

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abu Hamid, Penelitian Tindakan, Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Kelas, 2009 (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/130814851/Penelitian%20Tindakan%20Kelas.pdf>), diunduh pada 07 Maret 2017, 21:15.
- Anggi Handidi, Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa, (Tangerang: Universitas Islam Negeri Syarif hidayatullah, 2014)
- Anonymous, Definisi Pengertian Motivasi Belajar, 2016 (<http://www.definsi-pengertian.com/2016/01/definisi-pengertian-motivasi-belajar.html?m=1>) diakses pada tanggal 11 maret 2017 pukul 17.40
- Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar (Bandung: EDUKASIA, 2009)
- Hamzah B. Uno, Teori Motivasi & pengukurannya (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Ega Trisna Rahayu, Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, (Penerbit: Alfabeta, Bandung 2013)
- Ervina Maharani, Panduan Sukses Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang simple, Cepat dan Memikat, (Yogyakarta: Parasmu, 2014)
- Hamzah B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010)
- Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012)
- Hariyanto, Metode Permainan dalam Pembelajaran, 2010, (<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>), Diunduh tanggal 15 Januari 2017

Iva Rifa, Koleksi Games Edukatif di dalam dan di luar Sekolah, (Jogjakarta: Flashbooks, 2012)

J.S.Husdarta, Manajemen Pendidikan Jasmani,(Penerbit: Alfabeta, Bandung 2009)

Luthfi Koto, Motivasi Dalam Belajar, 2016,
(http://www.akademia.edu/875053/motivasi_dalam_belajar) diakses pada tanggal 11 maret 2017 pukul 17.49

Mandalamaya, Pengertian Game Menurut Para Ahli, 2014,
(<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>), h. 1.
Diunduh tanggal 15 Januari 2017.

Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)

Pepen Supendi & Nurhidayat, Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor & Outdoor, (Depok: Penebar Swadaya, 2007)

Rosyid Dian Prayogo, “Penerapan Modifikasi Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Penjasorkes”, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2015)

Samsudin,Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI,(Penerbit: PT. Fajar Interpretama, Jakarta 2008)

Siregar, Eveline & Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010)

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015)

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 10 Ciracas Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester	: V /1
Materi	: Permainan Memakai Alat.
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan memakai alat, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator

Kognitif

1.1.1 Mencontohkan gerakan - gerakan didalam permainan memakai alat.

Afektif

1.1.2 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab sesama kelompok dalam melakukan gerakan permainan memakai alat.

1.1.3 Menunjukkan perilaku sportivitas ketika kelompok sedang melakukan gerakan didalam permainan memakai alat di depan kelas.

1.1.4 Menunjukkan perilaku kerjasama pada saat sedang melakukan permainan memakai alat dilapangan .

Psikomotor

1.1.5 Mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat di lapangan.

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Dengan melalui demonstrasi yang di peragakan guru, siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.

Afektif

1. Melalui penugasan oleh guru, kelompok dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam melakukan gerakan dalam permainan memakai alat di lapangan.
2. Dengan dibuatnya kelompok, siswa dapat menunjukkan perilaku sportivitas antar kelompok.
3. Melalui alat yang disediakan, kelompok dapat menunjukkan perilaku bekerjasama.

Psikomotor

1. Melalui bimbingan guru, siswa dapat mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat disekolah.

E. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Bermain
- Model : *Cooperative Learning*
- Metode : Demonstrasi, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Evaluasi.

F. Materi

Permainan Memakai alat
"Permainan Estafet Sedotan dan Karet"

G. Media

- Sedotan
- Karet
- Lapangan
- Peluit
- Meja dan Kursi
- Gelas plastik

H. Sumber pembelajaran

- Buku Pendidikan Jasmani SD Kelas V, Penerbit *Erlangga*.

I. Kegiatan Pembelajaran (2 x 35 menit)

Kegiatan Awal	waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Siswa berdoa bersama sebelum melakukan proses pembelajaran. 3. Siswa mendapat informasi mengenai pembelajaran hari ini. 4. Siswa bersama guru melakukan pemanasan terlebih dahulu. 	15 menit
Kegiatan Inti	
<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa mengamati guru yang sedang mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan estafet sedotan dan karet. 6. Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 10 orang tiap kelompoknya. Terdiri dari 2-3 kelompok 7. Siswa dibagikan alat permainan berupa sedotan dan karet oleh guru. 8. Siswa bersiap-siap untuk melakukan permainan. 9. Guru membunyikan peluit tanda permainan dimulai. 10. Siswa bersama kelompoknya melakukan permainan estafet sedotan dan karet sesuai dengan yang telah didemonstrasikan oleh guru. <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Masing-masing kelompok melakukan estafet sedotan karet secara bergantian. 12. Kelompok yang berhasil mengumpulkan karet terbanyak maka kelompok tersebutlah yang menang. 13. Permainan diulang kembali. <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Setelah selesai, siswa bersama guru melakukan pendinginan untuk merileksasikan permainan hari ini. 15. Siswa memperoleh penguatan materi dari guru. 	45 menit

Kegiatan Akhir	
16. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	10 menit
17. Siswa memperoleh informasi mengenai pembelajaran berikutnya.	
18. Siswa berdoa bersama untuk menutup pelajaran.	

J. Penilaian:

1. Kognitif (Unjuk Kerja)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan sangat tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan cukup tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan kurang tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan tidak tepat

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

2. Afektif (pengamatan)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Perilaku bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.	Siswa cukup bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet sedotan karet..	Siswa kurang bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.	Siswa tidak bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.
2	Perilaku sportivitas ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa cukup sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa kurang sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa tidak sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.

3	Kerjasama dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.	Siswa melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan estafet sedotan karet.	Siswa cukup melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan estafet sedotan karet.	Siswa kurang melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan estafet sedotan karet.	Siswa tidak melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan estafet sedotan karet.
---	--	--	--	---	--

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Nilai
		Tanggung jawab				Sportivitas				Kerjasama				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														
24														
25														
26														
27														
28														
29														
30														
Nilai : (Jumlahx100) : 3														

3. Psikomotor

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mendemonstrasikan dalam melakukan permainan estafet sedotan karet.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet sedotan karet dengan baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet sedotan karet dengan cukup baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet sedotan karet dengan kurang baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet sedotan karet dengan tidak baik.

