

**UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN LEMPARAN BOLA KE
RING BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN
TARGET PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

**Ngadino
NIM 09604224040**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola ke Ring Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan” yang disusun oleh Ngadino, NIM 09604224040 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2013

Pembimbing



Sriawan, M. Kes.

NIP. 19580830 198703 1 003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola ke Ring Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan” ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 8 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Sriawan, M.Kes	Ketua Penguji		17/7/13
Sri Mawarti, M.Pd	Sekretaris Penguji		16/7/13
Suhadi, M.Pd	Penguji I		15/7/13
Subagyo, M.Pd	Penguji II		16/7/13

Yogyakarta, Juli 2013

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S.
NIP. 19600824 198601 1 00

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juli 2013

Yang Menyatakan



Ngadino

NIM. 09604224040

MOTTO

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui (QS. Al-Baqarah: 216)”

“Berangkatlah kamu baik dengan rasa ringan maupun dengan rasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagimu jika kamu mengetahui (QS. At-Taubah: 41)”

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu (QS. Muhammad: 7) ”

Hidup adalah perjuangan, perjuangan itu usaha dan doa (Penulis).

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Ibu Sumi dan Bapak Trimono Mulyono. yang senantiasa mendoakan aku dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Semua kakak kandungku, Tugino, Wardoyo dan Paino yang sudah memberikan dukungan secara moril maupun materiil.
3. Dua kakak iparku, mbak Surani dan mbak Muryani yang juga selalu memberikan dukungan. Dan juga untuk tiga keponakanku, Diah, Eko dan Alfi yang semoga dimasa depan menjadi orang yang bertaqwa, istiqomah dalam kebaikan dan berbakti kepada orang tua.

**UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN LEMPARAN BOLA KE RING
BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN**

Oleh:
Ngadino
09604224040

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari sebuah permasalahan pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Deresan. Ternyata hasil dari ketepatan lemparan bola ke ring basket dari siswa masih kurang dan itu disebabkan rendahnya motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket serta untuk meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa dalam pembelajaran dengan metode kombinasi permainan target

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindak Kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Deresan yang berjumlah 35. Jumlah siswa putra adalah 12 dan yang putri berjumlah 23. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kombinasi permainan target dapat meningkatkan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket serta meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan motivasi dan keseriusan siswa serta peningkatan hasil ketepatan lemparan bola / *shooting* ke ring basket sehingga ketuntasan mencapai 94,3% pada siklus kedua.

Kata kunci : ketepatan, keseriusan, motivasi, permainan target

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga dapat terealisasikan skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola ke Ring Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Ilmu Keolahragaan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini bisa terselesaikan tidak lepas dari kontribusi semua pihak yang telah memberikan do’a, bimbingan, bantuan, dan arahan. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengajarkan pentingnya menjadi mahasiswa yang berkarakter baik dan religius.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Sriawan, M.Kes., selaku Kaprodi PGSD Penjas sekaligus pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses skripsi ini dengan penuh sabar dan bijaksana.
4. Bapak/Ibu dosen FIK, yang telah mengajar dan mendidik saya selama menuntut ilmu di bangku kuliah.

5. Ayah, Ibunda dan semua saudara tercinta yang telah memberikan doa restunya, sehingga ananda bisa menjadi seperti sekarang ini.
6. Kepala SD Negeri Deresan yang telah memberikan ijin dan membimbing saya dalam penelitian.
7. Guru Penjas SD Negeri Deresan yang telah mengarahkan dan membantu kelancaran proses penelitian.
8. Teman-teman kuliah yang selalu memberikan motivasi dan masukan.
9. Teman-teman organisasi atau yang pernah menjadi aktivis bersama saya baik di organisasi intra kampus maupun organisasi ekstra kampus, khususnya KAMMI Komisariat Universitas Negeri Yogyakarta, yang juga selalu memberi motivasi dan kebersamaan dalam berkarya.
10. Semua pihak terkait yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata ideal. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif akan sangat kami terima dengan senang demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi ranah pendidikan.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Hakekat Pembelajaran	7
2. Tujuan Pembelajaran	8
3. Manfaat Tujuan Pembelajaran	9
4. Ciri-ciri Pembelajaran	10
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	11
6. Prinsip-prinsip Umum Tentang Mengajar	22
7. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	23
8. Hakekat Permainan Bola Basket	25
9. Hakekat Permainan Target	32
10. Hakekat Kombinasi	38
11. Karakteristik Siswa SD Kelas V	38
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	42

BAB III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis, Desain dan Setting Penelitian	44
1.	Jenis Penelitian	44
2.	Desain dan Setting Penelitian	45
B.	Subyek Penelitian	56
C.	Instrumen Penelitian	56
D.	Teknik Pengumpulan Data	58
E.	Teknik Analisis Data	58
F.	Indikator Keberhasilan Tindakan	59

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Lokasi, Subyek Penelitian dan Hasil Penelitian	61
B.	Pembahasan	80

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Kesimpulan	83
B.	Implikasi Penelitian	83
C.	Keterbatasan Penelitian	84
D.	Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	85
-----------------------------	----

