Lampiran-lampiran

Lampiran 1

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SDN Ciracas 10, Jakarta Timur
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani
Kelas / Semester	:	V (lima)/I (satu)
Pertemuan	:	I
Alokasi	:	2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

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

B. Kompetensi Dasar :

6.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator :

6.1.1. Melakukan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi melaui penjelasan guru.
2. Siswa dapat mempraktikkan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi dengan baik dan benar melalui contoh dari guru.
3. Siswa dapat termotivasi melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan menggunakan bola besar

► Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja sama, Sportif, Pantang menyerah, Patuh peraturan

E. Materi Pembelajaran

Permainan bola besar yang dimodifikasi

F. Model Pembelajaran

- Pendekatan bermain - Penugasan
- Demonstrasi - Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiata Awal: - Berdoa, mempersiapkan materi ajar dan media - Mengecek kehadiran siswa - Memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa Apersepsi: - Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan menggunakan bola besar yang dapat dilakukan dengan melempar - Melakukan pemanasan **Kegiatan Inti** Eksplorasi - Siswa diberikan bola oleh guru, kemudian siswa mencoba mendribble bola masing-masing selama 30 detik - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain permainan lempar sasaran - Guru mendemonstrasikan permainan lempar sasaran - Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan lempar sasaran Elaborasi - Siswa dibagi menjadi delapan kelompok	20 menit 35 menit

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
- Perwakilan kelompok maju ke depan untuk melakukan lempar sasaran - Dua kelompok yang lemparannya paling tepat melakukan permainan terlebih dahulu - Kedua tim membentuk formasi - Siswa melakukan permainan lempar sasaran - Siswa melempar bola ke arah lawannya - Siswa diamati oleh guru Konfirmasi - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan - Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama melakukan permainan - Guru memberikan penguatan kepada siswa **Kegiatan Akhir** - Guru dan siswa melakukan pendinginan - Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya - Siswa kembali berbaris rapi, berdoa, kemudian dibubarkan dari lapangan.	15 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

- Kapur
- Lapangan
- Bola basket
- Buku paket penjaskes KTSP 2006 kelas V SD
- Stopwach
- Peluit

I. Penilaian

Kriteria Pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
Melempar bola besar	Praktik	Lembar penilaian	Melakukan permainan lempar sasaran

Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan lempar sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
		1	2	3	4
1	Melempar bola besar kearah lawan				
2	Bermain menggunakan bola besar yang dimodifikasi (lempar sasaran)				
Jumlah :					
Jumlah skor maksimal:					

Jakarta, 12 Juli 2017

Mengetahui,

Guru penjas SDN Ciracas 10

Suwartiningsih, S.Pd

NIP: 196401121985082003

Peneliti

Julia Carissa

NIM: 1815133387

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Ciracas 10

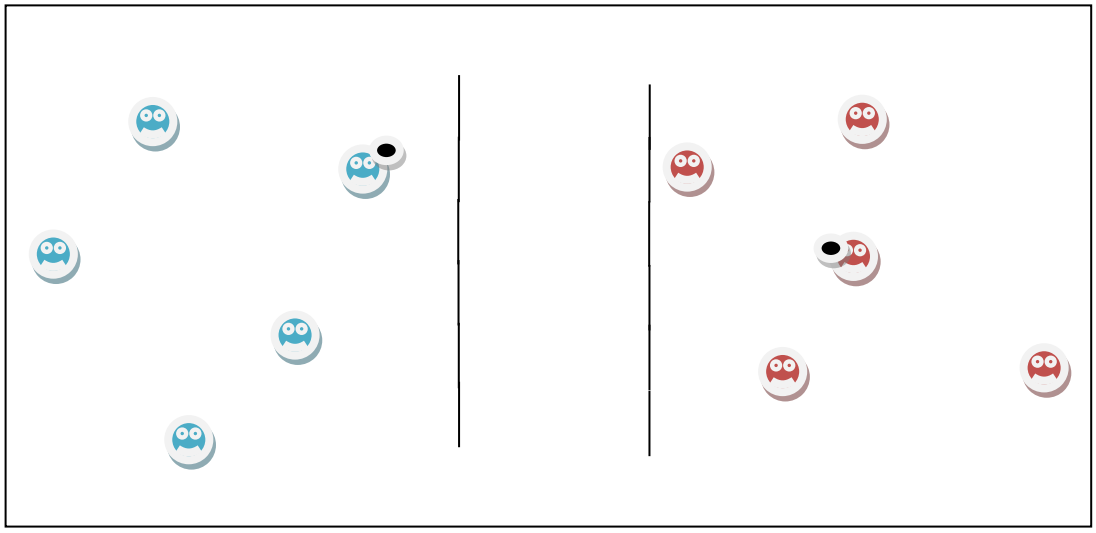
H. Cecep Suparman, S.Pd

NIP: 196608011989121001

Deskripsi Permainan Lempar Sasaran

Waktu : 20 menit

Peralatan : Bola Basket, Peluit, Kapur, Stopwach



Keterangan :

= Pemain Tim A

= Pemain Tim B

= Bola Basket

= Garis Batas Melempar

Cara bermain:

- Siswa dibagi menjadi 8 kelompok
- Masing-masing perwakilan kelompok melakukan lempar sasaran untuk menentukan 2 kelompok yang maju pertama
- Dua kelompok ditanding memainkan permainan lempar sasaran
- Kedua tim membentuk formasi sebaik-baiknya
- Kedua tim saling melemparkan bola ke arah lawannya

- Pemain bola merubah posisi untuk menghindari lawannya
- Apabila bola mengenai lawan, tim tersebut mendapatkan poin 1

Tujuan permainan:

- Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Jasmani
- Melatih siswa dalam melempar bola basket
- Melatih kerja sama dan sportivitas

Peraturan permainan:

- Pemain harus melemparkan bola ke arah lawannya
- Pemain bergantian dalam melempar bola

Lampiran 2

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDN Ciracas 10, Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas / Semester	: V (lima)/I (satu)
Pertemuan	: II
Alokasi	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

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

B. Kompetensi Dasar :

6.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator :

6.1.1. Melakukan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi.

A. Tujuan Pembelajaran

i. Siswa dapat memahami permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi melaui penjelasan guru.
ii. Siswa dapat mempraktikkan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi dengan baik dan benar melalui contoh dari guru.
iii. Siswa dapat termotivasi melakukan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan menggunakan bola besar

► Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja sama, Sportif, Pantang menyerah, Patuh peraturan.

