempraktikan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

**C. Indikator**

- Melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam
- Mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui permainan Siswa dapat melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik.
2. Melalui demonstrasi Siswa dapat mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi dengan percaya diri

- **Karakter Siswa yang Diharapkan:**  
 Kerjasama, Sportifitas, Kejujuran

**E. Materi Pembelajaran**

- ❖ Modifikasi Permainan soccer wall pass dan sepak pion.

**F. Metode Pembelajaran**

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penerapan Modifikasi Permainan

### G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<p><u>Kegiatan Awal:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan sebelum memulai pembelajaran</li> <li>2. Guru bersama siswa berdoa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>5. Guru bersama siswa melakukan pemanasan</li> </ol> <p><u>Kegiatan Inti:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru meminta siswa untuk berbaris membuat empat barisan yang saling berhadapan</li> <li>7. Siswa dengan bimbingan guru melakukan aktivitas menendang dengan kaki bagian dalam secara berpasangan</li> <li>8. Guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan yaitu permainan soccer wall pass dan permainan sepak pion.</li> </ol> </li> <li>• <b>Elaborasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang permainan soccer wall pass</li> <li>10. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>11. Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu</li> <li>12. Siswa melakukan permainan soccer wall pass</li> <li>13. Guru mengawasi jalannya permainan mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> <li>14. Guru memberhentikan permainan sampai waktu yang ditentukan</li> <li>15. Siswa berganti permainan</li> <li>16. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>17. Guru menjelaskan permainan sepak pion</li> <li>18. Siswa melakukan undian lagi untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu</li> <li>19. Siswa melakukan permainan sepak pion</li> <li>20. Guru mengawasi jalannya permainan, mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> </ol> </li> <li>• <b>Konfirmasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>21. Guru bertanya jawab tentang hal yang belum diketahui siswa</li> <li>22. Guru memberikan penguatan kepada siswa</li> </ol> </li> </ul>	<p>10 menit</p> <p>50 menit</p>

<p><u>Kegiatan Akhir:</u></p> <p>23. Guru dan siswa melakukan pendinginan</p> <p>24. Melakukan Tanya-jawab dan memberikan penjelasan kembali materi yang telah dipelajari</p> <p>25. Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa</p> <p>26. Menginformasikan pembelajaran minggu depan</p> <p>27. Siswa kembali berbaris rapih lalu dibubarkan dari lapangan</p>	<p>10 menit</p>
--	---------------------

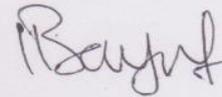
H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket pendidikan jasmani kelas V
- Bola plastik / karet
- Peluit dan Stopwatch
- Cones dan Kapur / lakban

Jakarta, April 2017

Mengetahui,  
Guru PJOK  
SDN Kayumanis 01 Pagi

Peneliti

Ika Oktavianti, S.Pd  
NIP:

Bayu Dian Prasetio  
NIM: 1815133319

Mengetahui  
Kepala SDN Kayumanis 01 Pagi



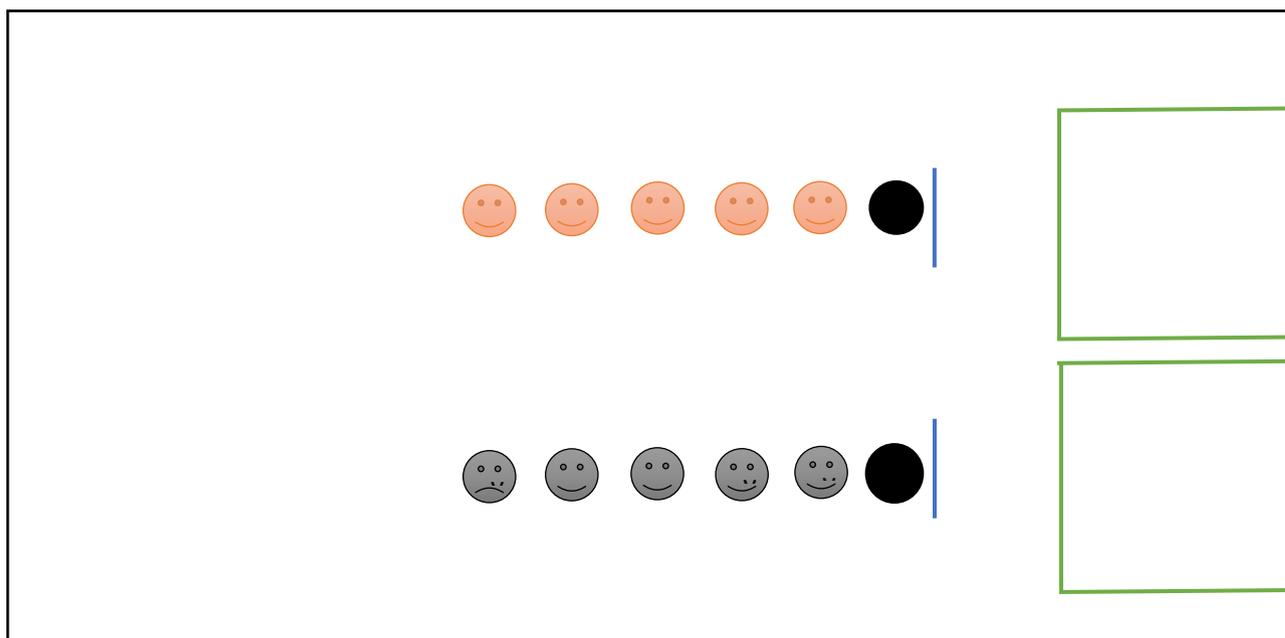
## Lampiran 11

## Deskripsi Permainan

**Nama Permainan** : Permainan Soccer Wall Pass

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur/lakban.