LAMPIRAN	86
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Pertemuan-1	73
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Ketepatan Shooting Pertemuan ke-1	73
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Pertemuan-2	75
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketepatan Shooting Pertemuan ke-2	75
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Siklus 2	77
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Ketepatan Shooting Siklus 2	77
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Wiraatmadja, 2008: 66)	46
Gambar 2. Skema Kombinasi Permainan Target	54
Gambar 3. Papan yang Berisi Jawaban (Target)	54
Gambar 4. Grafik Motivasi dan Keseriusan serta Hasil Evaluasi <i>shooting</i> ke Ring Basket Pertemuan Pertama Pada Siklus I	74
Gambar 5. Grafik Motivasi dan Keseriusan serta Hasil Evaluasi <i>shooting</i> ke Ring Basket Pertemuan Kedua Pada Siklus I	76
Gambar 6. Grafik Motivasi dan Keseriusan serta Hasil Evaluasi <i>shooting</i> ke Ring Basket Pertemuan Pertama Pada Siklus II	78
Gambar 7. Grafik Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Surat Permohonan Pembimbing Proposal TAS	88
Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	89
Surat Permohonan Ijin Penelitian	90
Lembar Pengesahan Proposal TAS Layak Diteliti	91
Surat Tembusan dari Fakultas Ilmu Keolahragaan tentang Ijin Penelitian	92
Surat Tembusan dari Sekretaris Daerah Pemerintah Daerah Daerah	
Istimewa Yogyakarta tentang Ijin Penelitian	93
Surat Tembusan dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	
Kabupaten Sleman tentang Ijin Penelitian	94
Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari SD Negeri Deresan	95
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1	96
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2	102
Angket Motivasi dan Keseriusan Siswa Kelas V SD Negeri Deresan	
dalam Mengikuti Pembelajaran Permainan Basket dengan	
Metode Kombinasi Permainan Target	108
Hasil Pengisian Angket Motivasi dan Keseriusan Siswa Kelas V SD Negeri Deresan	
dalam Mengikuti Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan metode	
Kombinasi Permainan Target	109

Lembar Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran	
Permainan Bola Basket	112
Hasil Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran	
Permainan Bola Basket Pertemuan 1	114
Hasil Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran	
Permainan Bola Basket Pertemuan 2	116
Hasil Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran	
Permainan Bola Basket Pertemuan 3	118
Lembar Penilaian <i>Shooting</i> (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa Kelas V SD	
Negeri Deresan dalam Pembelajaran Permainan	
Bola Basket	120
Hasil Penilaian <i>Shooting</i> (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa Kelas V SD Negeri	
Deresan dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket	
Pertemuan 1.....	122
Hasil Penilaian <i>Shooting</i> (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa Kelas V SD Negeri	
Deresan dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket	
Pertemuan 2.....	124
Hasil Penilaian <i>Shooting</i> (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa Kelas V SD Negeri	
Deresan dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket	
Pertemuan 3.....	126
Lembar Observasi Kelas Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket	
pada siklus I Pertemuan 1.....	128

Lembar Observasi Kelas Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket	
pada siklus I Pertemuan 2.....	130
Lembar Observasi Kelas Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket	
pada siklus II Pertemuan 1	132
Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan	134
Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi <i>Shooting</i> ke ring	135
Lampiran Deskripsi Statistik	136
Lampiran. Gambar Pendahuluan	137
Lampiran. Gambar Proses Pembelajaran	138
Lampiran. Gambar Evaluasi atau Penilaian	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang mengutamakan pemanfaatan aktivitas jasmani sebagai tujuan. Sedangkan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri adalah untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih (Permendiknas 2006 : 702). Aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan dipilih dan direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Ruang lingkup pendidikan jasmani Sekolah Dasar menurut Permendiknas (2006 : 703) meliputi : permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air atau akuatik, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Melalui ketujuh aktivitas tersebut penjas tidak mungkin dapat berfungsi seperti yang diharapkan, mengingat keterbatasan berbagai hal, sehingga tidak tercukupi volume latihan, frekuensi dan intensitas minimalnya untuk mencapai taraf yang digariskan. Akan tetapi penjas harus dilaksanakan sebagai upaya untuk

menumbuhkembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas-aktivitas yang menarik perhatian dan minat siswa, sehingga aktivitas jasmani dijadikan sebagai budaya dan kebutuhan. Materi pelajaran disusun secara berjenjang dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang ringan ke yang berat, dari yang mudah ke yang sulit. Inovasi pembelajaran selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berbagai pendekatan dan strategi dilakukan guru untuk lebih memberdayakan potensi siswa.

Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Deresan, Depok , Sleman berjalan dengan baik, akan tetapi ada beberapa pembelajaran yang hasilnya ternyata kurang optimal. Salah satunya adalah pembelajaran permainan bola besar dan terkhusus permainan bola basket. Setelah diskusi dengan guru yang mengajar Penjasorkes di SD Negeri Deresan ternyata hasil atau prestasi siswa untuk memasukkan bola ke ring basket itu masih kurang. Hal itu disebabkan dari beberapa hal, antara lain jarak yang dirasa terlalu jauh, bola dirasa terlalu berat, keseriusan dan motivasi dari siswa yang masih kurang dan juga rasa malu dari beberapa siswa dalam melakukan lemparan sehingga hasilnya tidak maksimal. Namun dari persoalan atau sebab yang ada tadi, menurut penulis dan Guru Penjasorkes di SD Negeri Deresan ada persoalan atau masalah spesifik yang mengakibatkan hasil atau prestasi siswa untuk memasukkan bola ke ring basket masih kurang yaitu keseriusan dan motivasi dari siswa yang masih kurang. Atau dengan kata lain keseriusan dan motivasi siswa sangat mempengaruhi hasil ketepatan

lemparan bola para siswa ke ring basket. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil ketepatan siswa dalam memasukkan bola ke ring basket perlu adanya upaya peningkatan keseriusan dan motivasi dari para siswa itu sendiri. Maka dari itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang dimaksud disini adalah metode pembelajaran yang mengarah bagaimana siswa terlatih untuk serius, termotivasi dan terbiasa melempar obyek lempar secara tepat ke tempat yang telah ditentukan. Akan tetapi yang harus diperhatikan adalah bahwa metode pembelajaran ini harus tetap memberikan unsur pendidikan dan kesenangan.