B. Materi Pembelajaran

Permainan bola besar yang di modifikasi

C. Model Pembelajaran

- Pendekatan Bermain - Penugasan
- Demonstrasi - Tanya Jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiata Awal: - Berdoa, mempersiapkan materi ajar dan media yang akan digunakan - Mengecek kehadiran siswa - Memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa Apersepsi: - Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan menggunakan bola besar - Melakukan pemanasan **Kegiatan Inti** Eksplorasi - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain bola punggung estafet - Guru mendemonstrasikan permainan bola punggung estafet - Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan bola punggung estafet Elaborasi - Siswa dibagi menjadi lima kelompok - Siswa diberikan bola oleh guru, kemudian bola di oper dari arah atas, samping kanan, samping kiri, dan bawah ke teman yang berada dibelakangnya - Dua orang yang berada di barisan paling depan bermain	20 menit 35 menit

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
terlebih dulu - Siswa melakukan permainan bola punggung estafet - Pemain membawa bola yang dihimpit di kedua punggung dan harus menari sampai ke batas yang telah ditentukan oleh guru - Siswa diamati oleh guru - Pemain yang sudah kembali ke barisan mendapat poin satu - Permainan dilanjutkan oleh pemain dibelakangnya sampai waktu yang telah ditentukan habis Konfirmasi - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan - Memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama melakukan permainan - Guru memberikan penguatan kepada siswa **Kegiatan Akhir** - Guru dan siswa melakukan pendinginan - Menginformasikan pembelajaran selanjutnya - Siswa kembali berbaris rapi, berdoa, kemudian dibubarkan dari lapangan.	15 menit

E. Alat dan Sumber Belajar

- Peluit
- Lapangan
- Bola basket
- Buku paket penjaskes ktsp 2006 kelas V SD
- Stopwach
- Kapur

I. Penilaian

Kriteria Pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Membawa bola besar diantara kedua punggung	Praktik	Lembar Penilaian	Melakukan permainan bola punggung estafet

Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan lempar sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
		1	2	3	4
1	Mengoper bola ke teman yang ada di belakang dari arah atas, samping kanan, samping kiri, dan bawah				
2	Membawa bola besar diantara kedua punggung				
3	Bermain menggunakan bola besar yang dimodifikasi (bola punggung estafet)				
Jumlah :					
Jumlah skor maksimal:					

Jakarta, 14 Juli 2017

Mengetahui,
Guru penjas SDN Ciracas 10

Suwartiningsih, S.Pd
NIP: 196401121985082003

Peneliti

Julia Carissa
NIM: 1815133387

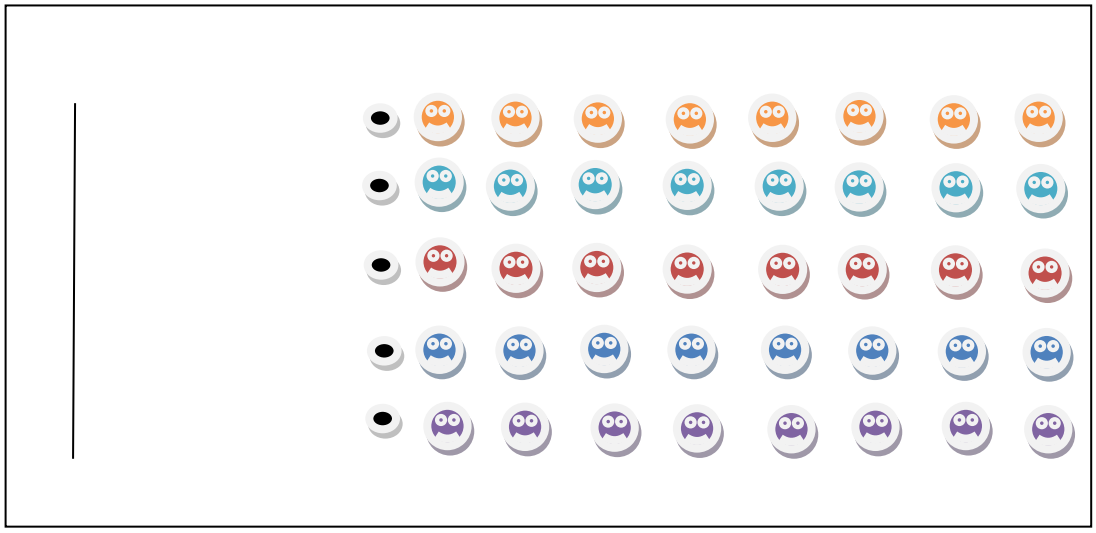
Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Ciracas 10

H.Cecep Suparman, S.Pd
NIP: 196608011989121001

Deskripsi Permainan Bola Punggung Estafet

Waktu : 20 menit

Peralatan : Bola Basket, Peluit, Kapur, Stopwach



Keterangan :

= Pemain Tim A

= Pemain Tim B

= Pemain Tim C

= Pemain Tim D

= Pemain Tim E

= Bola

= Garis Batas Membawa bola

Cara bermain:

- Siswa dibagi menjadi 5 kelompok
- Siswa berbaris ke belakang sesuai dengan kelompoknya
- Siswa mengoper bola dari depan ke teman yang berada di belakangnya dari arah atas, samping kanan, kiri, dan bawah

- Dua orang paling depan bermain terlebih dahulu
- Bola ditaruh diantara kedua punggung
- Siswa membawa bola dengan cara berjalan sambil menari sampai batas yang telah ditentukan
- Apabila telah sampai, tim tersebut mendapatkan poin 1
- Permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya sampai waktu yang ditentukan habis

Tujuan permainan:

- Meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani
- Melatih siswa dalam membawa bola di punggung
- Melatih kerja sama dan sportivitas

Peraturan permainan:

- Pemain harus membawa bola sampai batas yang ditentukan
- Ketika sudah berjalan, bola tidak boleh disentuh oleh tangan
- Apabila bola terjatuh, harus di ulang dari awal lagi

Lampiran 3

SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SDN Ciracas 10, Jakarta Timur
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani
Kelas / Semester	:	V (lima)/I (satu)
Pertemuan	:	I
Alokasi	:	2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

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

B. Kompetensi Dasar :

6.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator :

6.1.1. Melakukan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi.

A. Tujuan Pembelajaran

i. Siswa dapat memahami permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi melaui penjelasan guru.
ii. Siswa dapat mempraktikkan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi dengan baik dan benar melalui contoh dari guru.
iii. Siswa dapat termotivasi melakukan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan menggunakan bola besar

► Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja sama, Sportif, Pantang menyerah, Patuh peraturan.

B. Materi Pembelajaran

Permainan bola besar yang dimodifikasi

C. Model Pembelajaran

- Pendekatan Bermain - Penugasan
- Demonstrasi - Tanya Jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiata Awal: - Berdoa, mempersiapkan materi ajar dan media - Mengecek kehadiran siswa - Memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa Apersepsi: - Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan menggunakan bola besar - Melakukan pemanasan **Kegiatan Inti** Eksplorasi - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain galaxin dengan bola - Guru mendemonstrasikan permainan galaxin dengan bola - Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan galaxin dengan bola Elaborasi - Siswa dibagi menjadi enam kelompok - Dua tim dipilih untuk bermain pertama - Tim yang menang menjadi pemain dan yang kalah menjadi penjaga - Siswa melakukan permainan galaxin dengan bola - Siswa diamati oleh guru - Pemain masuk ke area permainan dengan membawa	20 menit 35 menit

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
sebuah bola - Pemain mendribble bola dan boleh mengopernya ke teman satu tim-nya dengan cara dilempar - Bola tidak boleh sampai direbut oleh lawan - Bola harus dibawa sampai tempat tujuan - Pemain yang telah sampai ke area akhir mendapat poin satu dan apabila membawa bola mendapat poin dua - Apabila bola terkena penjaga, maka posisinya akan diganti, yang jaga menjadi pemain dan sebaliknya Konfirmasi - Guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan - Guru memberikan penguatan kepada siswa **Kegiatan Akhir** - Guru dan siswa melakukan pendinginan - Menginformasikan pembelajaran selanjutnya - Siswa kembali berbaris rapih, berdoa, kemudian dibubarkan dari lapangan.	15 menit

E. Alat dan Sumber Belajar

- Peluit
- Lapangan
- Bola basket
- Buku paket penjaskes KTSP 2006 kelas V SD
- Stopwach
- Kapur