**Keterangan:**

 = Tim 1

 = Tim 2

 = area bermain

 = Bola

 = Garis batas

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- Setelah terpilih, ua kelompok yang bermain terlebih dahulu berbaris di area bermain masing-masing kelompok yang sudah ditentukan.
- Setelah semua siap, guru meniup pluit tanda permainan dimulai.

- Setiap kelompok disediakan satu bola dan siswa yang berdiri paling depan menendang bola dengan kaki bagian dalam ke arah tembok sampai memantul melewati batas area yang ditentukan.
- Kemudian bola yang memantul ditahan dan ditendang ke tembok lagi oleh siswa yang kedua dan begitu seterusnya.
- Setiap bola pantulan yang melewati batas area dihitung poin satu. Apabila bola pantulan tidak melewati batas area yang sudah ditentukan maka kelompok tersebut tidak mendapatkan skor.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Kelompok yang bermain harus berbaris sesuai urutan.
- Jika bola ada digaris area bermain maka bola diambil dan dipindahkan ke garis batas.
- Menendang harus dari garis batas, apabila saat menendang melewati garis batas maka skor yang didapat tidak dihitung.
- Bola pantulan harus lurus melewati area bermain, tidak boleh memantul kesamping area bermain, apabila bola pantulan melewati garis area bermain yang samping maka tidak mendapatkan skor.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam

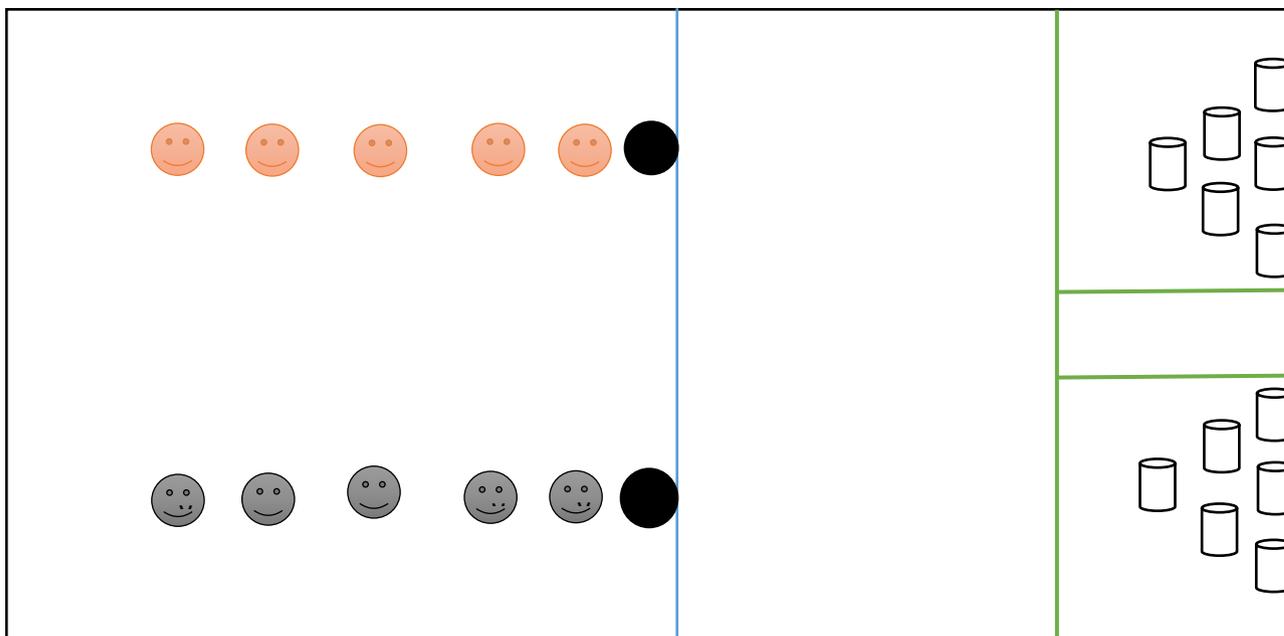
**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih konsentrasi siswa
- Melatih akurasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

**Nama Permainan** : Permainan Sepak Pion

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur, Botol Aqua, Cones



**Keterangan:**

☹️ = Tim 1

⬤ = Bola

😊 = Tim 2

— = Garis tengah

— = Garis Batas

🗿 = Pion

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- Setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- Setelah terpilih, guru bersama siswa menyusun botol minuman sesuai gambar diatas berdasarkan poin yang terdapat dalam pion.
- Setelah semua siap, guru meniup pluit tanda permainan dimulai.
- Setiap kelompok menendang bola secara bergantian dari garis tengah lapangan dan berusaha mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara menendang bola kearah pion yang berada diarea bermain sampai terjatuh.