Maka dalam hal ini penulis ingin memberikan rekomendasi metode pembelajaran yang harapannya bisa lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode yang dimaksudkan adalah metode kombinasi permainan target. Dalam hal ini permainan target akan dikombinasikan dengan soal-soal mata pelajaran selain penjasorkes, yaitu soal-soal mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan sosial. Walaupun pada akhirnya metode ini dimungkinkan memberikan dampak baik terhadap kecepatan siswa berfikir untuk menjawab pertanyaan, namun tujuan utama sebenarnya adalah supaya siswa terlatih untuk bisa lebih serius dan termotivasi dalam pembelajaran ini. Selain itu supaya siswa juga terlatih melempar obyek lempar (bola basket) secara tepat ke tempat sasaran. Sasaran lempar disini merupakan jawaban dari soal-soal yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang : “Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola ke Ring Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dari hasil wawancara dengan guru Penjasorkes SD Negeri Deresan disampaikan bahwa Keseriusan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket masih kurang.
2. Hasil ketepatan memasukkan bola ke ring basket masih rendah.
3. Jarak melempar ke ring basket yang dari beberapa siswa dirasa terlalu jauh.
4. Adanya siswa yang merasa bola yang digunakan masih terlalu berat.
5. Adanya siswa yang masih merasa malu dalam melakukan lemparan sehingga hasilnya tidak maksimal.
6. Perlu adanya metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien supaya siswa lebih serius dan termotivasi sehingga ada peningkatan hasil ketepatan melempar bola ke ring basket.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi pada salah satu permasalahan yaitu tentang upaya peningkatan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket dengan metode kombinasi permainan target pada siswa kelas V SD Negeri Deresan.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah seperti tersebut di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah metode kombinasi permainan target dapat meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa kelas V SD Negeri Deresan dalam mengikuti pembelajaran?
2. Apakah metode kombinasi permainan target dapat meningkatkan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket pada siswa kelas V SD Negeri Deresan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa kelas V SD Negeri Deresan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket pada siswa kelas V SD Negeri Deresan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Menurut Suharjana (2010 : 5) adalah “mengembangkan budaya meneliti dengan prinsip sambil bekerja dapat melakukan penelitian dibidang yang ditekuninya

2. Manfaat secara praktis

a. Guru pendidikan jasmani

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan kreativitasnya.

b. Bagi peserta didik

- 1) Memiliki motivasi dan kepercayaan diri dalam melakukan lemparan bola ke ring basket
- 2) Meningkatkan antusiasme dan keseriusan dalam berlatih memasukkan bola ke ring basket pada khususnya dan permainan bola besar pada umumnya.

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada siswa khususnya dan kepada masyarakat pada umumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan padanan kata dari istilah *instruction*, yang mengandung arti lebih luas dari pengajaran (Sadiman dalam Depdiknas, 2003 : 7). Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subyek didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam pendidikan (*education*), tetapi juga dalam pelatihan (*training*) (Depdiknas, 2003 : 7).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Kompetensi berupa sejumlah kemampuan bermakna dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajar atau setelah mereka menyelesaikan pengalaman belajarnya (Saidihardjo, 2004 : 12) .

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang

terprogram dan dirancang secara sistematis dimana guru menjadi fasilitator untuk membantu anak didiknya dalam belajar sesuai dengan kebutuhannya.

2. Tujuan Pembelajaran

Salah satu sumbangan terbesar dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran seyogyanya memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F. Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington (1984)

bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran .

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa :

- a. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
- b. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Menurut Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis.

3. Manfaat Tujuan Pembelajaran

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri;
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;
- c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran;
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

4. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Darsono (2002:24) ciri pembelajaran adalah :

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menyenangkan bagi siswa.

- e. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Jika ada seorang guru yang mengatakan bahwa dia tidak ingin berhasil dalam mengajar, adalah ungkapan seorang guru yang sudah putus asa dan jauh dari kepribadian seorang guru. Mustahil setiap guru tidak ingin berhasil dalam mengajar. Apalagi jika guru itu hadir ke dalam dunia pendidikan berdasarkan tuntutan hati nurani. Panggilan jiwanya pasti merintih atas kegagalan mendidik dan membina anak didiknya.

Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan, sampai-sampai seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikiran mempersiapkan program pengajarannya dengan baik dan sistematis. Namun terkadang keberhasilan yang dicita-citakan, tetapi kegagalan yang ditemui, disebabkan oleh berbagai faktor sebagai penghambatnya. Sebaliknya, jika keberhasilan itu menjadi kenyataan, maka berbagai faktor itu juga sebagai pendukungnya.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran diantaranya yaitu :

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Kepastian dari perjalanan

proses belajar mengajar berpangkal tolak dari jelas tidaknya perumusan tujuan pengajaran. Tercapainya tujuan sama halnya keberhasilan pengajaran.

Sedikit banyaknya perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru, dan secara langsung guru mempengaruhi kegiatan belajar anak didik. Guru dengan sengaja menciptakan lingkungan belajar guna mencapai tujuan. Jika belajar anak didik dan kegiatan mengajar guru bertentangan, dengan sendirinya tujuan pengajaran pun gagal untuk dicapai.

b. Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan

oleh kualitas atau kemampuan guru. Guru sangat menentukan bagi keberhasilan anak mengingat guru adalah pengajar, pembimbing dan penuntun anak.

c. Anak Didik (siswa)

Menurut Dunkin, faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi :

- 1) Latar belakang siswa (*pupil formative experience*) meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tingkat sosial ekonomi, dari keluarga bagaimana siswa berasal dll. Kepribadian mereka bermacam-macam ada yang pendiam, ada yang periang, ada yang suda bicara, ada yang kreatif, keras kepala, manja dan sebagainya.
- 2) Sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*) meliputi kemampuan, pengetahuan dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap siswa memiliki kemampuan atau tingkat kecerdasan yang bervariasi. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Karena itu perbedaan anak pada aspek biologis, intelektual dan psikologis tersebut dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar.