I. Penilaian

Kriteria Pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Melempar bola besar	Praktik	Lembar Penilaian	Melakukan permainan galaxin denga bola

Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan lempar sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
		1	2	3	4
1	Mengoper bola ke teman satu tim dengan cara melempar				
2	Mendribble bola besar				
3	Bermain menggunakan bola besar yang dimodifikasi (galaxin dengan bola)				
Jumlah :					
Jumlah skor maksimal:					

Jakarta, 19 Juli 2017

Mengetahui,
Guru penjas SDN Ciracas 10

Suwartiningsih, S.Pd
NIP: 196401121985082003

Peneliti

Julia Carissa
NIM: 1815133387

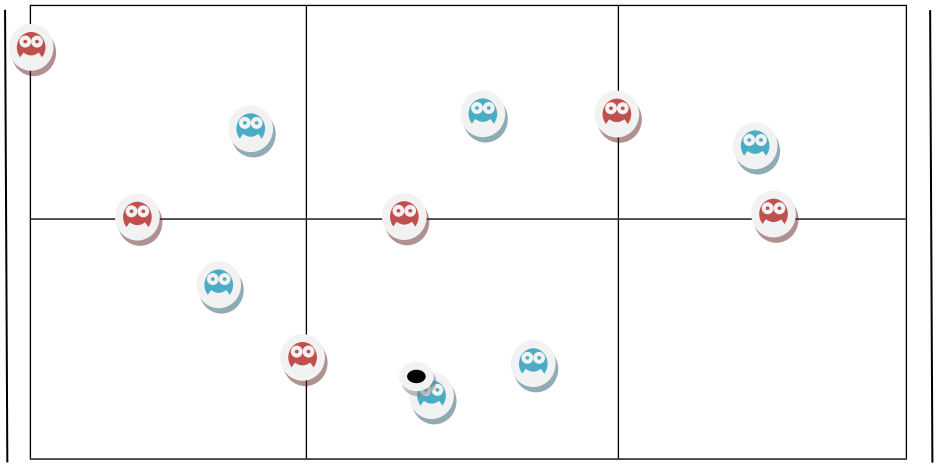
Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Ciracas 10

H. Cecep Suparman, S.Pd
NIP: 196608011989121001

Deskripsi Permainan Galaxin dengan Bola

Waktu : 20 menit

Peralatan : Bola Basket, Peluit, Kapur, Stopwach



Keterangan :

= Pemain

= Penjaga

= Bola

= Garis Batas Start dan Finish

Cara bermain:

- Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
- Dua tim dipilih untuk bermain pertama
- Tim yang menang menjadi pemain dan yang kalah menjadi penjaga
- Pemain masuk ke area permainan dengan membawa bola
- Pemain mendribble bola dan boleh mengopernya ke teman satu tim-nya
- Bola tidak boleh sampai terkena oleh penjaga
- Pemain yang telah sampai ke area akhir mendapat poin satu dan apabila membawa bola mendapat poin dua

Tujuan permainan:

- Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Jasmani
- Melatih siswa dalam melempar dan mendribble bola
- Melatih kerja sama dan sportivitas

Peraturan permainan:

- Pemain harus membawa bola sampai batas yang ditentukan
- Bola boleh dioper ke teman satu tim-nya dengan cara dilempar
- Apabila bola terkena penjaga, maka posisinya akan diganti, yang jaga menjadi pemain dan sebaliknya

Lampiran 5

SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDN Ciracas 10, Jakarta Timur
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani
Kelas / Semester	: V (lima)/I (satu)
Pertemuan	: II
Alokasi	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

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

B. Kompetensi Dasar :

6.1. Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator :

6.1.1. Melakukan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi.

D. Tujuan Pembelajaran

i. Siswa dapat memahami permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi melaui penjelasan guru.

ii. Siswa dapat mempraktikkan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi dengan baik dan benar melalui contoh dari guru.

iii. Siswa dapat termotivasi melakukan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan menggunakan bola besar

► **Karakter siswa yang diharapkan :**

Kerja sama, Sportif, Pantang menyerah, Patuh peraturan.

E. Materi Pembelajaran

Permainan bola besar yang dimodifikasi

F. Model Pembelajaran

- Pendekatan Bermain - Penugasan
- Demonstrasi - Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiata Awal: - Berdoa, mempersiapkan materi ajar dan media yang akan digunakan - Mengecek kehadiran siswa - Memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa Apersepsi: - Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai permainan menggunakan bola besar - Melakukan pemanasan **Kegiatan Inti** Eksplorasi - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain kucing dan tikus - Guru mendemonstrasikan permainan kucing dan tikus - Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan kucing dan tikus Elaborasi - Siswa dibagi menjadi dua kelompok - Satu kelompok dipilih untuk bermain pertama - 17 orang menjadi tikus dan 2 orang menjadi kucing - Siswa melakukan permainan kucing dan tikus - Siswa diamati oleh guru - Pemain yang menjadi tikus membuat lingkaran - Pemain yang menjadi kucing berada di dalam lingkaran - Tikus melemparkan bola ke tikus yang lain	20 menit 35 menit

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
- Kucing harus berusaha merebut bola yang dilemparkan - Apabila kucing berhasil merebut bola, ia harus mengenai salah satu tikus untuk menggantikan posisinya - Permainan dilanjutkan sampai waktu yang ditentukan habis Konfirmasi - Guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa - Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan - Guru memberikan penguatan kepada siswa **Kegiatan Akhir** - Guru dan siswa melakukan pendinginan - Menginformasikan pembelajaran selanjutnya - Siswa kembali berbaris rapih, berdoa, kemudian dibubarkan dari lapangan.	15 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

- Peluit
- Lapangan
- Bola besar
- Buku paket penjaskes KTSP 2006 kelas V SD
- Stopwach

I. Penilaian

Kriteria Pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Melempar bola besar	Praktik	Lembar Penilaian	Melakukan permainan kucing dan tikus

Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan lempar sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
		1	2	3	4
1	Mengoper bola ke teman satu tim dengan cara melempar				
2	Bermain menggunakan bola besar yang dimodifikasi (kucing dan tikus)				
Jumlah :					
Jumlah skor maksimal:					

Jakarta, 21 Juli 2017

Mengetahui,
Guru penjas SDN Ciracas 10

Suwartiningsih, S.Pd
NIP: 196401121985082003

Peneliti

Julia Carissa
NIM: 1815133387

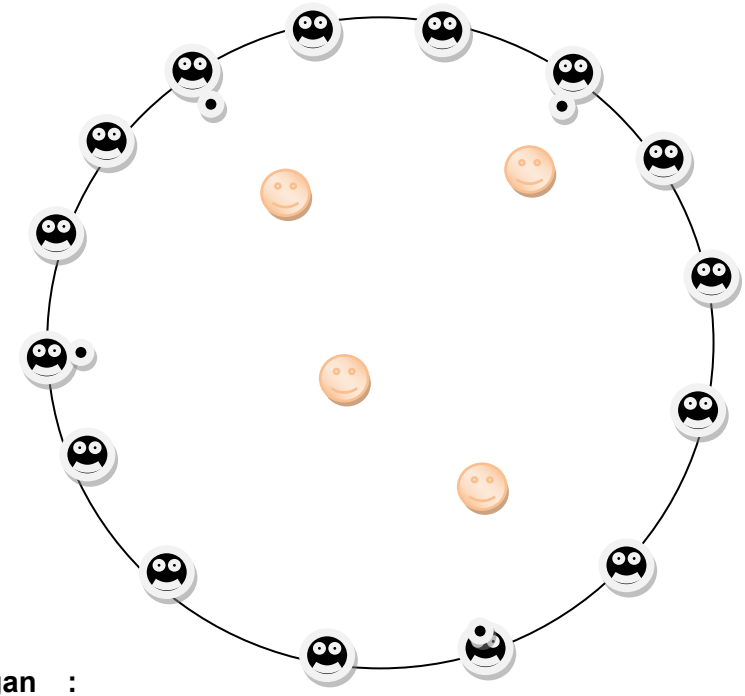
Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Ciracas 10