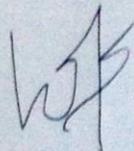
No	Nama Siswa	Mendemonstrasikan				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						

29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
Nilai : (1+2+3) : 3					

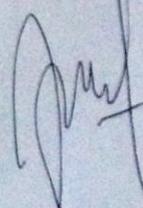
Jakarta, 18 Juli 2017

Guru Penjaskes (Kelas V)



Suwartiningsih S.Pd
NIP 196401121985082003

Mahasiswa Penelitian



Jasmine Aulia Rahmah

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 10 Ciracas Jakarta Timur

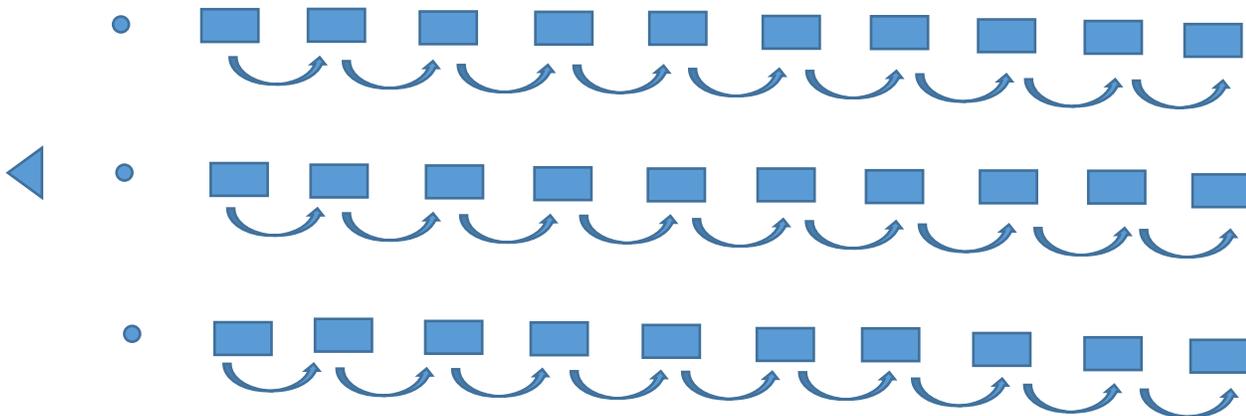


H. Cerep Suparman S.Pd

NIP 196608011969121001

Gambar

"PERMAINAN LOMBA ESTAFET GELANG KARET"



KETERANGAN

	GURU		GELAS YANG BERISI KARET
	SISWA		JALUR ESTAFET

Pelaksanaan

1. Satu team berbaris membuat garis, dengan jarak satu lengan antara anggota team.
2. Setiap anggota barmain terdiri secara seimbang jumlah anggotanya, kemudian setiap anggota mendapatkan sedotan satu satu yang dipegang dengan mulut atau digigit.
3. Peserta yang didepan boleh mulai memindah setelah ada aba-aba untuk memulai.
4. Ketika mulai memindahkan tidak boleh ada tangan yang ikut campur, jika tangan ikut campur maka dinyatakan kalah.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 10 Ciracas Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester	: V /1
Materi	: Permainan Memakai Alat.
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan memakai alat, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator

Kognitif

1.1.6 Mencontohkan gerakan - gerakan didalam permainan memakai alat.

Afektif

1.1.7 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab sesama kelompok dalam melakukan gerakan permainan memakai alat.

1.1.8 Menunjukkan perilaku sportivitas ketika kelompok sedang melakukan gerakan didalam permainan memakai alat di depan kelas.

1.1.9 Menunjukkan perilaku kerjasama pada saat sedang melakukan permainan memakai alat dilapangan .

Psikomotor

1.1.10 Mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat di lapangan.

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

2. Dengan melalui demonstrasi yang di peragakan guru, siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.

Afektif

4. Melalui penugasan oleh guru, kelompok dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam melakukan gerakan dalam permainan memakai alat di lapangan.
5. Dengan dibuatnya kelompok, siswa dapat menunjukkan perilaku sportivitas antar kelompok.
6. Melalui alat yang disediakan, kelompok dapat menunjukkan perilaku bekerjasama.

Psikomotor

2. Melalui bimbingan guru, siswa dapat mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat disekolah.

E. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Bermain
- Model : *Cooperative Learning*
- Metode : Demonstrasi, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Evaluasi.

F. Materi

Permainan Memakai Alat
"Permainan lomba menyusun balok"

G. Media

- Balok Kayu
- Lapangan
- Peluit
- Pembatas

H. Sumber pembelajaran

- Buku Pendidikan Jasmani SD Kelas V, Penerbit *Erlangga*.

I. Kegiatan Pembelajaran (2 x 35 menit)

Kegiatan Awal	waktu
19. Guru mengucapkan salam. 20. Siswa berdoa bersama sebelum melakukan proses pembelajaran. 21. Siswa mendapat informasi mengenai pembelajaran hari ini. 22. Siswa bersama guru melakukan pemanasan terlebih dahulu.	15 menit
Kegiatan Inti	
Eksplorasi 23. Siswa mengamati guru yang sedang mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan menyusun balok. 24. Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 10 orang tiap kelompoknya terdiri dari 2-3 kelompok 25. Guru membagikan balok di depan baris pada masing masing kelompok. 26. Siswa bersiap-siap untuk melakukan permainan. 27. Guru membunyikan peluit tanda permainan dimulai. 28. Siswa bersama kelompoknya melakukan permainan lomba menyusun balok sesuai dengan yang telah didemonstrasikan oleh guru.	45 menit
Elaborasi 29. Masing-masing kelompok melakukan permainan menyusun balok secara bergantian. 30. Kelompok yang berhasil menyusun balok paling tinggi dan tidak terjatuh maka kelompok tersebutlah yang menang. 31. Permainan diulang kembali.	
Konfirmasi 32. Setelah selesai, siswa bersama guru melakukan pendinginan	

<p>untuk merileksasikan permainan hari ini.</p> <p>33. Siswa memperoleh penguatan materi dari guru.</p>	
Kegiatan Akhir	
<p>34. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>35. Siswa memperoleh informasi mengenai pembelajaran berikutnya.</p> <p>36. Siswa berdoa bersama untuk menutup pelajaran.</p>	11 menit

J. Penilaian:

1. Kognitif (Unjuk Kerja)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan sangat tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan cukup tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan kurang tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan tidak tepat

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

2. Afektif (pengamatan)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Perilaku bertanggung jawab dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa cukup bertanggung jawab dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa kurang bertanggung jawab dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa tidak bertanggung jawab dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.
2	Perilaku sportivitas ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa cukup sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa kurang sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.	Siswa tidak sportif dengan baik ketika permainan sedang berlangsung.