Anak didik atau siswa adalah organisme yang unik yang

berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi jarak dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

d. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain-lain. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain-lain. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasana. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari dua dimensi yaitu sebagai

proses penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses pengaturan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika mengajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran berupa alat dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien, sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Kedua, kelengkapan saran dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda. Siswa yang auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengar, sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan.

e. Kegiatan Pembelajaran

Pola umum kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan anak didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang mengajar, anak didik yang belajar. Maka guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar anak didik. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendekatan yang guru ambil akan menghasilkan kegiatan anak didik yang bermacam-macam. Guru yang menggunakan pendekatan individual, misalnya berusaha memahami

anak didi sebagai makhluk individual dengan segala persamaan dan perbedaannya. Guru yang menggunakan pendekatan kelompok berusaha memahami anak didik sebagai makhluk sosial, dengan tingkat keberhasilan belajar mengajar yang tidak sama pula. Perpaduan dari kedua pendekatan itu malah akan menghasilkan hasil belajar mengajar yang lebih baik. Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Hasil pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan metode ceramah tidak sama dengan hasil pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan metode tanya jawab atau metode diskusi.

f. Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu :

- 1) Faktor organisasi kelas, yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok belajar yang besar dalam satu kelas berkecenderungan :
 - a) Sumber daya kelompok akan bertambah luas sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.

- b) Kelompok belajar akan kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.
- c) Kepuasan belajar setiap siswa akan kecenderungan menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru, dengan kata lain perhatian guru akan semakin terpecah.
- d) Perbedaan individu antara anggota akan semakin tampak, sehingga akan sukar mencapai kesepakatan. Kelompok yang terlalu besar cenderung akan terpecah ke dalam sub-sub kelompok yang saling bertentangan.
- e) Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi pelajaran baru.
- f) Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

- 2) Faktor iklim sosial – psikologis maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal dan eksternal.
- a) Iklim sosial – psikologis secara internal adalah hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah misalnya iklim sosial antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara guru dengan guru bahkan antara guru dengan pimpinan sekolah. Sekolah yang mempunyai hubungan yang baik secara internal, yang ditunjukkan oleh kerjasama antar guru, saling menghargai dan saling membantu, maka memungkinkan iklim belajar menjadi sejuk dan tenang sehingga akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Sebaliknya, manakala hubungan tidak harmonis, iklim belajar akan penuh dengan ketegangan dan ketidaknyamanan sehingga akan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar.
- b) Iklim sosial – psikologis eksternal adalah keharmonisan hubungan antara pihak sekolah dengan dunia luar, misalnya hubungan sekolah dengan orang tua siswa, hubungan sekolah dengan lembaga-lembaga masyarakat dan sebagainya. Iklim sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat orang tua, praktik

pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah) semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

g. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulangan. Biasanya bahan pelajaran itu sudah dikemas dalam bentuk buku paket untuk dikonsumsi oleh anak didik. Setiap anak didik dan guru wajib mempunyai buku paket tersebut guna kepentingan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bila tiba masa ulangan, semua bahan yang telah diprogramkan dan harus selesai dalam jangka waktu tertentu dijadikan sebagai bahan untuk pembuatan item-item soal evaluasi. Gurulah yang membuat dengan perencanaan yang sistematis dan dengan menggunakan alat evaluasi. Alat-alat evaluasi yang umumnya digunakan tidak hanya benar-salah (true – false) dan pilihan ganda (multiple choice) tapi juga menjodohkan (matching), melengkapi (completion) dan essay.

Masing-masing alat evaluasi mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Benar – salah (B – S) dan pilihan ganda adalah bagian dari tes objektif. Maksudnya, objektive dalam hal pengoreksian,

tapi belum tentu objektif dalam jawaban yang dilakukan oleh anak-anak didik. Karena sifat alat ini mengharuskan anak didik memilih jawaban yang sudah disediakan dan tidak ada alternatif lain diluar dari alternatif itu, maka bila anak didik tidak dapat menjawabnya, cenderung melakukan tindakan spekulasi pengambilan sikap untung-untungan ketimbang tidak bisa.

Alat test dalam bentuk essay dapat mengurangi sikap dan tindakan spekulasi pada anak didik. Sebab test ini hanya dapat dijawab bila anak didik betul-betul menguasai bahan pelajaran dengan baik. Bila tidak, kemungkinan besar anak didik tidak dapat menjawabnya dengan baik dan benar. Kelemahan alat test ini adalah dari segi pembuatan item soal tidak semua bahan pelajaran dalam satu semester dapat tertampung untuk disuguhkan kepada anak didik pada waktu ulangan. Essay memang alat test yang tidak objektif, karena dalam penilaiannya, walaupun ada standar penilaian, masih terpengaruh dengan selera guru. Apalagi bila tulisan anak didik tidak mudah terbaca, kejengkelan hati segera muncul dan pemberian nilai tanpa pemeriksaanpun dilakukan. Berbagai permasalahan yang telah dikemukakan tersebut mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Validitas dan reliabilitas data dari hasil evaluasi itulah yang mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Bila alat tes itu tidak

valid dan tidak reliable, maka tidak dapat dipercaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar mengajar.

h. Suasana Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi biasanya dilaksanakan di dalam kelas. Semua anak didik dibagi menurut kelas masing-masing dan tingkatan masing-masing. Besar kecilnya jumlah anak didik yang dikumpulkan di dalam kelas akan mempengaruhi suasa kelas. Sekaligus mempengaruhi suasana evaluasi yang dilaksanakan. Sistem silang adalah tekhnik lain dari kegiatan mengelompokkan anak didik dalam rangka evaluasi. Sistem ini dimaksudkan untuk mendapatkan data hasil evaluasi yang benar-benar objektif.