H.Cecep Suparman, S.Pd
NIP: 196608011989121001

Deskripsi Permainan Kucing dan Tikus

Waktu : 20 menit

Peralatan : Bola Basket, Peluit, Kapur, Stopwach



Keterangan :

= Tikus

= Kucing

= Bola

Cara bermain:

- Siswa dibagi menjadi dua kelompok
- Satu kelompok dipilih untuk bermain pertama
- 15 orang menjadi tikus dan 4 orang menjadi kucing
- Pemain yang menjadi tikus membuat lingkaran
- Pemain yang menjadi kucing berada di dalam lingkaran
- Tikus melemparkan bola ke tikus yang lain
- Kucing harus berusaha merebut bola yang dilemparkan
- Permainan dilanjutkan sampai waktu yang ditentukan habis

Tujuan permainan:

- Meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani
- Melatih siswa dalam melempar bola
- Melatih kerja sama dan sportivitas

Peraturan permainan:

- Tikus tidak boleh melempar bola ke tikus disampingnya
- Apabila kucing berhasil merebut bola, ia harus mengenai salah satu tikus untuk menggantikan posisinya

Lampiran 5

Instrumen Pemantauan Permainan Menggunakan Bola Besar

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Guru	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi		
2	Guru bersikap ramah dan sabar ketika menjelaskan permainan kepada siswa		
3	Guru menjelaskan aturan permainan sebelum permainan dimulai		
4	Guru menyiapkan alat permainan		
5	Guru mengajarkan siswa cara menggunakan alat permainan dengan benar		
6	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok		
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar kompak dengan tim-nya		
8	Guru mengamati siswa saat permainan berlangsung		
9	Guru memberikan apresiasi kepada tim yang menang		
10	Guru memberikan motivasi kepada tim yang kalah		

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Siswa	Ya	Tidak
11	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias		
12	Siswa menyukai sikap guru yang ramah dan sabar sehingga terjalin hubungan yang baik antara siswa dengan guru saat pembelajaran berlangsung		
13	Siswa mematuhi aturan permainan		
14	Siswa menggunakan alat permainan		
15	Siswa memperhatikan guru saat guru mengarahkan cara menggunakan alat permainan dengan benar kemudian mempraktekkannya		
16	Siswa menerima kelompok yang telah ditentukan oleh guru dengan senang hati		
17	Siswa bekerja sama dengan baik dengan tim-nya		
18	Siswa merasa aman dan semangat saat memainkan permainan		
19	Siswa senang dan bangga karena tim-nya memenangkan permainan		
20	Siswa termotivasi dan berusaha untuk memenangkan permainan di lain waktu		

Keterangan :

Pernyataan Ya = 1

Pernyataan Tidak = 0

Jumlah Total Nilai = 20

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\textit{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\textit{Jumlah total nilai}} \times 100\%$$

Lampiran 6

SIKLUS I

Instrumen Pemantauan Permainan Menggunakan Bola Besar

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Guru	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi	√	
2	Guru bersikap ramah dan sabar ketika menjelaskan permainankepada siswa	√	
3	Guru menjelaskan aturan permainan sebelum permainan dimulai	√	
4	Guru menyiapkan alat permainan	√	
5	Guru mengajarkan siswa cara menggunakan alat permainan dengan benar	√	
6	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√	
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar kompak dengan tim-nya	√	
8	Guru mengamati siswa saat permainan berlangsung	√	
9	Guru memberikan apresiasi kepada tim yang menang		√
10	Guru memberikan motivasi kepada tim yang kalah	√	

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Siswa	Ya	Tidak
11	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias	√	
12	Siswa menyukai sikap guru yang ramah dan sabar sehingga terjalin hubungan yang baik antara siswa dengan guru saat pembelajaran berlangsung	√	
13	Siswa mematuhi aturan permainan		√
14	Siswa menggunakan alat permainan	√	
15	Siswa memperhatikan guru saat guru mengarahkan cara menggunakan alat permainan dengan benar kemudian mempraktekkannya		√
16	Siswa menerima kelompok yang telah ditentukan oleh guru dengan senang hati		√
17	Siswa bekerja sama dengan baik dengan tim-nya		√
18	Siswa merasa aman dan semangat saat memainkan permainan	√	
19	Siswa senang dan bangga karena tim-nya memenangkan permainan	√	
20	Siswa termotivasi dan berusaha untuk memenangkan permainan di lain waktu	√	

Keterangan :

Pernyataan Ya = 1

Pernyataan Tidak = 0

Jumlah Total Nilai = 20

Nilai akhir $= \frac{15}{20} \times 100\%$

$= 75\%$

Jakarta, 14 Juli 2017

Suwartiningsih, S.Pd

Lampiran 7

SIKLUS II

Instrumen Pemantauan Permainan Menggunakan Bola Besar

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Guru	Ya	Tidak
1	Guru menjelaskan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi	√	
2	Guru bersikap ramah dan sabar ketika menjelaskan permainankepada siswa	√	
3	Guru menjelaskan aturan permainan sebelum permainan dimulai	√	
4	Guru menyiapkan alat permainan	√	
5	Guru mengajarkan siswa cara menggunakan alat permainan dengan benar	√	
6	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√	
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar kompak dengan tim-nya	√	
8	Guru mengamati siswa saat permainan berlangsung	√	
9	Guru memberikan apresiasi kepada tim yang menang	√	
10	Guru memberikan motivasi kepada tim yang kalah	√	

No	Aspek yang diteliti	Pernyataan	
	Siswa	Ya	Tidak
11	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan antusias	√	
12	Siswa menyukai sikap guru yang ramah dan sabar sehingga terjalin hubungan yang baik antara siswa dengan guru saat pembelajaran berlangsung	√	
13	Siswa mematuhi aturan permainan	√	
14	Siswa menggunakan alat permainan	√	
15	Siswa memperhatikan guru saat guru mengarahkan cara menggunakan alat permainan dengan benar kemudian mempraktekkannya	√	
16	Siswa menerima kelompok yang telah ditentukan oleh guru dengan senang hati		√
17	Siswa bekerja sama dengan baik dengan tim-nya	√	
18	Siswa merasa aman dan semangat saat memainkan permainan	√	
19	Siswa senang dan bangga karena tim-nya memenangkan permainan	√	
20	Siswa termotivasi dan berusaha untuk memenangkan permainan di lain waktu	√	

Keterangan :

Pernyataan Ya = 1

Pernyataan Tidak = 0

Jumlah Total Nilai = 20

Nilai akhir $= \frac{19}{20} \times 100\%$

$= 95\%$

Jakarta, 21 Juli 2017

Suwartiningsih, S.Pd

Lampiran 8

Angket Motivasi Belajar Siswa

Mata Pelajaran : PJOK Semester/Kelas : II/V

Nama Siswa : Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Pada kuesioner ini terdapat 25 pernyataan. Pahami baik-baik setiap pernyataan yang berhubungan dengan pembelajaran PJOK yang telah kalian pelajari. Berilah tanda √ pada jawaban yang cocok denganmu.
2. Pikirkan dengan sungguh-sungguh setiap pertanyaan yang ada dan jangan sampai kamu terpengaruh dengan jawaban temanmu.