3	Kerjasama dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan menyusun balok berdiri.	Siswa cukup melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan menyusun balok berdiri.	Siswa kurang melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan menyusun balok berdiri.	Siswa tidak melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan menyusun balok berdiri.
---	---	---	---	--	---

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Nilai
		Tanggung jawab				Sportivitas				Kerjasama				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														
24														
25														
26														
27														
28														
29														
30														
Nilai : (Jumlahx100) : 3														

3. Psikomotor

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mendemonstrasikan dalam melakukan permainan menyusun balok berdiri.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan menyusun balok berdiri dengan baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan menyusun balok berdiri dengan cukup baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan menyusun balok berdiri dengan kurang baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan menyusun balok berdiri dengan tidak baik.

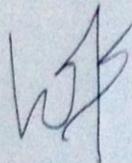
No	Nama Siswa	Mendemonstrasikan				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						

27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
Nilai : (1+2+3) : 3					

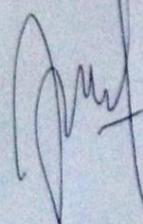
Jakarta, 25 Juli 2017

Guru Penjaskes (Kelas V)



Suwartiningsih S.Pd
NIP 196401121985082003

Mahasiswa Penelitian



Jasmine Aulia Rahmah

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 10 Ciracas Jakarta Timur

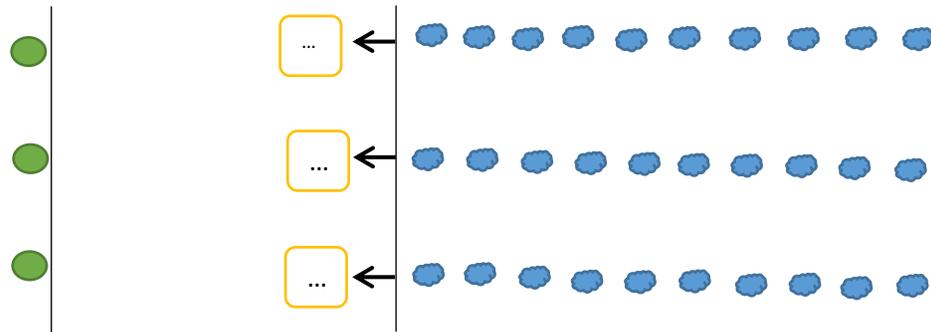


H. Cecep Suparman S.Pd

NIP 196608011969121001

Gambar

“ Permainan Menyusun Balok ”



Keterangan:

● Tempat penyusunan balok ● siswa

□ ... Wadah berisi balok-balok

Pelaksanaan :

1. Buatlah 2 pembatas garis untuk menentukan batasan dari tempat penyusunan balok serta pembatas untuk kelompok.
2. Siswa yang sudah dibagikan kelompok berada di posisi garis belakang dan berbaris berbanjar kebelakang.
3. Guru membagikan balok yang di taruh di dalam wadah balok.
4. Setelah aba-aba dari guru, siswa yang paling depan mengambil balok 1 kemudian di taruh di tempat penyusunan balok. Setelah menaruh 1 balok siswa yang di depan berbaris ke belakang kemudian dilanjutkan pada siswa di baris kedua begitu seterusnya sampai siswa yang paling belakang.
5. Penyusunan balok harus berbentuk bangunan yang memanjang keatas, bila balok-balok yang tersusun tersebut jatuh maka kelompok tersebut harus mengulang kembali dari awal.
6. Kelompok yang berhasil menyusun balok dan tidak terjatuh maka kelompok tersebutlah pemenangnya.

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 10 Ciracas Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester	: V /1
Materi	: Permainan Memakai Alat.
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan memakai alat, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator

Kognitif

- 1.1.11 Mencontohkan gerakan - gerakan didalam permainan memakai alat.

Afektif

- 1.1.12 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab sesama kelompok dalam melakukan gerakan permainan memakai alat.
- 1.1.13 Menunjukkan perilaku sportivitas ketika kelompok sedang melakukan gerakan didalam permainan memakai alat di depan kelas.
- 1.1.14 Menunjukkan perilaku kerjasama pada saat sedang melakukan permainan memakai alat dilapangan .

Psikomotor

- 1.1.15 Mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat di lapangan.

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

3. Dengan melalui demonstrasi yang di peragakan guru, siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.

Afektif

7. Melalui penugasan oleh guru, kelompok dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam melakukan gerakan dalam permainan memakai alat di lapangan.
8. Dengan dibuatnya kelompok, siswa dapat menunjukkan perilaku sportivitas antar kelompok.
9. Melalui alat yang disediakan, kelompok dapat menunjukkan perilaku bekerjasama.

Psikomotor

3. Melalui bimbingan guru, siswa dapat mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat disekolah.

E. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Bermain
- Model : *Cooperative Learning*
- Metode : Demonstrasi, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Evaluasi.

F. Materi

Permainan Memakai Alat

“Permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas”

G. Media

- Gelas plastik
- Bola plastik berukuran kecil
- Air
- Ember
- Lapangan

- Peluit
- kursi

H. Sumber pembelajaran

- Buku Pendidikan Jasmani SD Kelas V, Penerbit *Erlangga*.