Karena sikap mental anak didik belum semuanya siap untuk berlaku jujur, maka dihadirkanlah satu atau dua orang pengawas atau guru yang ditugaskan untuk mengawasinyak. Selama pelaksanaan evaluasi, selama itu juga seorang pengawas mengamati semua sikap, gerak gerik yang dilakukan oleh anak didik. Sikap yang merugikan pelaksanaan evaluasi dari seorang pengawas adalah membiarkan anak didik melakukan hubungan kerja sama diantara anak didik. Pengawas seolah-olah tidak mau tau apa yang dilakukan oleh anak didik selama ulangan. Lebih merugikan lagi adalah sikap pengawas yang sengaja menyuruh anak didik membuka buku atau catatan untuk mengatasi

ketidakberdayaan anak didik dalam menjawab item-item soal. Dengan dalih, karena koreksinya sistem silang, malu kebodohan anak didik diketahui oleh sekolah lain. Suasana evaluasi yang demikian tentu saja, disadari atau tidak, merugikan anak didik untuk bersikap jujur dengan sungguh-sungguh belajar di rumah dalam mempersiapkan diri menghadapi ulangan. Anak didik merasa diperlakukan secara tidak adil, mereka tentu kecewa, mereka sedih, mereka berontak dalam hati, mengapa harus terjadi suasana evaluasi yang kurang enak dipandang mata. Dimanakah penghargaan pengawas atas jerih payahnya belajar selama ini. Dampak dikemudian hari dari sikap pengawas yang demikian, adalah mengakibatkan anak didik kemungkinan besar malas belajar dan kurang memperhatikan penjelasan ketika belajar mengajar berlangsung. Hal inilah yang seharusnya tidak boleh terjadi pada diri anak didik. Inilah dampak yang merugikan terhadap kualitas pembelajaran.

6. Prinsip-prinsip Umum Tentang Mengajar

Prinsip-prinsip umum yang harus dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- a. Mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.
- b. Pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus bersifat praktis.

- c. Mengajar harus memperhatikan perbedaan individual dalam kesanggupan belajar.
- d. Kesiapan dalam belajar sangat penting dijadikan landasan dalam mengajar.
- e. Tujuan pengajaran harus diketahui siswa.
- f. Mengajar harus mengikuti prinsip psikologis tentang belajar.

7. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial emosional dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani (Permendiknas, 2006 : 702)

Selain hal tersebut di atas tujuan pendidikan jasmani juga disebutkan dalam permendiknas (2006 : 703) adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- c. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- e. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- f. Memahami konsep aktivitas jasmani, olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik

yang sempurna, pola hidup sehat, bugar dan terampil serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Depdikbud (1988 : 5) pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmaniah dan rohaniah serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya sendiri dan pembangunan bangsa. Sedang tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar secara umum adalah untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan dasar, menanamkan nilai sikap dan membiasakan hidup sehat.

Sedangkan hakekat pengajaran pendidikan jasmani menurut Rusli Lutan (2001 : 6-9) adalah membantu siswa dalam menjalani proses pertumbuhan baik keterampilan (psikomotor), sikap (afektif) dan pengetahuan (kognitif). Pengajaran adalah perilaku profesional yang ditampilkan guru, belajar adalah perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman.

Pendidikan jasmani juga diajarkan di sekolah di samping mata pelajaran yang lain. Pelajaran pendidikan jasmani bukan sekedar pelajaran pelengkap dianggap tidak penting. Ini adalah pandangan dan

penilaian yang salah. Pelajaran pendidikan jasmani justru memiliki peran yang sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, karena mempunyai tujuan yang sangat kompleks.

Menurut Rusli Lutan (2001 : 18-19) tujuan pendidikan jasmani adalah :

- a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan sosial.
- b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani untuk melaksanakan tugas sehari-hari.
- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui aktivitas jasmani baik kelompok maupun perorangan.
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial.
- f. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani.

8. Hakekat Permainan Bola Basket

a. Permainan Basket ditinjau dari Kurikulum

Permainan bola basket ini adalah salah satu permainan yang masuk dalam pelajaran Penjasorkes Bab Permainan Bola Besar. Di kelas V SD permainan bola basket masuk di semester dua. Permainan bola besar kelas V SD ini juga sudah ditentukan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasarnya :

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

Kompetensi Dasar : 6.1. Mempraktikkan variasi tehnik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

b. Permainan Bola Basket untuk Anak SD.

Permainan bola basket itu tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa saja. Anak SD pun juga bisa bermain bola basket. Namun di dalam dunia pendidikan, khususnya bidang olahraga itu ada perbedaan dalam proses pengelolaannya. Untuk anak SD itu lebih pada bagaimana taktik dalam bermain bola basket itu sendiri. Teknik dasar belum menjadi fokus utama untuk anak-anak SD.

Berikut adalah sedikit penjelasan tentang taktik :

Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai didalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus

pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya.