Keterangan pilihan jawaban :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Setuju

4 = Sangat setuju

Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya membantu teman saya yang kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung				
2	Saya mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik ketika guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan				
3	Ketika saya mencoba melakukan sesuatu yang baru kemudian gagal, saya tidak mau mencoba lagi				
4	Saya menyukai permainan bola besar dalam PJOK				
5	Pembelajaran PJOK sangat menyenangkan bagi saya				
6	Saya memperhatikan contoh cara bermain bola besar yang dilakukan oleh guru				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
7	Saya tidak perduli dengan teman saya ketika dia tidak bisa melakukan permainan dengan benar				
8	Saya tidak menyukai permainan bola besar dalam PJOK				
9	Saya sangat senang ketika memenangkan permainan bola basket karena mendapat pujian dari guru dan teman-teman				
10	Saya menyukai semua materi yang di ajarkan guru dan melakukan pembelajaran dengan maksimal				
11	Saya selalu menguasai jalannya permainan dan tidak suka bergantian dengan teman dalam tim saya				
12	Permainan yang diberikan membuat saya lelah				
13	Saya hanya bersemangat ketika mempelajari materi yang saya sukai				
14	Saya tidak mengikuti aturan permainan yang diberikan oleh guru				
15	Saya tidak suka mengikuti permainan walaupun diberikan hadiah sekalipun				
16	Saya suka pura-pura sakit ketika pelajaran PJOK				
17	Sebelum melakukan permainan, saya melakukan pemanasan terlebih dahulu				
18	Ketika menjadi ketua tim, saya membagi tugas dengan adil				
19	Saya suka mengobrol ketika permainan berlangsung				
20	Saya tetap melakukan kegiatan pembelajaran walaupun sulit bagi saya untuk melakukannya				
21	Saya menerima kekalahan dengan ikhlas dan berusaha melakukan yang lebih baik lagi nanti				
22	Saya bosan saat melakukan permainan bola besar				
23	Saya senang ketika mendapatkan hadiah dari guru jika memenangkan permainan				
24	Saya bersemangat saat memainkan permainan menggunakan bola besar				
25	Saya senang mencoba permainan baru dan selalu berusaha memenangkannya				
	Jumlah				

Lampiran 9

Analisis Skor Angket Motivasi Siklus I

No	Nama	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	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
1	Nouval	3	1	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	1	2	4	3	3	3	3	3	3	66	51%	Rendah
2	Anggita	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	1	3	3	2	3	3	4	70	69%	Sedang
3	Revalina	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	66	67%	Sedang
4	Asri	3	3	2	3	4	4	3	2	2	3	2	1	3	3	3	1	4	3	2	4	4	2	3	4	3	71	78%	Tinggi
5	Amelia	2	4	3	2	2	1	1	4	3	3	3	3	2	4	3	1	2	4	1	2	4	1	4	3	4	66	69%	Sedang
6	Risda	2	3	1	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	58	73%	Tinggi
7	Haris	3	4	1	3	3	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	3	4	2	1	3	3	1	3	3	4	60	81%	Tinggi
8	Defita	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	2	2	2	1	1	1	4	4	2	3	4	2	3	3	3	70	83%	Tinggi
9	Estri	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	2	2	2	1	1	1	4	4	1	4	4	1	3	3	3	71	88%	Sangat Tinggi
10	Rakahasti	4	3	3	4	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	80%	Tinggi
11	Dani	3	3	2	4	4	3	2	1	3	4	1	1	3	1	2	3	4	3	3	2	4	1	4	4	4	69	84%	Tinggi
12	Lewi	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	1	1	4	1	1	1	4	4	2	4	4	3	4	4	4	73	82%	Tinggi
13	Fathir	2	3	1	4	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	4	4	2	4	3	1	2	4	1	60	81%	Tinggi
14	Akbar	2	2	4	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	3	3	62	71%	Tinggi
15	Rakha	3	2	3	4	4	3	2	1	3	4	1	1	3	1	1	1	3	3	1	3	4	1	3	4	3	62	85%	Sangat Tinggi
16	Hergi	3	3	2	3	3	4	1	3	3	4	1	1	1	3	1	1	4	4	1	4	4	1	3	3	4	65	88%	Sangat Tinggi
17	Asyifa	2	2	4	3	2	2	2	1	4	4	1	1	2	1	2	1	3	3	1	3	4	2	3	4	3	60	79%	Tinggi
18	Santy	1	3	2	3	3	4	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	3	2	3	3	2	3	3	4	57	80%	Tinggi
19	Selvi	3	4	1	3	4	4	2	1	3	4	1	2	2	1	1	1	4	4	2	3	4	1	3	3	3	64	89%	Sangat Tinggi
20	Bima	3	2	4	3	2	3	1	1	4	3	1	2	3	1	1	1	4	4	1	4	3	1	3	4	4	63	84%	Tinggi
21	Friska	1	2	4	3	3	4	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	1	4	4	4	70	73%	Tinggi
22	Lisa	3	1	2	3	4	3	3	1	4	4	3	4	1	1	4	1	4	4	3	4	4	1	4	3	4	73	80%	Tinggi
23	Gilang	1	2	3	4	3	3	2	1	3	3	1	3	3	2	2	1	4	4	2	3	4	2	3	3	3	65	76%	Tinggi
24	Vindi	3	4	2	3	4	3	2	2	3	4	1	2	1	1	2	1	4	4	2	3	4	1	3	3	3	65	86%	Sangat Tinggi
25	Azizah	3	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	1	3	2	1	3	4	3	2	2	3	2	3	4	4	63	76%	Tinggi
26	Novi	1	1	3	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	61	66%	Sedang
27	Bagas	1	1	4	3	4	3	3	3	3	1	4	2	4	3	1	4	1	2	1	3	1	3	2	4	1	62	53%	Rendah
28	Kevin	3	3	1	3	3	4	4	1	3	1	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	3	4	4	2	3	76	57%	Sedang
29	Syifa	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	1	3	3	3	70	69%	Sedang
30	Abzar	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	1	4	4	1	4	3	1	4	4	4	75	80%	Tinggi
31	Chintya	2	2	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	4	2	2	1	4	4	2	3	4	3	4	3	3	72	75%	Tinggi
32	Arnita	4	4	1	3	3	4	1	2	4	3	1	3	2	1	2	1	4	3	1	3	4	2	3	3	3	65	86%	Sangat Tinggi
33	Regina	3	4	3	3	3	4	2	1	3	3	2	2	3	1	2	1	4	4	1	3	4	2	3	4	4	69	84%	Tinggi
34	Dayat	1	2	4	3	3	3	3	4	3	2	2	4	4	2	3	1	3	3	2	2	1	3	1	2	2	63	54%	Rendah