I. Kegiatan Pembelajaran (2 x 35 menit)

Kegiatan Awal	waktu
37. Guru mengucapkan salam. 38. Siswa berdoa bersama sebelum melakukan proses pembelajaran. 39. Siswa mendapat informasi mengenai pembelajaran hari ini. 40. Siswa bersama guru melakukan pemanasan terlebih dahulu.	15 menit
Kegiatan Inti	
Eksplorasi 41. Siswa mengamati guru yang sedang mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas. 42. Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 10 orang tiap kelompoknya terdiri dari 2-3 kelompok. 43. Guru menyiapkan gelas di depan baris pada masing masing kelompok, dan satu buah ember penuh yang berisi air. 44. Siswa yang dipilih oleh kelompoknya berada di posisi sebelah ember untuk mengambil air kemudian di taruh didalam gelas yang sudah guru sediakan. 45. Siswa bersiap-siap untuk melakukan permainan. 46. Guru membunyikan peluit tanda permainan dimulai. 47. Siswa bersama kelompoknya melakukan permainan estafet meniup bola air di dalam gelas sesuai dengan yang telah didemonstrasikan oleh guru.	45 menit
Elaborasi 48. Masing-masing kelompok melakukan permainan estafet bola air di dalam gelas secara bergantian.	

<p>49. Kelompok yang berhasil meniup bola air sampai ke gelas terakhir maka kelompok tersebutlah yang menang.</p> <p>50. Permainan diulang kembali.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>51. Setelah selesai, siswa bersama guru melakukan pendinginan untuk merileksasikan permainan hari ini.</p> <p>52. Siswa memperoleh penguatan materi dari guru.</p>	
Kegiatan Akhir	
<p>53. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>54. Siswa memperoleh informasi mengenai pembelajaran berikutnya.</p> <p>55. Siswa berdoa bersama untuk menutup pelajaran.</p>	12 menit

J. Penilaian:

1. Kognitif (Unjuk Kerja)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan sangat tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan cukup tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan kurang tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan tidak tepat

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

2. Afektif (pengamatan)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Perilaku bertanggung jawab dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.	Siswa cukup bertanggung jawab dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.	Siswa kurang bertanggung jawab dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.	Siswa tidak bertanggung jawab dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Nilai
		Tanggung jawab				Sportivitas				Kerjasama				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
23														
24														
25														
26														
27														
28														
29														
30														
Nilai : (Jumlahx100) : 3														

3. Psikomotor

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mendemonstrasikan dalam melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas dengan baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas dengan cukup baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas dengan kurang baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan bergilir meniup bola air di dalam gelas dengan tidak baik.

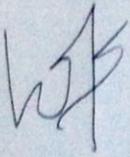
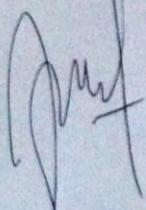
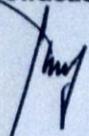
No	Nama Siswa	Mendemonstrasikan				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

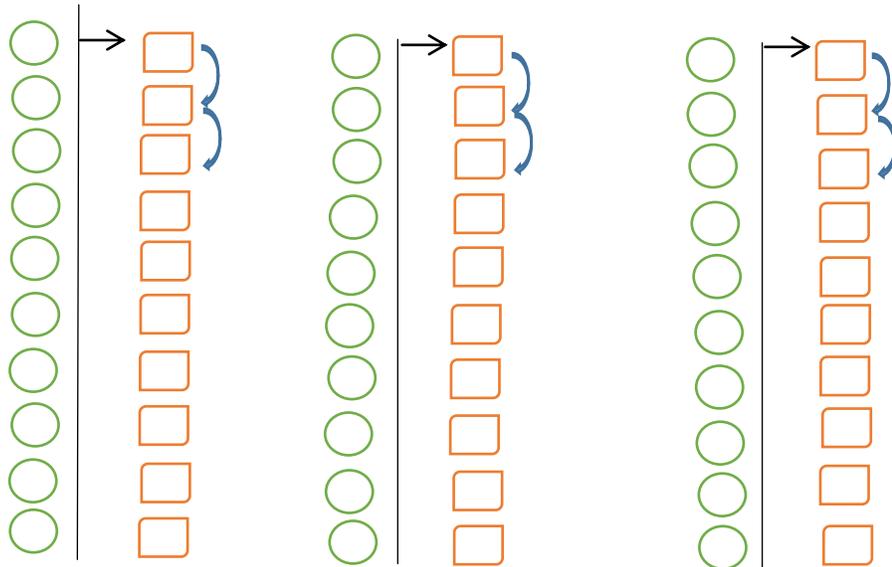
No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
Nilai : (1+2+3) : 3					

Jakarta, 31 Juli 2017

<p>Guru Penjaskes (Kelas V)</p>  <p>Suwartiningsih S.Pd NIP 196401121985082003</p>	<p>Mahasiswa Penelitian</p>  <p>Jasmine Aulia Rahmah</p>
<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah SDN 10 Ciracas Jakarta Timur</p>   <p>H. Cerep Suparman S.Pd NIP 196608011969121001</p>	

Gambar

“ Bergilir Meniup Bola Air di dalam Gelas”



Keterangan :

○ SISWA

□ GELAS YANG BERISI BOLA DAN AIR

Pelaksanaan :

1. Siswa berbaris berbanjar lurus , disamping siswa sudah tersedia gelas kosong sesuai dengan jumlah kelompok
2. Siswa yang dipilih kelompok maju kedepan disamping ember yang berisi air, kemudian siswa tersebut menuangkan air kedalam gelas ketika gelas sudah terisi penuh dan bolapun sudah terapung kemudian siswa yang berada disamping meniup bola tersebut agar berpindah kegelas berikutnya , begitupun seterusnya sampai gelas terakhir.
3. Kelompok yang berhasil mengisi penuh air dan meniup bola sampai akhir terlebih dahulu maka kelompok tersebutlah yang memenangkan permainan.

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 10 Ciracas Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester	: V /1
Materi	: Permainan Memakai Alat.
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

3. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan memakai alat, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator

Kognitif

1.1.16 Mencontohkan gerakan - gerakan didalam permainan memakai alat.

Afektif

1.1.17 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab sesama kelompok dalam melakukan gerakan permainan memakai alat.

1.1.18 Menunjukkan perilaku sportivitas ketika kelompok sedang melakukan gerakan didalam permainan memakai alat di depan kelas.