Ciri-cirinya :

- 1) Mengembangkan daya nalar, kreatif dan pengambil keputusan yang tepat.
- 2) Menganalisis kesiapan fisik, teknik dan mental agar lawan melakukan apa yang dikehendaki.
- 3) Mencari kemenangan secara efektif dan efisien.
- 4) Memantapkan mental juara.
- 5) Mengendalikan emosi.
- 6) Mencegah cedera.
- 7) Mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan

Dan berikut adalah jenis-jenis Taktik :

- 1) Defense/bertahan.
- 2) Transisi dari bertahan menuju menyerang.
- 3) *Offense* / penyerangan.
- 4) Transisi dari menyerang menuju bertahan.

c. Permainan Bola Basket Secara Umum

Untuk dapat bermain bola basket dengan baik, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi : 1) penguasaan teknik dasar, 2) ketahanan fisik, 3) kerja sama (Nuril Ahmadi, 2007 : 13). Berbicara teknik dasar,

dalam permainan bola basket itu juga ada beberapa macam yaitu mengoper bola (*passing*), menerima bola, menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*), teknik latihan olah kaki (*footwork*) dan teknik latihan *pivot*. Salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan bola basket adalah menembak (*shooting*). Usaha memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan dan *lay-up* . Berikut penjelasannya.

1) Tembakan satu tangan (*one hand set shoot*)

Sikap badan pada waktu akan menembakkan bola : berdiri tegak, kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri di belakang, sementara lutut ditekuk. Bola dipegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan ditekuk ke depan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan serta pandangan ditujukan ke keranjang (ring basket). Kemudian bola ditembakkan ke keranjang basket dengan gerakan siku, badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan (Nuril Ahmadi, 2007 : 18) .

2) Tembakan dua tangan

Sikap badan pada waktu akan melakukan tembakan adalah : badan tegak, kedua kaki dibuka sejajar, kedua lutut ditekuk. Bola dipegang dengan kedua belah tangan di atas dan di depan dahi. Kedua siku ditekuk, pandangan diarahkan ke keranjang basket yang menjadi sasaran tembakan. Bola ditembakkan ke keranjang basket dengan bantuan dorongan, lengan (siku), badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan, artinya digerakkan ke atas ke depan dan ke bawah. Jadi jalannya bola ke atas, ke depan dan akhirnya ke bawah menuju ke keranjang (Nuril Ahmadi, 2007 : 18-19) .

3) Tembakan *lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah. Tembakan ini disebut gaya tembakan langkah tiga. Gerakan melangkah dapat dilakukan dari menerima operan atau gerakan menggiring bola. Melangkahkan kaki dua kali, mengoper atau menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay-up*.

Tiga yang perlu diperhatikan dalam melakukan tembakan lay-up, yaitu :

- a) Saat menerima bola, badan harus dalam keadaan melayang.
- b) Saat melangkah, langkah pertama harus lebar atau jauh guna mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan agar dapat melompat setinggi-tingginya.
- c) Saat melepaskan bola, bola harus dilepas dengan kekuatan kecil.

Seorang pemain yang menerima bola pada saat melayang, diperbolehkan untuk menambah langkah dua hitungan. Adapun langkah itu dapat dilakukan sebagai berikut.

Bila tolakan pertama dengan kaki kanan maka langkah pertama dengan kaki kiri dan langkah kedua dengan kaki kanan atau sebaliknya.

Ketika melakukan latihan *lay-up*, biasakan berlari dengan langkah lebar dengan badan condong ke depan. Kemudian berilah tanda dan rintangan agar dapat melangkahkan kaki sesuai dengan langkah *lay-up*, langkah pertama lebar kemudian langkah kedua pendek dan diakhiri dengan lompatan setinggi-tingginya.

Langkah pertama harus lebar dan badan condong ke depan untuk memperoleh jarak maju sejauh mungkin dan memelihara keseimbangan. Langkah kedua pendek dengan maksud mempersiapkan diri untuk membuat awalan agar dapat menolakkan kaki sekuat-kuatnya supaya memperoleh lompatan setinggi-tingginya. Lompatan terakhir harus setinggi-tingginya dengan maksud mendekatkan diri dengan keranjang basket dan menghilangkan kecepatan ke depan.

Setelah langkah kaki terakhir, kaki ditolakkan sekuat-kuatnya agar dapat mencapai titik tinggi sedekat mungkin dengan keranjang basket. Pada saat berhenti pada titik tertinggi, luruskan tangan memegang bola ke atas dan pada saat berhenti lepaskan tangan kiri yang membantu memegang bola serta lecutkan pergelangan tangan yang memegang bola (tangan kanan) hingga jalannya bola tidak kencang.

Kesalahan-kesalahan umum dalam melakukan lay-up : langkah pertama terlalu tinggi, menerima bola tidak dalam sikap melayang, melepaskan bola dengan kekuatan besar, pada saat melayang kaki tidak lemas bergantung tetap aktif digerakkan (Nuril Ahmadi, 2007 : 19-21) .

9. Hakekat Permainan Target

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Mitchell, Oslin dan Griffin (2003) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

- a. *Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik.

- b. *Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.
- c. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.
- d. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

Target games adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003: 21) menjelaskan “*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*”. *Target games* merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam. Bentuk-bentuk target games

yang biasa dilakukan, misalnya panahan, golf, bowling, billiards, snooker dengan berbagai modifikasinya.

Dalam *target games* para siswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan para siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya. Perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera tampak dalam perilaku nyata maupun tersembunyi.

Proses belajar dapat berlangsung bila disertai kesadaran dan intensitas kemauan dari individu yang belajar. Sikap dan perbuatan yang ditujukan dalam kemandirian merupakan kebutuhan dasar dari setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan diri. Atas dasar itu, maka dirasa penting pembelajaran pendidikan jasmani dirancang sedemikian rupa sehingga pengalaman gerak yang diberikan dapat mendorong pengembangan konsep diri yang positif dengan

memberikan perasaan sukses walaupun perlu juga sesekali peserta didik disadarkan dengan keterbatasan kemampuan dirinya. Konsep diri memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar, sehingga anak yang dengan sendirinya akan menganggap bahwa belajar tidak lagi menjadi kewajiban namun belajar menjadi kebutuhan. Bila siswa memiliki konsep diri yang tinggi maka belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan karena akan menemukan hal-hal baru yang setiap hari. Siswa tersebut akan mampu mengamati dirinya sendiri, berpikir tentang dirinya sendiri, menilai dirinya sendiri, dan berusaha dengan berbagai cara untuk menyempurnakan dan mempertahankan diri.