- Mencetak poin harus dari luar Garis tengah yang sudah dibuat bersama.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Kelompok yang bermain harus berbaris sesuai urutan.
- Jika bola ada digaris batas maka bola diambil dan dipindahkan ke garis tengah.
- Setiap pion memiliki poin satu.
- Mencetak poin harus dari luar garis tengah yang sudah dibuat.
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam

**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih konsentrasi siswa
- Melatih akurasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

## Lampiran 12

## Catatan Lapangan

<b>Nama Sekolah</b>	SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman
<b>Kelas</b>	V (Lima)
<b>Pertemuan / Siklus</b>	1 / Siklus II
<b>Jumlah Siswa Hadir</b>	32 Siswa
<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu, 12 April 2017
<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Awal (10 Menit)</b>	<p>Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan siswa yang masih berada didalam kelas dan mengarahkan siswa untuk menuju ke lapangan. “mana temen-temennya yang lain?” siswa menjawab “masih ada yang didalam kelas pak” “coba tolong bantu bapak satu orang panggil temennya yang masih di kelas”. Guru meminta siswa berbaris rapih dan mengatur jarak antara siswa dengan siswa lainnya sesuai dengan rentang tangan. “sekarang rentangkan tangannya, diatur jaraknya yah!” “iya pak”. Kemudian guru bersama siswa berdoa dan melakukan pemanasan dengan bimbingan guru.</p> <p>Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa “siapa yang tahu hari ini kita akan bermain apa?” siswa menjawab “saya tahu pak, pasti maen bola lagi kan” “iya benar sekali, kita masih dengan materi yang sama yah tapi permainannya yang berbeda” siswa bertanya “main apa pak main apa?” “oke hari ini kita akan bermain soccer wall pass dan sepak pion, nanti sebelum main bapak jelasin dulu permainannya”</p>
<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	<b><u>Kegiatan Inti</u></b>

	<p>Pada kegiatan inti, guru meminta siswa untuk berbaris membuat empat barisan yang saling berhadapan dengan jarak yang sudah ditentukan oleh guru. Kemudian siswa dengan bimbingan guru melakukan aktivitas menendang dengan kaki bagian dalam secara berpasangan sebelum memulai permainan. Setelah itu, guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan “ya coba perhatikan sebentar yah, bapak akan menjelaskan permainan yang pertama yaitu soccer wall pass. Ada yang sudah tahu bagaimana cara mainnya?” siswa dengan serentak menjawab “tidak tahu pak” “gimana pak cara mainnya?” “yasudah bapak jelaskan dulu yah”. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Kelompok dibentuk secara homogen dengan kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Kemudian setiap siswa perwakilan kelompok melakukan undian dengan cara hom pim pa untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu sedangkan kelompok yang tidak bermain memperhatikan permainannya.</p> <p>Setelah permainan soccer wall pass selesai, guru mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk melakukan permainan yang kedua “anak-anak karena waktu bermain permainan yang pertama sudah habis, jadi kita mulai permainan yang selanjutnya. Coba siapa yang masih ingat apa nama permainannya?” beberapa siswa menjawab secara bersamaan “main sepak pion pak” “ya benar sepak pion, pasti belum tau cara mainnya kan. Jadi bapak jelasin dulu yah”. Sebelum bermain, guru menjelaskan cara permainan sepak pion kepada seluruh siswa. Siswa bermain bersama kelompok yang sudah dibentuk pada saat permainan pertama. Setiap perwakilan kelompok</p>
--	--

	<p>melakukan undian lagi sebelum memulai permainan. Kelompok yang bermain pertama segera menuju area bermain yang sudah ditentukan sedangkan kelompok yang tidak bermain memperhatikannya.</p>
<b>Kegiatan Akhir (10 menit)</b>	<p>Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa melakukan pendinginan dan menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian siswa menyampaikan materi dan permainan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa bersama guru berdoa menutup pembelajaran dan siswa diberi waktu untuk istirahat sebelum kembali ke kelasnya dan pulang kerumah masing-masing.</p>

## Lampiran 13

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SDN Kayumanis 01 Pagi Jakarta Timur  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)  
 Pertemuan : 1  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

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

**B. Kompetensi Dasar**

- Mempraktikan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

**C. Indikator**

- Melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam
- Mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui permainan Siswa dapat melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik.
2. Melalui demonstrasi Siswa dapat mempraktekan gerak dasar menendang dalam permainan yang dimodifikasi dengan percaya diri

- **Karakter Siswa yang Diharapkan:**  
 Kerjasama, Sportifitas, Kejujuran

**E. Materi Pembelajaran**

- ❖ Modifikasi Permainan bola beracun dan bola sodor.

**F. Metode Pembelajaran**

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penerapan Modifikasi Permainan