1.1.19 Menunjukkan perilaku kerjasama pada saat sedang melakukan permainan memakai alat dilapangan .

Psikomotor

1.1.20 Mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat di lapangan.

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

4. Dengan melalui demonstrasi yang di peragakan guru, siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.

Afektif

10. Melalui penugasan oleh guru, kelompok dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam melakukan gerakan dalam permainan memakai alat di lapangan.
11. Dengan dibuatnya kelompok, siswa dapat menunjukkan perilaku sportivitas antar kelompok.
12. Melalui alat yang disediakan, kelompok dapat menunjukkan perilaku bekerjasama.

Psikomotor

4. Melalui bimbingan guru, siswa dapat mendemonstrasikan gerakan-gerakan permainan memakai alat disekolah.

E. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Bermain
- Model : *Cooperative Learning*
- Metode : Demonstrasi, Ceramah, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi, Evaluasi.

F. Materi

Permainan Memakai Alat
"Permainan Estafet Air di dalam Gelas"

G. Media

- Gelas plastik
- Air
- Ember

- Lapangan
- Peluit
- kursi

H. Sumber pembelajaran

- Buku Pendidikan Jasmani SD Kelas V, Penerbit *Erlangga*.

I. Kegiatan Pembelajaran (2 x 35 menit)

Kegiatan Awal	waktu
56. Guru mengucapkan salam. 57. Siswa berdoa bersama sebelum melakukan proses pembelajaran. 58. Siswa mendapat informasi mengenai pembelajaran hari ini. 59. Siswa bersama guru melakukan pemanasan terlebih dahulu.	15 menit
Kegiatan Inti	waktu
Eksplorasi 60. Siswa mengamati guru yang sedang mendemonstrasikan bagaimana melakukan permainan estafet air di dalam gelas. 61. Siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 10 orang tiap kelompoknya terdiri dari 2-3 kelompok. 62. Guru memberikan gelas kosong kepada masing masing siswa atau tiap kelompok. 63. Siswa yang paling depan mengambil air yang berada di ember. 64. Siswa bersiap-siap untuk melakukan permainan. 65. Guru membunyikan peluit tanda permainan dimulai. 66. Siswa bersama kelompoknya melakukan permainan estafet air di dalam gelas sesuai dengan yang telah didemonstrasikan oleh guru.	45 menit
Elaborasi 67. Masing-masing kelompok melakukan permainan estafet air di dalam gelas secara bergantian.	

<p>68. Kelompok yang berhasil mengisi air sampai penuh di gelas terakhir maka kelompok tersebutlah yang menang.</p> <p>69. Permainan diulang kembali.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>70. Setelah selesai, siswa bersama guru melakukan pendinginan untuk merileksasikan permainan hari ini.</p> <p>71. Siswa memperoleh penguatan materi dari guru.</p>	
Kegiatan Akhir	
<p>72. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>73. Siswa memperoleh informasi mengenai pembelajaran berikutnya.</p> <p>74. Siswa berdoa bersama untuk menutup pelajaran.</p>	13 menit

J. Penilaian:

1. Kognitif (Unjuk Kerja)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mencontohkan permainan memakai alat di lapangan.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan sangat tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan cukup tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan kurang tepat.	Siswa dapat mencontohkan permainan memakai alat di lapangan dengan tidak tepat

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

No	Nama Siswa	Pemahaman Materi				Nilai
		4	3	2	1	
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

2. Afektif (pengamatan)

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Perilaku bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.	Siswa cukup bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.	Siswa kurang bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.	Siswa tidak bertanggung jawab dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku												Nilai
		Tanggung jawab				Sportivitas				Kerjasama				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
23														
24														
25														
26														
27														
28														
29														
30														
Nilai : (Jumlahx100) : 3														

3. Psikomotor

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Mendemonstrasikan dalam melakukan permainan estafet air di dalam gelas.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet air di dalam gelas dengan baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet air di dalam gelas dengan cukup baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet air di dalam gelas dengan kurang baik.	Siswa dapat mendemonstrasikan melakukan permainan estafet air di dalam gelas dengan tidak baik.

No	Nama Siswa	Mendemonstrasikan				Nilai
		4	3	2	1	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

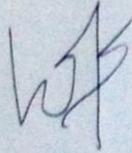
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
Nilai : (Jumlahx100) : 3						

No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

No	Nama Siswa	Kognitif (1)	Afektif (2)	Psikomotor (3)	Nilai
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
Nilai : (1+2+3) : 3					

Jakarta, 3 Agustus 2017

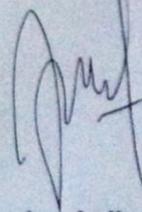
Guru Penjaskes (Kelas V)



Suwartiningsih S.Pd

NIP 196401121985082003

Mahasiswa Penelitian



Jasmine Aulia Rahmah

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN 10 Ciracas Jakarta Timur

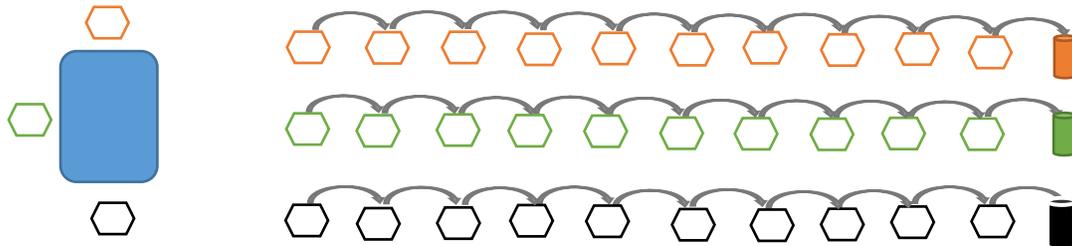


H. Cecep Suparman S.Pd

NIP 196608011969121001

Gambar

“ Estafet Air di dalam Gelas “



Keterangan :



Pelaksanaan :

1. Siswa berbaris di tiap kelompok.
2. Masing-masing siswa memegang gelas kosong yang telah diberikan oleh guru.
3. Seluruh anggota yang berada dalam kelompok duduk bersila sambil ditutup matanya.
4. Seluruh kelompok bersiap-siap untuk memulai permainan.
5. Ketika guru sudah meniup peluit maka permainan dimulai
6. Bila ada salah satu anggota membuka mata ketika permainan berlangsung maka permainan diulang dari awal.
7. Kelompok yang berhasil mengumpulkan air terbanyak maka kelompok tersebutlah yang memenangkan permainan.