No	Nama	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	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
35	Edol	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	87	64%	Sedang
36	David	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	2	1	4	3	69	68%	Sedang
37	Hadi	1	1	4	1	2	1	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	4	2	1	1	4	2	3	65	46%	Rendah
Jumlah		93	102	95	110	115	111	85	79	114	82	86	102	69	74	67	124	123	75	114	125	69	69	115	122	121	2486	2755%	
Rata-rata																											74	67,57%	

Keterangan Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Perolehan Skor	Kategori
≥84	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
55 – 59	Sedang
40 – 54	Rendah
25 – 39	Sangat Rendah

$$Persentase\ Angket\ Motivasi\ Belajar\ Siswa\ Siklus\ I = \frac{Jumlah\ Siswa\ Memenuhi\ Kategori}{Jumlah\ Seluruh\ Siswa}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{25}{37} x 100\%$$

$$= 67{,}57\%$$

$$Rata\ -\ rata\ Angket\ Motivasi\ Belajar\ Siklus\ I = \frac{Jumlah\ Seluruh\ Nilai}{Jumlah\ Seluruh\ Siswa}$$

$$= \frac{2755}{37} = 74{,}46\ (74)$$

Lampiran 10

AnalisisSkorAngketMotivasiSiklus II

No	Nama	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	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
1	Nouval	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	89	78%	Tinggi
2	Anggita	3	4	1	3	4	3	1	1	1	4	1	2	2	2	2	1	4	3	1	3	3	2	3	3	3	60	83%	Tinggi
3	Revalina	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	1	1	3	1	2	2	4	3	2	3	3	2	4	4	3	69	82%	Tinggi
4	Asri	4	3	1	4	4	4	2	1	1	3	2	1	1	2	1	1	4	3	2	3	3	2	4	3	4	63	86%	Sangat Tinggi
5	Amelia	4	4	1	4	4	4	1	1	3	4	2	1	2	1	2	2	4	3	1	3	4	1	3	4	3	66	91%	Sangat Tinggi
6	Risda	4	4	1	4	3	3	1	2	3	3	1	1	1	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	60	85%	Sangat Tinggi
7	Haris	3	4	1	3	3	3	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	3	4	2	4	4	2	3	3	3	62	83%	Tinggi
8	Defita	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	2	2	2	1	1	1	4	4	2	3	4	2	3	3	3	71	86%	Sangat Tinggi
9	Estri	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	2	2	2	1	1	1	4	4	1	4	4	1	3	3	3	71	90%	Sangat Tinggi
10	Rakahasti	4	3	1	4	3	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	81	82%	Tinggi
11	Dani	3	3	2	4	4	3	2	1	3	4	1	1	3	1	2	3	4	3	3	2	4	1	4	4	4	69	84%	Tinggi
12	Lewi	3	3	1	1	3	4	3	1	3	4	1	1	4	1	1	1	4	4	2	4	4	3	4	4	4	68	85%	Sangat Tinggi
13	Fathir	4	4	1	4	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	1	1	4	4	2	4	3	1	2	4	1	63	84%	Tinggi
14	Akbar	4	4	2	4	4	3	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	4	3	2	3	4	2	3	3	4	64	87%	Sangat Tinggi
15	Rakha	3	3	1	4	4	3	2	1	3	4	1	1	3	1	1	1	3	3	1	3	4	1	3	4	3	61	88%	Sangat Tinggi
16	Hergi	3	4	1	3	4	4	1	3	3	4	1	1	3	3	1	1	4	4	1	4	4	1	3	3	4	68	89%	Sangat Tinggi
17	Asyifa	3	3	2	4	3	3	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2	4	4	2	4	3	1	4	3	4	66	85%	Sangat Tinggi
18	Santy	3	4	1	3	3	4	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	4	3	2	3	3	2	3	3	3	58	83%	Tinggi
19	Selvi	3	4	1	3	4	4	2	1	3	4	1	2	2	1	1	1	4	4	1	4	4	1	3	3	3	64	91%	Sangat Tinggi
20	Bima	4	3	2	3	2	3	1	1	4	3	1	2	3	1	1	1	4	4	1	4	3	1	3	4	4	63	88%	Sangat Tinggi
21	Friska	2	3	2	4	3	4	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	1	4	4	4	71	78%	Tinggi
22	Lisa	4	4	1	3	4	3	2	1	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	3	4	4	3	4	3	4	77	84%	Tinggi
23	Gilang	2	3	2	4	3	3	2	1	3	3	1	3	3	2	2	1	4	4	2	3	4	2	3	3	3	66	79%	Tinggi
24	Vindi	3	4	2	2	4	3	2	1	3	4	1	1	2	1	2	1	4	4	2	4	4	1	3	3	3	64	87%	Sangat Tinggi
25	Azizah	4	4	1	3	3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	1	1	4	3	1	4	3	3	3	2	4	63	82%	Tinggi
26	Novi	4	4	2	4	4	4	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	74	81%	Tinggi
27	Bagas	3	4	2	3	4	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	4	4	4	53	82%	Tinggi
28	Kevin	3	3	1	4	3	4	2	1	3	4	2	2	2	1	2	2	3	3	3	4	3	1	3	2	3	64	81%	Tinggi
29	Syifa	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	3	3	2	3	4	1	3	3	3	61	80%	Tinggi
30	Abzar	4	4	2	4	3	3	1	1	4	3	2	3	3	2	2	1	4	4	1	3	1	3	4	4	4	70	83%	Tinggi
31	Chintya	4	4	1	4	4	4	2	1	4	3	2	2	1	1	1	1	4	4	2	2	3	1	4	3	4	66	91%	Sangat Tinggi
32	Arnita	4	4	1	4	4	4	1	1	3	4	1	3	2	2	1	2	4	3	2	4	4	2	3	3	3	69	88%	Sangat Tinggi
33	Regina	3	4	2	4	3	4	2	1	3	3	2	2	3	1	2	1	4	4	1	3	4	2	3	4	4	69	86%	Sangat Tinggi
34	Dayat	4	4	2	3	4	4	2	1	4	1	1	2	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	4	1	2	55	76%	Tinggi
35	Edol	4	3	1	3	4	3	1	1	4	3	1	2	2	1	1	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	67	86%	Sangat Tinggi
36	David	4	4	2	3	4	4	2	1	3	3	1	2	2	2	2	1	4	3	2	3	4	2	1	4	3	66	83%	Tinggi
37	Hadi	4	4	1	4	4	4	1	1	3	4	1	1	2	1	2	2	3	4	2	4	4	2	3	4	4	69	92%	Sangat Tinggi
Jumlah		129	135	55	130	132	130	65	52	113	124	59	66	85	55	54	55	134	127	73	123	127	64	123	123	127	2460	3129%	