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<u>Kegiatan Awal:</u>	
1. Guru mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan sebelum memulai pembelajaran	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru bersama siswa berdoa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>5. Guru bersama siswa melakukan pemanasan</li> </ol>	10 menit
<u>Kegiatan Inti:</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Eksplorasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru bersama siswa membuat area bermain dengan menggunakan lakban dan kapur</li> <li>7. Siswa membentuk kelompok secara heterogen dengan bimbingan guru</li> <li>8. Perwakilan siswa dari setiap kelompok melakukan undian</li> <li>9. Guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan yaitu permainan bola beracun dan bola sodor.</li> </ol>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elaborasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang permainan bola beracun.</li> <li>11. Siswa melakukan permainan bola beracun</li> <li>12. Guru mengawasi jalannya permainan mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> <li>13. Guru memberhentikan permainan sampai waktu yang ditentukan</li> <li>14. Siswa berganti permainan</li> <li>15. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok</li> <li>16. Guru menjelaskan permainan bola sodor</li> <li>17. Siswa melakukan undian lagi untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu</li> <li>18. Siswa melakukan permainan bola sodor</li> <li>19. Guru mengawasi jalannya permainan, mengoreksi siswa yang keliru dalam bermain dan melakukan tendangan</li> </ol>	50 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Konfirmasi</b></li> </ul>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>20. Guru bertanya jawab tentang hal yang belum diketahui siswa</li> <li>21. Guru memberikan tes menendang menggunakan kaki bagian dalam kepada siswa</li> </ol>	
<u>Kegiatan Akhir:</u>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>22. Guru dan siswa melakukan pendinginan</li> <li>23. Melakukan Tanya-jawab dan memberikan penjelasan kembali materi yang telah dipelajari</li> <li>24. Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa</li> </ol>	10 menit

25. Menginformasikan pembelajaran minggu depan	
26. Siswa kembali berbaris rapih lalu dibubarkan dari lapangan	

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku paket pendidikan jasmani kelas V
- Bola plastik / karet
- Peluit, Stopwatch, Cones, dan Kapur / lakban

I. Penilaian

Kriteria pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Contoh instrument
Gerak Dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan kucing tikus dan bola berputar	Praktik keterampilan	Lembar Penilaian Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerak awalan</li> <li>- Gerak saat menendang</li> <li>- Gerak ikutan</li> </ul>

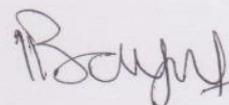
Jakarta, April 2017

Mengetahui,  
Guru PJOK  
SDN Kayumanis 01 Pagi



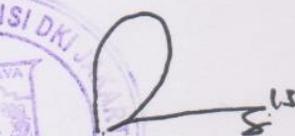
Ika Oktavianti, S.Pd  
NIP:

Peneliti



Bayu Dian Prasetio  
NIM: 1815133319

Mengetahui  
Kepala SDN Kayumanis 01 Pagi

Rugun Dinar Sinaga, S.Pd  
NIP: 195903231982022005

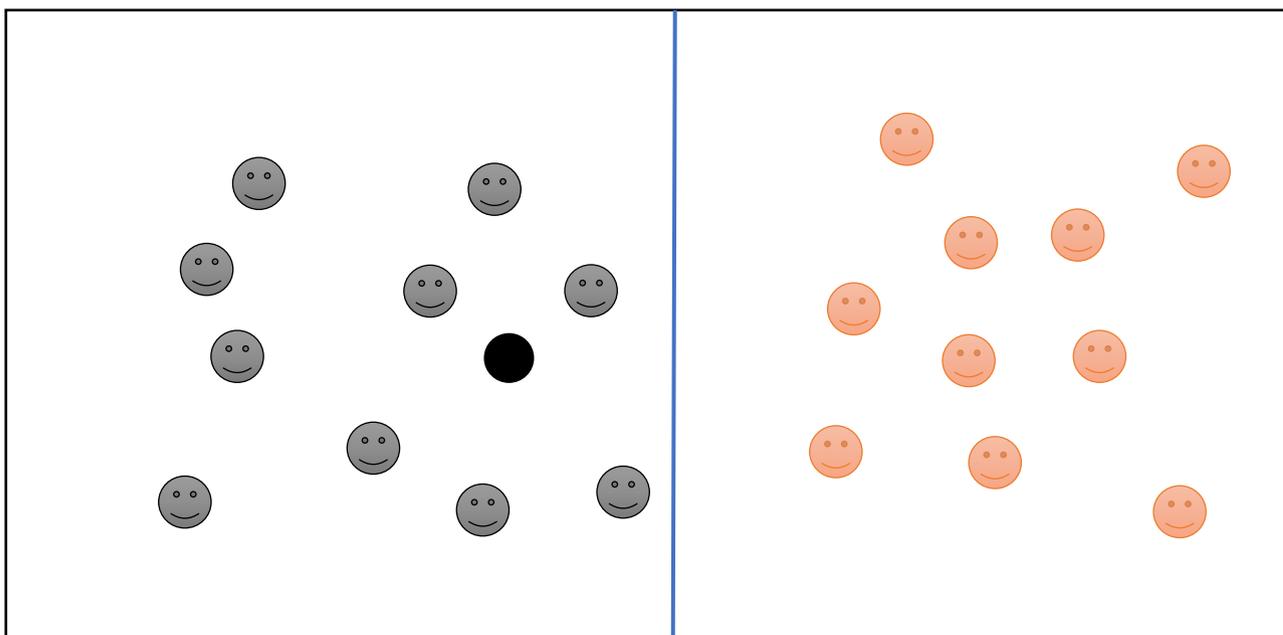
## Lampiran 14

## Deskripsi Permainan

**Nama Permainan** : Permainan Bola Beracun

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur/Lakban

**Keterangan:**

= Tim 1



= Tim 2



= Bola



= Garis Tengah

**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Menentukan 2 kelompok yang bermain terlebih dahulu.
- Guru menyediakan satu bola.
- 2 kelompok yang bermain dibagi ke 2 area yang berbeda.
- Masing masing ketua kelompok yang bermain melakukan suten untuk menentukan penguasaan bola pertama
- Setiap anggota kelompok tidak boleh bergerak melewati garis tengah.