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui *target games* yang dilakukan, harus bisa mendorong siswa untuk memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Nilai yang diharapkan muncul adalah:

a. Kemandirian sikap

Manusia pada waktu dilahirkan belum membawa sikap tertentu terhadap suatu obyek. Dengan demikian sikap itu terbentuk dalam perkembangan individu yang bersangkutan dan perkembangan individu bisa melalui interaksi sosial.

b. Kemandirian belajar

Yaitu suatu keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sendiri sesuai tingkat perkembangannya. Kemandirian belajar siswa akan dapat mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam hal sebagai berikut: (a) membuat keputusan yang bertanggung jawab, (b) menentukan aktivitas belajar sesuai keinginan sendiri, (c) membuat pengertian sesuai pemahaman, (d) menyadari tentang kenapa dan bagaimana memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Kemandirian belajar akan tumbuh apabila pada diri seseorang memiliki pemahaman yang positif terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

c. Pembentukan karakter

Pendidikan Jasmani (penjas) merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani

d. Pembentukan kepribadian

Merupakan sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain; integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, segala sesuatu mengenai diri

seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain. Sifat perhatian, konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi. Apabila aktivitas *target games* dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang terdapat dalam *target games*. Setelah konsep diri siswa terbentuk dari aktivitas *target games* memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukan karakter yang kuat.

Target games perlu dikemas dalam bentuk bermain dan permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa menjadi jenuh. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. *Target games* perlu dikemas dalam bentuk permainan. Permainan dapat dimaknai dengan dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Permainan sebagai suatu

aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

10. Hakekat Kombinasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa kombinasi merupakan gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dsb). Dalam pembelajaran penjasorkes itu perlu ada yang namanya inovasi. Maka pada saat pembelajaran itu perlu dikonsepsi sematang mungkin dengan mempertimbangkan aspek tujuan pembelajaran, kesenangan peserta didik dan teknis pembelajaran itu sendiri. Teknis pembelajaran jangan dibuat kaku. Boleh dikonsepsi dengan cara kombinasi. Bisa jadi pembelajaran penjasorkes itu dikombinasikan dengan mata pelajaran yang lain yang tentunya tidak merubah dari tujuan pembelajaran penjasorkes itu sendiri.

11. Karakteristik Siswa SD Kelas V

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak yang berlangsung dari enam tahun hingga dua belas atau tiga belas tahun. Masa sekolah dibagi dua tahap yaitu masa kelas bawah berumur antara enam tahun sampai sembilan tahun dan masa kelas atas antara usia sepuluh tahun hingga kurang lebih tiga belas tahun. Siswa kelas V SD termasuk dalam kategori kelas atas karena rata-rata usia mereka sekitar sebelas atau dua belas tahun.

a. Perkembangan Psikis

Pada masa ini anak memiliki sifat-sifat sebagai berikut (Noehi Nasution, 1993 : 44) :

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari.
 - 2) Amat realistis, ingin tahu dan ingin belajar.
 - 3) Ada minat terhadap pelajaran khusus.
 - 4) Membutuhkan guru atau orang dewasa lain untuk menyelesaikan tugasnya.
 - 5) Memandang rapor sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolah.
 - 6) Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama.
- #### b. Perkembangan Kemampuan Fisik

1) Perkembangan Kekuatan

Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, menarik suatu beban. Pada anak perempuan peningkatan kekuatan akan jelas terlihat pada umur 9 sampai 10 tahun. Sedang pada anak laki-laki pada umur 11 sampai 12 tahun. Peningkatan kekuatan pada anak-anak erat hubungannya dengan pertumbuhan fisik secara menyeluruh. Pertumbuhan fisik akan sejalan dengan bertambahnya usia.

2) Perkembangan Flexibilitas

Flexibilitas adalah keluasan gerak persendian. Hasil penelitian Hupprich dan Sigerseth dalam Sugiyanto (1992 : 114) mengenai perkembangan flexibilitas :

- a) Sampai umur 12 tahun anak perempuan mempunyai peningkatan fleksibilitas secara umum dan sesudahnya akan mengalami penurunan.
- b) Penurunan fleksibilitas secara umum kecuali pada bahu, lutut dan paha.
- c) Fleksibilitas pergelangan kaki adalah konstan dan ajeg semua umur.
- d) Fleksibilitas pada setiap bagian tubuh tidak ada interkorelasi atau tidak ada hubungan.

3) Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan ada dua macam yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah mempertahankan kondisi tubuh agar tidak bergoyang atau jatuh saat tubuh dalam keadaan diam, sedangkan keseimbangan dinamis adalah mempertahankan posisi tubuh agar tidak jatuh pada saat tubuh dalam keadaan bergerak. Pada anak usia 12 sampai 14 tahun hanya sedikit peningkatan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statis ada peningkatan yang ajeg pada anak besar baik laki-laki maupun perempuan.

Sedang menurut Rusli Ibrahim (2001 : 4) prinsip-prinsip pertumbuhan adalah :

- a) Pertumbuhan dan perkembangan berlangsung bertahap, progresif dan berkesinambungan.