Rata-rata	**85**	**100%**	

Keterangan Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Perolehan Skor	Kategori
≥84	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
55 – 59	Sedang
40 – 54	Rendah
25 – 39	Sangat Rendah

$$Persentase\ Angket\ Motivasi\ Belajar\ Siswa\ Siklus\ I = \frac{Jumlah\ Siswa\ Memenuhi\ Kategori}{Jumlah\ Seluruh\ Siswa}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{37}{37} x 100\%$$

$$= 100\%$$

$$Rata\ -\ rata\ Angket\ Motivasi\ Belajar\ Siklus\ I = \frac{Jumlah\ Seluruh\ Nilai}{Jumlah\ Seluruh\ Siswa}$$

$$= \frac{3129}{37} = 84{,}57\ (85)$$

Lampiran 11

Catatan Lapangan Siklus I

Nama Sekolah : **SDN Ciracas 10**

Kelas : **V (lima)**

Siklus/Pertemuan : **I/I**

Jumlah Siswa Hadir : **37 Siswa**

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
08.30-08.50	Ketika bel berbunyi, seluruh siswa berbaris di lapangan. Disana sudah ada guru dan media pembelajaran berupa bola basket. Guru menyapa siswa dan menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa apakah ada yang tidak hadir atau masih belum berbaris di lapangan. Guru memeriksa kerapihan siswa, apakah ada yang tidak menggunakan seragam olahraga atau tidak ada. Guru memeriksa barisan siswa dan memperhatikan masih ada yang ribut atau tidak. Sebelum pembelajaran di mulai, guru bertanya kepada siswa “Siapa yang tau bola besar apa saja ?” dan banyak siswa yang menjawab “Bola basket bu, voli bu, bola sepak bu”. “Iya pintar, kalian benar semua jawabannya. Yang termasuk bola besar adalah bola basket, bola sepak, dan bola voli. Hari ini kita akan memainkan permainan menggunakan bola besar. Tapi sebelumnya kita pemanasan dulu ya supaya ototnya tidak tegang.” “Baik buu . . .”
08.50-09.25	Setelah pemanasan, lima siswa diberikan bola oleh guru dan di ajarkan cara mendribble yang benar. Mereka pun mencoba secara beberapa detik dan bergantian dengan siswa yang lain. Setelah semua siswa sudah mencoba, guru mulai menjelaskan permainan yang akan dimainkan. “Hari ini kita akan bermain permainan lempar sasaran.” “waah bagaimana cara bermainnya bu ?” “Nanti ibu akan membagi kalian menjadi beberapa kelompok, dua tim akan bermain terlebih dahulu. Setiap tim membentuk barisan ke belakang

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
	dan yang paling depan menghadap ke arah lawan. Pemain paling belakang membawa bola dengan cara di dribble dan melewati teman timnya secara zig-zag. Apabila sudah berada di barisan paling depan, siswa melemparkan bola kea rah lawannya dari arah bawah. Hanya boleh mengenai kaki lawan saja." Setelah menjelaskan, guru mendemonstrasikan cara bermain lempar sasaran. "Apakah semua sudah mengerti ?" "Mengerti bu . . ." "Ada yang ingin di tanyakan ?" "Tidak bu . . ." "Baiklah kalau sudah jelas, mari kita bermain. Guru mengamati jalannya permainan. Siswa begitu bersemangat dalam melempar bola ke arah lawannya.
09.25-09.40	Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran lempar sasaran. Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama permainan. Guru memberikan penguatan kepada tim yang kalah. Setelah itu, guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.
Refleksi	Siswa senang memainkan permainan lempar sasaran namun masih banyak siswa yang ribut ketika timnya sedang tidak bermain. Sehingga dilanjutkan pada pembelajaran selanjutnya.

Jakarta, 12 Juli 2017

Observer

Suwartiningsih, S.Pd

Peneliti

Julia Carissa

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SDN Ciracas 10

Kelas : V (lima)

Siklus/Pertemuan : I/II

Jumlah Siswa Hadir : 37 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
08.30-08.50	Ketika bel berbunyi, seluruh siswa berbaris di lapangan. Disana sudah ada guru dan media pembelajaran berupa bola basket. Guru menyapa siswa dan menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa apakah ada yang tidak hadir atau masih belum berbaris di lapangan. Guru memeriksa kerapihan siswa, apakah ada yang tidak menggunakan seragam olahraga atau tidak ada. Guru memeriksa barisan siswa dan memperhatikan masih ada yang ribut atau tidak. Sebelum pembelajaran di mulai, guru membahas pembelajaran sebelumnya dan bertanya kepada siswa “Siapa yang ingat permainan bola besar apa saja ?” siswa menjawab “basket bu, voli bu, sepak bola bu”. “Iya benar, yang termasuk permainan bola besar adalah basket, sepak bola, dan voli. Hari ini kita akan memainkan permainan menggunakan bola besar. Tapi sebelumnya seperti biasa kita pemanasan dulu ya.” “Siap buu . . .”
08.50-09.25	Setelah pemanasan,guru mulai menjelaskan permainan yang akan dimainkan. “Hari ini kita akan bermain permainan bola punggung estafet.“Nanti ibu akan membagi kalian menjadi beberapa kelompok, setiap siswa nanti akan mengoper bola ke teman di belakangnya dari arah atas, kanan, kiri, dan bawah. Setelah itu, dua siswa paling depan membawa bola menggunakan punggung sambil berjoged. Bola tidak boleh sampai terjatuh dan tidak boleh disentuh tangan keika sudah berjalan. Apabila terjatuh harus mengulang lagi dari awal. Apabila sudah kembali, dilanjutkan oleh temanyang ada di barisan belakangnya. Tim yang paling cepat sampai adalah pemenangnya. Apakah ada yang ingin ditanyakan ?” “Bu, puggung itu yang sebelah mana sih bu ?” Guru pun

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
	menunjukkan cara menaruh bola di punggung yang benar dan membimbing siswa ketika permainan berlangsung.
09.25-09.40	Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran lempar sasaran. Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama permainan. Guru memberikan penguatan kepada tim yang kalah. Setelah itu, guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.
Refleksi	Siswa senang memainkan permainan bola punggung estafet namun ada siswa yang melanggar aturan permainan. Sehingga dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Jakarta, 14 Juli 2017

Observer

Suwartiningsih, S.Pd

Peneliti

Julia Carissa

Lampiran 12

Catatan Lapangan Siklus II

Nama Sekolah : SDN Ciracas 10

Kelas : V (lima)

Siklus/Pertemuan : II/I

Jumlah Siswa Hadir : 37 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
08.30-08.50	Ketika bel berbunyi, seluruh siswa berbaris di lapangan. Disana sudah ada guru dan media pembelajaran berupa bola basket. Guru menyapa siswa dan menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa apakah ada yang tidak hadir atau masih belum berbaris di lapangan. Guru memeriksa kerapihan siswa, apakah ada yang tidak menggunakan seragam olahraga atau tidak ada. Guru memeriksa barisan siswa dan memperhatikan masih ada yang ribut atau tidak. Sebelum pembelajaran di mulai, guru bertanya kepada siswa “Siapa yang masih ingat kita kemarin bermain permainan bola besar apa saja ?” “lempar sasaran sama bola punggun estafet bu.” “ya, ternayata kalian masih ingat ya.” Sekarang kita akan bermain permainan baru lagi, tetapi sebelumnya kita pemanasan terlebih dahulu. Ayo coba direntangkan tangannya jangan sampai ada yang bentrok dengan temannya.”
08.50-09.25	Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan galaxin dengan bola. Ada bebarapa siswa yang ternyata belum pernah memainkan permainan galaxin. Permainan ini seperti permainan galaxin pada umumnya, namun salah satu siswa harus membawa bola sampai batas yang telah ditetapkan dan boleh di oper ke teman satu timnya dengan cara dilempar. Bola tidak boleh sampai dikenakan oleh penjaga. Setelah siswa sudah memahami permainan, permainan pun dimulai. Guru mengawasi seluruh siswa supaya tidak ada

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
	yang ribut ketika temannya bermain. Guru juga memperhatikan siswa yang bermain apakah ada yang melanggar aturan atau tidak. Siswa bermain dengan gembira. Guru memberikan semangat dan motivasi supaya siswa semakin bersemangat memainkan permainan galaxin dengan bola. Permainan dilakukan secara bergantian sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru.
09.25-09.40	Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran lempar sasaran. Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama permainan. Guru memberikan penguatan kepada tim yang kalah. Setelah itu, guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.
Refleksi	Siswa senang memainkan permainan galaxin dengan bola dan lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran.