- Bola yang telah disediakan oleh guru di tendang menggunakan kaki bagian dalam kearah kelompok yang ada di seberangnya.
- Apabila bola mengenai bagian kaki hingga lutut dari salah satu siswa maka siswa yang terkena bola dianggap (mati) keluar dari permainan. Namun jika bola tendangan siswa tidak mengenai siapapun, maka kelompok yang mendapatkan bola bergantian menendang ke kelompok lain.
- Kelompok yang tidak menguasai bola harus menghindar agar tidak terkena bola hasil tendangan siswa lain dan siswa yang menghindar tidak boleh keluar dari area permainan. Apabila siswa menghindar melewati area permainan maka siswa tersebut juga dianggap (mati) keluar dari permainan.
- Siswa yang sudah keluar dari permainan memberikan semangat dan bertugas mengarahkan.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Tidak adanya out atau tendangan kegawang.
- Bola tidak boleh dihalau menggunakan tangan
- Pemenang ditentukan dari banyaknya anggota kelompok yang tersisa
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.

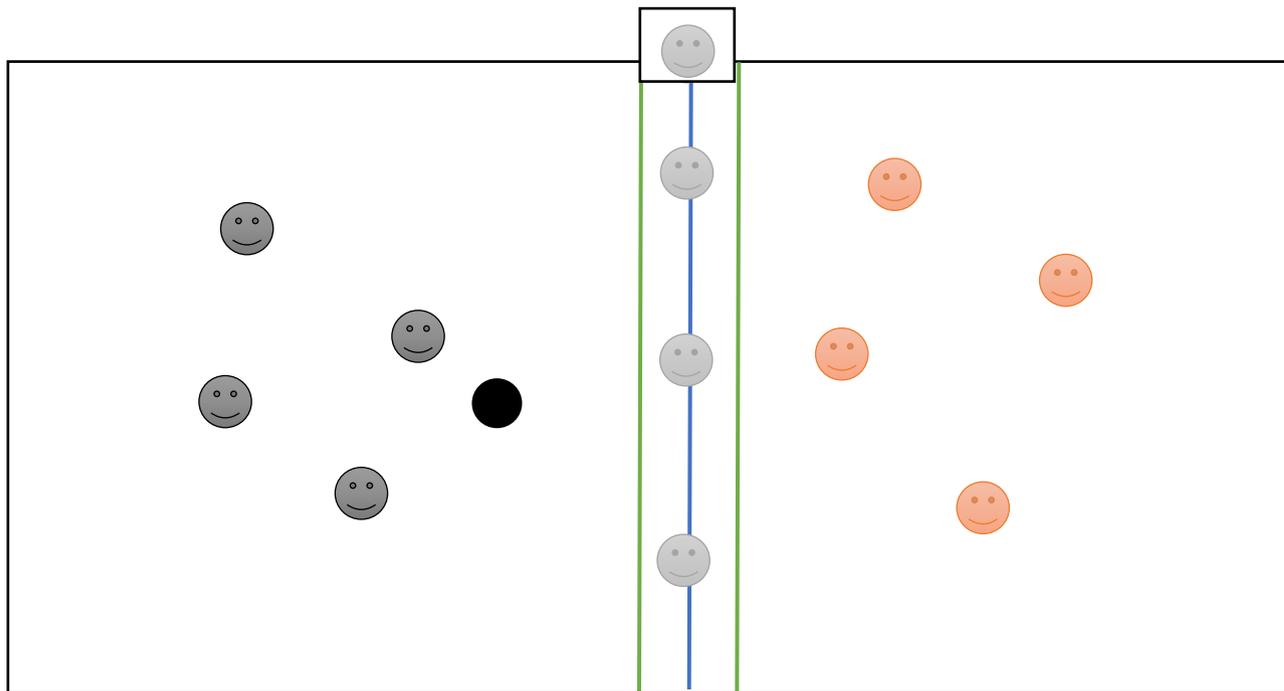
**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih kelincahan siswa
- Melatih akurasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

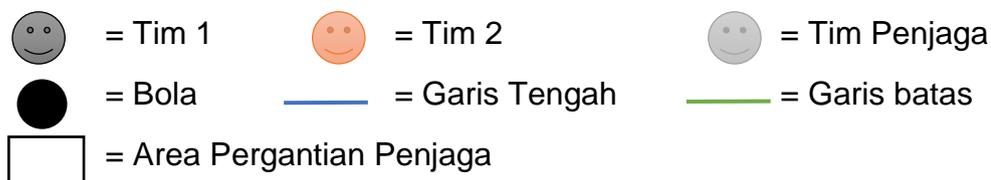
**Nama Permainan** : Permainan Bola Sodor

**Waktu** : 15 menit

**Peralatan** : Bola, Stopwatch, Pluit, Kapur, Cones



**Keterangan:**



**Cara bermain:**

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Menentukan 2 kelompok yang bermain terlebih dahulu dan satu kelompok penjaga.
- Guru menyediakan satu bola.
- 2 kelompok yang bermain dibagi ke 2 area yang berbeda. Sedangkan kelompok penjaga berdiri di garis tengah yang sudah disediakan dengan jumlah 3 orang dan satu orang menunggu bergantian berjaga.
- Penjaga tidak boleh bergerak melewati garis batas.