Lampiran 5

Data Awal Kursioner Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa :

Kelas :

Sekolah :

Keterangan : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS),

Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah kamu senang dengan pelajaran Pendidikan Jasmani ?				
2.	Kamu rajin mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani karena ingin mendapatkan nilai yang bagus ?				
3.	Ketika kamu rajin mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani karena ,menginginkan hadiah ?				
4.	Apakah kamu selalu mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani ?				
5.	Apakah kamu selalu berkonsentrasi saat menerima pelajaran yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani ?				
6.	Apakah kamu selalu berusaha mengikuti gerakan yang diperagakan oleh guru mata				

	pelajaran Pendidikan Jasmani ?				
7.	Apakah kamu pernah menemui kendala pada saat mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani ?				
8.	Apakah kamu mempunyai kemampuan terhadap salah satu cabang olahraga ?				
9.	Apakah kamu mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, karena ingin berprestasi dalam bidang olahraga ?				
10.	Apakah kamu semangat dalam mengikuti pembelajaran jasmani, karena sesuai dengan cita-citamu menjadi seorang atlit ?				
11.	Apakah kamu mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani agar organ-organ tubuh berfungsi secara optimal ?				
12.	Apakah sebelum memulai pembelajaran guru kamu menjelaskan materi terlebih dahulu ?				
13.	Apakah gurumu dalam mengajar suka melakukan permainan yang bervariasi sehingga tidak monoton ?				
14.	Apakah gurumu sebelum melakukan gerakan yang berat selalu diawali dengan gerakan pemanasan ?				
15.	Apakah gurumu suka memberikan hadiah berupa benda atau pujian terhadap siswa yang bisa melakukan teknik gerakan dengan baik				

	dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani ?				
16.	Apakah gurumu suka memaklumi kepada siswa yang belum bisa melakukan teknik gerakan yang diajarkan serta mengarahkan gerakan yang benar ?				
17.	Apakah cara gurumu mengajar pendidikan jasmani sangat mudah dipahami dan diterima oleh siswa ?				
18.	Apakah waktu mata pelajaran Pendidikan Jasmani, disekolah sudah terasa cukup?				
19.	Apakah kamu tahu modifikasi permainan dengan alat merupakan materi yang terdapat di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani ?				
20.	Apakah kamu mengetahui contoh – contoh modifikasi permainan dengan alat ?				

Lampiran 6

Nama Siswa	BUTIR SOAL																				Jumlah	Persentase	Keterangan	Keterangan Table
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
WJS	3	4	2	3	4	3	1	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	65	65%	T	Tinggi
AAH	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	1	4	3	4	4	4	64	64%	T	Tinggi
AN	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	64	64%	T	Tinggi
AN	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	4	2	3	1	2	3	2	1	3	3	48	48%	S	Sedang
ANA	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	61	61%	T	Tinggi
ARH	3	2	1	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	60	60%	S	Sedang
AYG	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	69	69%	T	Tinggi
M	3	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	1	3	4	4	2	4	3	4	3	62	62%	T	Tinggi
FSA	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	44%	S	Sedang
KDJD	3	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	60	60%	S	Sedang
FRSP	3	3	2	1	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	53	53%	S	Sedang
GMP	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	66	66%	T	Tinggi
MPM	4	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	1	2	3	2	1	2	2	2	46	46%	S	Sedang
M	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	68	68%	T	Tinggi
NH	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	2	65	65%	T	Tinggi
MRA	4	3	4	3	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	69	69%	T	Tinggi
MDP	3	4	4	2	4	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	64	64%	T	Tinggi
MIN	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	60	60%	S	Sedang
MRA	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	65	65%	T	Tinggi
NKS	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	63	63%	T	Tinggi
NPANK	3	3	2	4	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59	59%	S	Sedang
NPS	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	2	2	55	55%	S	Sedang
IA	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	60	60%	S	Sedang
RSHR	3	4	4	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	62	62%	T	Tinggi
RAP	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	2	3	2	64	64%	T	Tinggi
RBR	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	64	64%	T	Tinggi
SOF	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	61	61%	T	Tinggi
SAS	3	4	2	3	2	3	2	4	3	2	4	2	1	3	1	2	3	1	1	1	47	47%	S	Sedang
ZNH	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	29	29%	R	Rendah
AACA	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	75	75%	T	Tinggi
MEA	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	65	65%	T	Tinggi
YNA	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	64	64%	T	Tinggi
Jumlah	99	94	90	91	99	96	93	96	101	91	98	96	104	102	99	94	103	85	99	91	1921	1921%	S	Sedang
Rata-Rata																					60,03125	S	Sedang	

Lampiran 7

Data Siklus 2																						Jumlah	Persentase	Keterangan	Perangan Ta
Nama Siswa	BUTIR SOAL																								
	1	2	3	4	5	6	4	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
WJS	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	73	73%	T	Tinggi
AAH	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	73	73%	T	Tinggi
AN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	75	75%	T	Tinggi
AN	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	75	75%	T	Tinggi
ANA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
ARH	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	78%	T	Tinggi
AYG	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76	76%	T	Tinggi
M	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71	71%	T	Tinggi
FSA	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
KDJD	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	75	75%	T	Tinggi
FRSP	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	71	71%	T	Tinggi
GMP	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76	76%	T	Tinggi
MPM	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	73	73%	T	Tinggi
M	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	70	70%	T	Tinggi
NH	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	75	75%	T	Tinggi
MRA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
MDP	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
MIN	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73	73%	T	Tinggi
MRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80%	T	Tinggi
NKS	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	76%	T	Tinggi
NPANK	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
NPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80%	T	Tinggi
IA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	79	79%	T	Tinggi
RSHR	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	71	71%	T	Tinggi
RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	80%	T	Tinggi
RBR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	77	77%	T	Tinggi
SOF	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	74	74%	T	Tinggi
SAS	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	76%	T	Tinggi
ZNH	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	75	75%	T	Tinggi
AACA	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	4	4	4	71	71%	T	Tinggi
MEA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	75	75%	T	Tinggi
YNA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	77%	T	Tinggi
Jumlah	122	121	116	119	117	113	125	118	127	116	125	118	124	119	126	115	128	119	128	114	2410	75%	T	Tinggi	
Rata-Rata																					7531,25		T	Tinggi	