Jakarta, 19 Juli 2017

Observer

Suwartiningsih, S.Pd

Peneliti

Julia Carissa

Catatan Lapangan

Nama Sekolah : SDN Ciracas 10

Kelas : V (lima)

Siklus/Pertemuan : II/II

Jumlah Siswa Hadir : 37 Siswa

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
08.30-08.50	Ketika bel berbunyi, seluruh siswa berbaris di lapangan. Disana sudah ada guru dan media pembelajaran berupa bola basket. Guru menyapa siswa dan menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa apakah ada yang tidak hadir atau masih belum berbaris di lapangan. Guru memeriksa kerapihan siswa, apakah ada yang tidak menggunakan seragam olahraga atau tidak ada. Guru memeriksa barisan siswa dan memperhatikan masih ada yang ribut atau tidak. Sebelum pembelajaran di mulai, guru membahas sedikit permainan menggunakan bola besar yang telah dimainkan pada pembelajaran sebelumnya dan siswa menanggapi dengan antusias. Setelah itu, guru dan siswa melakukan pemanasan.
08.50-09.25	Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan kucing dan tikus. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar. 2 orang menjadi kucing dan sisanya menjadi tikus. Dalam satu lingkarang terdapat dua buah bola. Bola dilemparkan oleh tikus satu ke tikus lainnya dan kucing berusaha merebut bola tersebut. Apabila kucing dapat merebut bola, kucing tersebut berganti menjadi tikus dan sebaliknya.Siswa saling melempar bola dengan antusias dan berhati-hati karena takut bolanya direbut oleh kucing. Guru mengamati jalannya permainan.
09.25-09.40	Pada kegiatan akhir, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran lempar sasaran. Guru memperbaiki kesalahan-kesalahan gerakan siswa selama permainan. Guru memberikan penguatan kepada tim yang kalah. Setelah itu, guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.
Refleksi	Siswa senang memainkan permainan kucing dan tikus dengan antusias dan gembira. Proses pembelajaran juga

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
	sudah jauh lebih baik dari sebelumnya. Terlihat adanya peningkatan yang bahkan melebihi batas yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan hanya sampai siklus II.

Jakarta, 21 Juli 2017

Observer

Suwartiningsih, S.Pd

Peneliti

Julia Carissa

Lampiran 13

Foto-foto Kegiatan Siklus I

Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai

Siswa melakukan pemanasan

Guru mendeonstrasikan permainan lempar sasaran

Siswa berbaris di lapangan

Guru mengajari siswa cara menempatkan bola di punggung yang benar

Siswa bermain bola punggung estafet

Guru memperhatikan jalannya permainan

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran

Foto-foto Kegiatan Siklus II

Siswa di atur barisannya

Siswa melakukan pemanasan

Guru mendemonstrasikan permainan galaxin dengan bola

Siswa bermain galaxin dengan bola

Siswa berbaris di lapangan

Guru mengajukan pertanyaan mengenai bola besar

Siswa memperhatikan penjelasan guru

Guru mendemonstrasikan permainan kucing dan tikus

Siswa bermain kucing dan tikus

Lampiran 14

Keabsahan Data Siklus I

No	Foto	Catatan Lapangan/Observasi	Tes	Kesimpulan
1	Kegiatan Awal (Pemanasan) 	Pada tanggal 14 Juli 2017, siswa berbaris di lapangan, kemudian berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa dan kelengkapan pakaian siswa. Lalu siswa melakukan pemanasan. Guru menjelaskan permainan bola punggung estafet.	Agar otot-otot siswa tidak tegang ketika memainkan permainan bola punggung estafet.	Siswa merasa senang melakukan pemanasan karena badannya menjadi lebih lentur dan lincah ketika bermain.
2	Kegiatan Inti 	Guru menjelaskan permainan “bola punggung estafet.” Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Dua siswa di barisan paling depan membawa bola di punggung sambil menari. Bola tidak boleh sampai terjatuh ataupun disentuh dengan tangan.	Dengan permainan menggunakan bola besar “bola punggung estafet” diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan criteria yang telah di tentukan. Guru mengamati jalannya permainan.	Masih ada siswa yang melanggar aturan dan masih ada yang ribut sendiri saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan masih rendah dan belum mencapai kriteria yang di harapkan.
3	Kegiatan Akhir 	Setelah melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Guru memperbaiki gerakan yang masih salah dan memberikan penguatan kepada siswa. Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.	Siswa mengisi angket motivasi belajar yang diberikan oleh guru.	Motivasi belajar siswa pada siklus I masih rendah yaitu 72,97% dan pemantau tindakan 75%. Belum memenuhi kriteria pencapaian yang diinginkan.

Lampiran 15

Keabsahan Data Siklus II

No	Foto	Catatan Lapangan/Observasi	Tes	Kesimpulan
1	Kegiatan Awal (Pemanasan)	Pada tanggal 21 Juli 2017, siswa berbaris di lapangan, kemudian berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah berdoa, guru mengecek kehadiran siswa dan kelengkapan pakaian siswa. Lalu siswa melakukan pemanasan. Guru menjelaskan permainan kucing dan tikus.	Agar otot-otot siswa tidak tegang ketika memainkan permainan bola punggung estafet.	Siswa melakukan pemanasan dengan gembira karena akan memainkan permainan baru.
2	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan permainan “kucing dan tikus.” Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok besar. Dua orang siswa berada di tengah untuk menjadi kucing dan sisanya menjadi tikus. Pemain yang menjadi tikus harus mengoper bola ke tikus yang lain dengan cara melemparkannya tetapi tidak boleh sampai direbut oleh kucing.	Dengan permainan menggunakan bola besar “kucing dan tikus” diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan criteria yang telah di tentukan. Guru mengamati jalannya permainan.	Permainan kucing dan tikus sangat menyenangkan sehingga membuat siswa antusias dalam bermain. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat dari sebelumnya.
3	Kegiatan Akhir	Setelah melakukan permainan, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran. Guru memperbaiki gerakan yang masih salah dan memberikan penguatan kepada siswa. Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya kemudian berdoa untuk menutup pembelajaran.	Siswa mengisi angket motivasi belajar yang diberikan oleh guru.	Hasil angket motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,78% begitupun data pemantau tindakan menjadi 95%. Hasil tersebut sudah melebihi kriteria pencapaian.

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SDN CIRACAS 10
Jl. Raya Ciracas Rt.007/003 Kel. Ciracas Kec. Ciracas, Kota Administrasi Jakarta Timur 13740
Telp. 021-87707514 | email : sdnciracas_10pg@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
No. 174 / 1.851.2.21 / VII / 2017

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Ciracas 10 Kelurahan Ciracas Kecamatan Ciracas Kota Administrasi Jakarta Timur menerangkan bahwa :

Nama	: Julia Carissa
NIM	: 1815133387
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian skripsi di SDN Ciracas 10 dengan judul "***Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Permainan Menggunakan Bola Besar dalam Pendidikan Jasmani di Kelas V SD.***"

Surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Juli 2017
Kepala SDN Ciracas 10

H. Cecep Suparman, S.Pd
NIP. 196608011989121001