- Kelompok yang bermain berusaha menendang bola ke kelompok lain melewati para penjaga yang ada ditengah. Apabila bola tertangkap penjaga maka tidak mendapatkan skor dan bola diberikan ke kelompok lainnya.
- Skor didapatkan jika bola berhasil melewati penjaga.
- Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua kelompok bermain.

**Peraturan Permainan:**

- Tidak adanya out atau tendangan kegawang.
- Skor didapatkan apabila bola melewati penjaga
- Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.

**Tujuan Permainan:**

- Melatih kemampuan menendang dengan kaki bagian dalam siswa
- Melatih kelincahan siswa
- Melatih akurasi siswa
- Melatih gerak reflek siswa

Lampiran 15

### Catatan Lapangan

<b>Nama Sekolah</b>	SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman
<b>Kelas</b>	V (Lima)
<b>Pertemuan / Siklus</b>	2 / Siklus II
<b>Jumlah Siswa Hadir</b>	32 Siswa
<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu, 19 April 2017
<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Kegiatan Awal (10 Menit)</b>	<p>Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa untuk berbaris rapih dilapangan. Pada hari ini siswa sudah terlihat disiplin waktu dan langsung berbaris tanpa ada yang lari-larian. Kemudian guru bersama siswa berdoa dipimpin oleh guru. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa dan kelengkapan seragam siswa. Siswa mulai lengkap dan rapih dalam mengenakan seragam. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan bimbingan dari guru. Setelah melakukan pemanasan guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi menendang dengan permainan yang sudah dilakukan minggu lalu. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dilakukan pada hari ini yaitu menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan bola beracun dan permainan bola sodor.</p>
<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	<p>Pada kegiatan inti, siswa diarahkan untuk bermain permainan yang pertama yaitu permainan bola beracun. Guru bersama siswa membuat garis area bermain dengan menggunakan lakban dan kapur. Terlihat guru sudah melibatkan siswa untuk saling bekerja sama dalam membuat area bermain. Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok secara acak laki-laki dan</p>

perempuan. Setelah terbentuk kelompok, perwakilan dari setiap kelompok melakukan undian dengan cara hom pim pa untuk menentukan dua kelompok yang bermain terlebih dahulu. Kemudian dua kelompok yang bermain terlebih dahulu segera menuju ke dalam area bermain dan perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan suten untuk menentukan siapa yang memulai terlebih dahulu. Guru menyediakan satu bola di dalam area bermain.

Setelah semua siswa siap, guru menjelaskan permainan bola beracun. Pada saat bermain Nampak siswa sudah mulai mentaati peraturan yang dibuat bersama dan saling membantu temannya saat bermain. Setelah permainan pertama selesai, siswa diarahkan untuk bermain permainan yang kedua yaitu permainan bola sodor. Pada pergantian permainan ini, siswa sudah tertib. Tidak ada lagi siswa yang lari-larian atau menendang nendang bola. sebelum bermain, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa bermain menggunakan area bermain yang sama seperti bola beracun. Hanya saja di garis tengah akan ada penjaga yang berdiri untuk menghalangi bola. Setelah itu, perwakilan siswa dari setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu. Dalam permainan ini, kelompok yang bermain sebanyak 3 kelompok yang terdiri dari 2 kelompok penyerang dan 1 kelompok penjaga.

Setelah terbentuk kelompok, guru mulai menjelaskan permainan bola sodor. Permainan ini di dimodifikasi dari permainan galaksin atau gobak sodor. Hanya saja, dalam permainan bola sodor alat yang digunakan adalah bola.

	<p>Permainan dimainkan hingga semua kelompok bermain dan bergantian antara kelompok penjaga dan penyerang. Setelah permainan selesai, guru mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk melakukan tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam guna menilai kemampuan menendang siswa. Guru menyediakan gawang kecil menggunakan cones sebanyak 5 gawang. Siswa yang mendapat giliran terlebih dahulu menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan target gawang yang sudah dibuat. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menendang kearah gawang sebanyak 3 kali. Tes menendang ini dilakukan sampai semua siswa melakukan tes.</p>
<b>Kegiatan Akhir (10 menit)</b>	<p>Pada akhir pembelajaran, siswa diarahkan untuk melakukan pendinginan dilapangan dengan bimbingan dari guru. Setelah melakukan pendinginan guru bertanya jawab dengan siswa tentang kegiatan menendang menggunakan permainan bola beracun dan bola sodor. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru bersama siswa berdoa menutup pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Siswa diberi waktu untuk beristirahat sebelum menuju ke dalam kelas dan pulang kerumah masing-masing.</p>

## Lampiran 7

### Format Penilaian Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus I

Nama Sekolah : SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur

Kelas /Semester : V (Lima)/ II (Dua)

Materi : Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam

No	Nama Siswa	Aspek												Jumlah skor	Nilai Akhir	Kategori
		Gerak Awalan				Gerak Menendang				Gerak Ikutan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																
3																
4																
5																
<b>Jumlah Siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan</b>																
<b>Persentase = <math>\frac{\text{Jumlah Siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%</math></b>																