Lampiran 8

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SD 10 Ciracas Jakarta Timur

Kelas : V

Siklus/Pertemuan : I/1

Jumlah Siswa yang hadir : 27 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
09.15-09.50	<p>Guru meminta siswa berkumpul dilapangan, guru membuka pembelajaran dan mengajak para siswa untuk berdoa bersama-sama, merapikan barisan, dan mengabsen siswa. Hari ini ada 5 siswa yang tidak membawa pakaian olahraga karena sudah di sepakati dari awal yang tidak membawa pakaian olahraga dilarang ikut pembelajaran berlangsung jadi yang mengikuti pembelajaran hanya 27 siswa. Setelah itu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan pemanasan senam dasar terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam bentuk permainan estafet sedotan karet gelang.</p>

09.50-10.50	<p>Gurupun menjelaskan kepada seluruh siswa tata cara aturan pada permainan estafet sedotan karet gelang. Setelah itu, ada beberapa siswa yang masih belum mengerti tata cara aturan dalam permainan guru menjawab pertanyaan dari siswa tersebut. Kemudian siswa dibagi oleh guru menjadi 3 kelompok.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang terdiri dari 10 siswa sebanyak 2 kelompok dan sisanya 7 siswa sebanyak satu kelompok. Selanjutnya Guru memberikan alat permainan berupa sedotan kepada masing - masing siswa pada tiap kelompok secara merata, dan kemudian guru menyiapkan kelengkapan alat permainan lainnya berupa karet gelang yang diletakan depan tiap kelompok. Setelah seluruh alat permainan tersedia dan para siswa sudah siap, guru memberikan tanda berupa bunyi peluit bahwa akan dimulainya permainan. Kemudian setelah peluit dibunyikan para siswa segera memulai permainan karet gelang tersebut sesuai dengan arahan serta instruksi</p>
-------------	---

10.50-11.15	<p>yang telah diberikan oleh guru, dan permainan tersebut berlangsung selama kurang lebih 30 menit</p> <p>Guru bersama-sama dengan para siswa melakukan pendinginan kemudian, guru dan siswa bersama - sama menyimpulkan hasil dari permainan yang telah dilaksanakan, dan guru memberikan informasi kepada para siswa terkait dengan materi permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya</p>
-------------	--

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SD 10 Ciracas Jakarta Timur

Kelas : V

Siklus/Pertemuan : I/2

Jumlah Siswa yang hadir : 30 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
09.15-09.50	Guru meminta siswa berkumpul dilapangan, guru membuka pembelajaran dan mengajak para siswa untuk berdoa bersama-sama, merapikan barisan, dan mengabsen siswa. Hari ini ada 2 siswa yang tidak membawa pakaian olahraga karena sudah di sepakati dari awal yang tidak membawa pakaian olahraga dilarang ikut pembelajaran berlangsung jadi yang mengikuti pembelajaran hanya 30 siswa. Setelah itu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan pemanasan senam dasar terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam

09.50-10.50	<p>bentuk permainan menyusun balok.</p> <p>Gurupun menjelaskan kepada seluruh siswa tata cara aturan pada permainan menyusun balok. Setelah itu, ada beberapa siswa yang masih belum mengerti tata cara aturan dalam permainan guru menjawab pertanyaan dari siswa tersebut. Kemudian siswa dibagi oleh guru menjadi 3 kelompok.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang terdiri dari 10 siswa pada tiap-tiap kelompok. Selanjutnya Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk membentuk barisan secara berbanjar, dan setelah kelompok telah membentuk barisan, guru menaruh alat permainan berupa balok-balok yang diletakan di tengah - tengah kelompok setelah guru selesai menaruh balok, kemudian guru menandai tempat-tempat yang akan dijadikan sebagai lokasi untuk menyusun balok daripada masing-masing kelompok. Setelah seluruh alat permainan tersedia dan para siswa sudah siap, guru memberikan tanda berupa bunyi peluit bahwa akan dimulainya permainan. Kemudian setelah peluit</p>
-------------	--

10.50-11.15	<p>dibunyikan para siswa segera memulai permainan menyusun balok tersebut sesuai dengan arahan serta instruksi yang telah diberikan oleh guru secara bergantian sesuai dengan kelompoknya masing - masing, dan permainan tersebut berlangsung selama kurang lebih 30 menit</p> <p>Guru bersama-sama dengan para siswa melakukan pendinginan kemudian, guru dan siswa bersama - sama menyimpulkan hasil dari permainan yang telah dilaksanakan, dan guru memberikan informasi kepada para siswa terkait dengan materi permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya serta guru menginstruksikan kepada para siswa untuk mengisi angket motivasi belajar</p>
-------------	--

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SD 10 Ciracas Jakarta Timur

Kelas : V

Siklus/Pertemuan : II/1

Jumlah Siswa yang hadir : 31 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
09.15-09.50	Guru meminta siswa berkumpul dilapangan, guru membuka pembelajaran dan mengajak para siswa untuk berdoa bersama-sama, merapikan barisan, dan mengabsen siswa. Hari ini ada 1 siswa yang tidak membawa pakaian olahraga karena sudah di sepakati dari awal yang tidak membawa pakaian olahraga dilarang ikut pembelajaran berlangsung jadi yang mengikuti pembelajaran hanya 31 siswa. Setelah itu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan pemanasan senam dasar terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam

09.50-10.50	<p>bentuk permainan meniup bola dalam gelas air.</p> <p>Gurupun menjelaskan kepada seluruh siswa tata cara aturan pada permainan meniup air dalam gelas. Setelah itu, ada beberapa siswa yang masih belum mengerti tata cara aturan dalam permainan guru menjawab pertanyaan dari siswa tersebut. Kemudian siswa dibagi oleh guru menjadi 3 kelompok.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang terdiri dari 10 siswa sebanyak 2 kelompok dan sisanya 11 siswa sebanyak satu kelompok.. Selanjutnya Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk membentuk barisan secara berbanjar, dan setelah kelompok telah membentuk barisan, guru menaruh alat permainan berupa bola yang di masukan kedalam gelas yang telah disusun yang jumlahnya sama dengan jumlah masing - masing anggota kelompok yang diletakan di atas meja yang berada didepan tiap kelompok setelah guru selesai menyusun alat - alat permainan tersebut dan para siswa sudah siap, guru memberikan tanda berupa bunyi peluit bahwa akan</p>
-------------	---

10.50-11.15	<p>dimulainya permainan. Kemudian setelah peluit dibunyikan para siswa segera memulai permainan meniup bola dalam gelas air tersebut sesuai dengan arahan serta instruksi yang telah diberikan oleh guru secara bergantian sesuai dengan kelompoknya masing - masing, dan permainan tersebut berlangsung selama kurang lebih 30 menit</p> <p>Guru bersama-sama dengan para siswa melakukan pendinginan kemudian, guru dan siswa bersama - sama menyimpulkan hasil dari permainan yang telah dilaksanakan, dan guru memberikan informasi kepada para siswa terkait dengan materi permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.</p>
-------------	--

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SD 10 Ciracas Jakarta Timur

Kelas : V

Siklus/Pertemuan : II/2

Jumlah Siswa yang hadir : 32 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
09.15-09.50	Guru meminta siswa berkumpul dilapangan, guru membuka pembelajaran dan mengajak para siswa untuk berdoa bersama-sama, merapikan barisan, dan mengabsen siswa. Hari ini tidak ada siswa yang tidak membawa pakaian olahraga karena sudah di sepakati dari awal yang tidak membawa pakaian olahraga dilarang ikut pembelajaran berlangsung jadi yang mengikuti pembelajaran hanya 32 siswa. Setelah itu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan melakukan pemanasan senam dasar terlebih dahulu kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam

09.50-10.50	<p>bentuk permainan estafet gelas air.</p> <p>Gurupun menjelaskan kepada seluruh siswa tata cara aturan pada permainan estafet gelas air. Setelah itu, ada beberapa siswa yang masih belum mengerti tata cara aturan dalam permainan dan guru menjawab pertanyaan dari siswa tersebut. Kemudian siswa dibagi oleh guru menjadi 3 kelompok.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang terdiri dari 11 siswa sebanyak 2 kelompok dan sisanya 10 siswa sebanyak satu kelompok. Selanjutnya Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk duduk dan membentuk barisan secara berbanjar, dan setelah kelompok telah membentuk barisan, guru menaruh ember yang telah di isi dengan air yang diletakan di depan dan di belakang tiap kelompok dan membagikan alat permainan berupa gelas kepada setiap anggota kelompok, setelah guru selesai memberikan alat permainan kepada setiap anggota kelompok dan para siswa sudah siap untuk memulai permainan, guru memberikan tanda berupa bunyi peluit bahwa akan</p>
-------------	---

10.50-11.15	<p>dimulainya permainan. Kemudian setelah peluit dibunyikan para siswa segera memulai permainan estafet gelas air tersebut sesuai dengan arahan serta instruksi yang telah diberikan oleh guru dengan cara anggota kelompok yang berada pada posisi paling depan mengambil kemudian memberikan air di dalam gelas tersebut kepada anggota kelompoknya secara bergantian hingga anggota kelompok yang paling belakang menaruh kembali air yang telah diberikan tersebut di ember yang telah tersedia sesuai dengan kelompoknya masing - masing, dan permainan tersebut berlangsung selama kurang lebih 30 menit</p> <p>Guru bersama-sama dengan para siswa melakukan pendinginan kemudian, guru dan siswa bersama - sama menyimpulkan hasil dari permainan yang telah dilaksanakan, dan guru memberikan informasi kepada para siswa terkait dengan materi permainan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya serta guru menginstruksikan kepada para siswa untuk mengisi angket motivasi belajar</p>
-------------	--

Lampiran 9

Pengamatan Guru Terhadap Pembelajaran Kepada Siswa

NO	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah para siswa semangat mengikuti pembelajaran ?		
2	Apakah guru membantu siswa ketika siswa menemui kendala pada saat mengikuti permainan?		
3	Apakah guru menguasai kemampuan dalam melaksanakan permainan ?		
4	Apakah sebelum memulai pembelajaran guru menjelaskan materi terlebih dahulu kepada siswa ?		
5	Apakah guru sebelum melakukan gerakan yang berat selalu diawali dengan gerakan pemanasan?		
6	Apakah guru memberikan hadiah berupa benda atau pujian terhadap siswa yang bisa mengikuti permainan dengan baik ?		
7	Apakah para siswa mengikuti peraturan yang diberikan guru dalam kegiatan permainan ?		
8	Apakah cara guru menjelaskan peraturan permainan sangat mudah dipahami dan diterima oleh siswa ?		
9	Apakah guru memberikan semangat kepada para siswa pada saat permainan berlangsung ?		
10	Apakah guru berusaha sebaik mungkin dalam mengajarkan para siswa agar memahami permainan		

11	Apakah guru dalam memberikan tata cara permainan mengikuti teori yang ada?		
12	Apakah guru berkomunikasi dengan baik kepada para siswa ketika permainan berlangsung ?		
13	Apakah guru memberikan penilaian kepada para siswa berdasarkan dengan hasil teori dan praktik yang dikuasai oleh para siswa dalam kegiatan permainan?		
14	Apakah guru memperhatikan gerakan para siswa dalam proses kegiatan permainan ?		
15	Apakah guru mempersiapkan diri sebelum kegiatan permainan dimulai ?		
16	Apakah guru memberikan teori dan praktik yang baik kepada para siswa sehingga para siswa dapat memahami permainan dengan baik?		
17	Apakah para siswa mengikuti permainan sesuai dengan arahan yang disampaikan oleh guru ?		
18	Apakah siswa bekerja sama dalam melakukan kegiatan permainan ?		
19	Apakah para siswa dapat menerima kekalahan pada saat permainan telah selesai ?		
20	Apakah siswa percaya diri dalam mencoba melakukan permainan ?		