Empat (4) : Semua Indikator Muncul

Tiga (3) : Hanya 3 (Tiga) Indikator Muncul

Dua (2) : Hanya 2 (Dua) Indikator Muncul

Satu (1) : Hanya 1 (Satu) Indikator yang Muncul

Jumlah Siswa : 32

Skor Maksimal : 12

Nilai Ketuntasan :  $\geq 65$

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

## Lampiran 17

### Rekapitulasi Data Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus I

NO	NAMA	ASPEK			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Gerak Awalan	Gerak Menendang	Gerak Ikutan			
1	AC	4	3	3	10	83	Tuntas
2	AA	4	3	3	10	83	Tuntas
3	AS	3	3	3	9	75	Tuntas
4	AZR	4	4	3	11	91	Tuntas
5	AMK	2	2	3	7	58	Tidak Tuntas
6	AFS	4	4	3	11	91	Tuntas
7	ASA	4	3	3	10	83	Tuntas
8	COS	2	2	3	7	58	Tidak Tuntas
9	FBA	4	4	3	11	91	Tuntas
10	FD	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
11	FRG	4	3	4	11	91	Tuntas
12	GPP	4	4	3	11	91	Tuntas
13	HA	4	3	3	10	83	Tuntas
14	HAO	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
15	IA	4	3	3	10	83	Tuntas
16	JSJ	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
17	KK	4	3	3	10	83	Tuntas
18	KSH	3	3	3	9	75	Tuntas
19	MAP	4	3	3	10	83	Tuntas
20	MFA	4	4	3	11	91	Tuntas
21	MM	4	4	3	11	91	Tuntas
22	MRA	4	4	3	11	91	Tuntas
23	MNA	4	4	3	11	91	Tuntas
24	MDH	4	3	3	10	83	Tuntas
25	MFM	4	3	4	11	91	Tuntas
26	MFA	4	4	3	11	91	Tuntas
27	MSW	4	4	3	11	91	Tuntas
28	NMA	4	4	3	11	91	Tuntas
29	NAD	4	3	3	10	83	Tuntas
30	RN	4	4	3	11	91	Tuntas
31	RP	4	4	3	11	91	Tuntas
32	SNA	4	3	3	10	83	Tuntas
<b>Jumlah siswa memenuhi kriteria ketuntasan</b>							<b>27</b>
<b>Persentase</b>							<b>84,37%</b>

Jumlah Siswa = 32

Skor Maksimal = 12

Nilai Ketuntasan = 65

Persentase =  $\frac{27}{32} \times 100\% = 84,37\%$

## Lampiran 18

**LEMBAR PENGAMATAN PEMANTAU TINDAKAN**  
**AKTIVITAS GURU SELAMA PROSES BELAJAR MENGAJAR SIKLUS II**

Mata pelajaran : PJOK

Kelas/Semester : V/II (dua)

Waktu : 2 X 35 Menit

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom yang tersedia
2. Kolom "Ya" bernilai = 1 dan kolom "Tidak" bernilai = 0
3. Sesuaikan instrumen dengan pengamatan yang dilakukan

No.	Butir Pengamatan	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru memberikan permainan yang melibatkan siswa	√	
2.	Guru memberikan permainan yang dimodifikasi.	√	
3.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok		√
4.	Guru menjelaskan tahap-tahap permainan dengan melibatkan siswa	√	
5.	Guru mengkondisikan siswa untuk berinteraksi antar siswa lain dalam permainan.	√	
6.	Guru meminta siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang	√	
7.	Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dan disepakati bersama.	√	
8.	Guru memberikan peraturan yang mudah dipahami.	√	
9.	Guru menjelaskan alat yang akan digunakan dalam permainan.	√	
10.	Guru mendemonstrasikan alat yang sesuai dengan materi	√	
<b>Jumlah Butir Muncul / Tidak Muncul</b>		<b>9</b>	<b>1</b>

AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES BELAJAR MENGAJAR SIKLUS II

No.	Butir Pengamatan	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
11.	Siswa terlibat aktif dalam permainan.	√	
12.	Siswa bermain menggunakan permainan yang di modifikasi	√	
13.	Siswa membentuk kelompok bermain tanpa ada unsur paksaan.		√
14.	Siswa memperagakan tahap-tahap permainan yang dijelaskan oleh guru	√	
15.	Siswa saling berinteraksi dengan siswa lain dalam permainan	√	
16.	Siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang	√	
17.	Siswa mentaati peraturan yang disepakati bersama	√	
18.	Siswa memahami peraturan dengan mudah	√	
19.	Siswa dapat menggunakan alat permainan dengan mudah	√	
20.	Siswa menggunakan alat permainan sesuai dengan materi	√	
<b>Jumlah Butir Muncul / Tidak Muncul</b>		9	1

**Keterangan: Pilihan “Ya” skor 1 dan “Tidak” skor 0**

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Butir guru muncul} + \text{Jumlah Butir siswa muncul}}{\text{Jumlah Butir maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Jumlah Butir Muncul} \quad : 9 + 9 = 18$$

$$\text{Jumlah Butir Tidak Muncul} : 1 + 1 = 2$$

$$\text{Persentase} \quad : \frac{18}{20} \times 100 \% = 90 \%$$

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Adi Putra, M.Pd.

NIP : 196107311988121001

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Modifikasi Permainan Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur yang dibuat oleh:

Nama : Bayu Dian Prasetio

No. Reg : 1815133319

Program Studi : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan instrument ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 13 Maret 2017

Validator



Drs. Adi Putra, M.Pd.

NIP. 196107311988121001

### VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Modifikasi Permainan Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur  
Instrumen Pengamatan Menendang Kaki Bagian Dalam

No.	Kriteria	Aspek	Nomor Pernyataan																		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							
1.	Konstruksi Konsep	e. Butir sesuai untuk mengukur indikator yang dirumuskan.																			
		f. Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan																			
		i. Pernyataan dirumuskan dengan jelas																			
		j. Rumusan alternatif jawaban relatif sama																			
		k. Petunjuk pengisian pernyataan jelas																			
		l. Persoalan yang digambarkan dalam sistem jelas																			
2.	Kaidah Penulisan Instrumen	e. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia																			
		f. Menggunakan Bahasa yang komunikatif																			
3.	Bahasa																				

Keterangan :  
 ✓ : sesuai  
 x : tidak sesuai

Jakarta, 13 Maret 2017

  
Drs. Adi Putra, M.Pd.

NIP. 196107311988121001

### VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Modifikasi Permainan Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur

#### Instrumen "Pemantau Tindakan dengan Modifikasi Permainan"

No.	Kriteria	Aspek	Nomor Pernyataan												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Konstruksi Konsep	a. Butir sesuai untuk mengukur indikator yang dirumuskan.													
		b. Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan													
2.	Kaidah Penulisan Instrumen	a. Pernyataan dirumuskan dengan jelas													
		b. Rumusan alternatif jawaban relatif sama													
		c. Petunjuk pengisian pernyataan jelas													
		d. Persoalan yang digambarkan dalam sistem jelas													
3.	Bahasa	a. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia													
		b. Menggunakan Bahasa yang komunikatif													

Keterangan :  
 ✓ : sesuai  
 x : tidak sesuai

### VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Modifikasi Permainan Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur  
Instrumen "Pemantau Tindakan dengan Modifikasi Permainan"

No.	Kriteria	Aspek	Nomor Pernyataan																		
			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20									
1.	Konstruksi Konsep	c. Butir sesuai untuk mengukur indikator yang dirumuskan.																			
		d. Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√																		
2.	Kaidah Penulisan Instrumen	e. Pernyataan dirumuskan dengan jelas																			
		f. Rumusan alternatif jawaban relatif sama																			
		g. Petunjuk pengisian pernyataan jelas																			
		h. Persoalan yang digambarkan dalam sistem jelas																			
3.	Bahasa	c. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia																			
		d. Menggunakan Bahasa yang komunikatif																			

Keterangan :  
 √ : sesuai  
 x : tidak sesuai

Jakarta, 13 Maret 2017

  
Drs. Adir Putra, M.Pd.

NIP. 196107311988121001



*Building  
Future  
Leaders*

# KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180  
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : **2101/UN39.12/KM/2017**  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi**

**7 April 2017**

Yth. Kepala SD Negeri Kayu Manis 01 Pagi  
Jl. Kayu Manis IV No.20 Matraman  
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Bayu Dian Prasetio**  
Nomor Registrasi : **1815133319**  
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
Fakultas : **Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta**  
No. Telp/HP : **0895346714384**

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**“Meningkatkan Kemampuan Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Penerapan Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kayu Manis 01 Pagi Jakarta Timur”**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**  
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
2. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
**SDN KAYUMANIS 01 PAGI**

Jl. Kayumanis IV Baru No.20 Kel. Kayumanis Kec. Matraman  
Tlp. 021-85900063 Kode POS : 13130  
JAKARTA TIMUR

NSS : 1010 1640 1048

NSB : 2031217010046401

NIS : 100010

NPSN : 20108316

e-mail : sdn\_kayumanis01pagi@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 60/073.554/VI/2017  
Lampiran : -  
Hal : Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur, menerangkan bahwa:

Nama : Bayu Dian Prasetio  
NIM : 1815133319  
Jurusan : PGSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Nama tersebut telah melaksanakan penelitian dari bulan April sampai Mei 2017 sebagai bahan untuk menyusun skripsi dengan judul "**Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Penerapan Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur**". Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 1 Juni 2017

Kepala Sekolah

SDN Kayu Manis 01 Pagi



Rugun Dinar Sinaga, S.Pd

NIP. 195903231982022005

Lampiran 24

### DOKUMENTASI

#### GAMBAR OBSERVASI



## GAMBAR SIKLUS I



Guru bersama siswa sedang melakukan pemanasan



Guru sedang menjelaskan permainan bola berputar



Siswa sedang bermain bola berputar



Guru sedang menjelaskan permainan kucing-tikus



Siswa sedang bermain kucing-tikus



Siswa sedang melakukan pendinginan



Guru melakukan pemanasan bersama siswa



Guru menjelaskan permainan hitam-hijau



Siswa bermain hitam-hijau



Siswa bermain sepak bola mini



Siswa melakukan tes menendang



Siswa melakukan pendinginan

## GAMBAR SIKLUS II



Guru bersama siswa  
melakukan pemanasan



Guru menjelaskan permainan  
sepak pion



Guru menjelaskan permainan  
soccer wall pass



Siswa bermain sepak pion



Siswa bermain soccer wall  
pass



Guru bersama siswa  
melakukan pendinginan



Guru bersama siswa melakukan pemanasan



Guru menjelaskan permainan bola beracun



Guru menjelaskan permainan bola sodor



Siswa bermain bola beracun



Siswa bermain bola beracun



Siswa melakukan tes menendang