- b) Pertumbuhan dan perkembangan berlangsung mengikuti pola-pola tertentu.
- c) Terdapat variasi irama dan tempo perkembangan antar individu dan kelompok.
- d) Perkembangan berlangsung dari yang umum menuju ke yang khusus.
- e) Proses perkembangan tahap awal lebih bersifat deferensiasi.
- f) Faktor pembawaan, lingkungan dan kematangan berpengaruh terhadap proses pertumbuhan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah : Penelitian Tindak Kelas oleh P. Hari Wibowo (2009 / NIM. 027601247108), dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Pendekatan Bermain Bola Pantul pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 5 Purwokerto tahun pelajaran 2008/2009”. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data-data kuantitatif berupa data prestasi belajar yaitu unjuk kerja, nilai sikap dan pemahaman konsep. Sedangkan data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran. Data menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran dari 5,63 sebelum diberi tindakan menjadi 6,50 setelah tindakan pertama dan 7,59 setelah tindakan kedua.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Etto Prasetyo Hermanto (2010) berjudul “Upaya Peningkatan Pengguna Media Gambar Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Guling Depan Siswa Kelas IV SD Lengkong I

Kecamatan Nanggulan Kulonprogo”. Penelitiannya merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif T-Tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan prestasi senam lantai guling belakang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai dari 6,3 menjadi 8,2.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan peneliti dan mendengarkan keterangan dari Guru Penjasorkes SD Negeri Deresan yang menyatakan bahwa kesulitan memasukkan bola ke ring basket disebabkan oleh beberapa faktor : jarak yang dirasa terlalu jauh, bola dirasa terlalu berat, keseriusan dan motivasi dari siswa yang masih kurang dan juga rasa malu dari beberapa siswa dalam melakukan lemparan sehingga hasilnya tidak maksimal. Dari beberapa faktor ternyata keseriusan dan motivasi siswa adalah masalah paling mendasar. Faktor-faktor penghambat itu harus dihilangkan oleh guru dengan cara-cara yang baik. Guru dapat memberikan bantuan pertolongan, memberi motivasi dan mencari cara yang baik, aman, memudahkan dan menyenangkan siswa untuk melakukan. Namun demikian bukan hanya faktor guru saja yang berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sumiyati dan Asra (2008 : 5-6) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar tersebut,

antara lain : faktor guru, siswa, kurikulum dan lingkungan. Sehubungan dengan faktor-faktor di atas maka faktor guru memegang peranan paling penting.

Menurut Rusli Lutan (2001 : 11) pengelolaan pengajaran merupakan kunci keberhasilan pengajaran. Sedangkan menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008 : 24) salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah media. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil pembelajaran permainan bola besar, khususnya hasil memasukkan bola ke ring basket belum seperti yang diharapkan. Hal ini dipengaruhi kurangnya keseriusan dan motivasi dari siswa dalam proses pembelajaran permainan bola besar ini, khususnya permainan bola basket. Pemikiran siswa yang kurang percaya diri, menganggap olahraga permainan bola besar, khususnya basket itu kurang penting dan pada proses evaluasi memasukkan bola ke ring basket itu tidak menyenangkan. Untuk meningkatkan keseriusan dan motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola basket serta supaya mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik yang sesuai dengan target peningkatan hasil memasukkan bola ke ring basket, peneliti menggunakan kombinasi permainan target sebagai strategi pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis, Desain dan Setting Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif (Wiriadmadja, 2008 : 83), artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau kerja sama dengan rekan Guru Penjasorkes dari SD Negeri Deresan dan Guru Penjasorkes yang lain. Secara partisipasi, peneliti bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah.

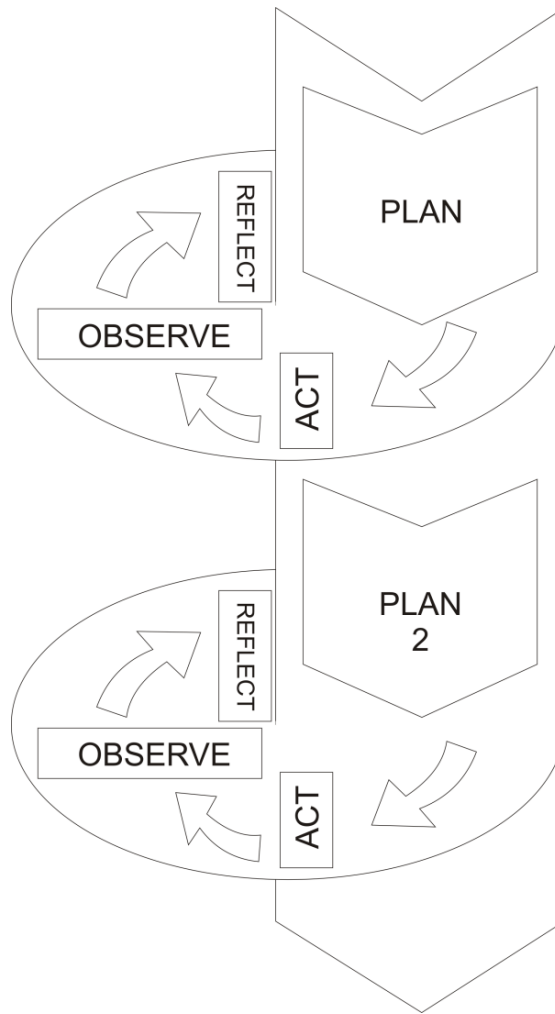
Menurut Rochiati Wiriadmadja (2008 : 13) penelitian tindakan adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi pembelajaran dan belajar dari pengalamannya sendiri. Secara sederhana PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Dalam hal ini pengertian kelas tidak terbatas pada empat dinding kelas atau ruang kelas, tetapi lebih pada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik (Mulyasa, 2009 : 10). Sedangkan Ebbut (1985, dalam Hopkins, 1993) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh

sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

2. Desain dan Setting Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart seperti yang dikutip oleh Wiriadmadja dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Tindakan Kelas (2008 : 66) yang menggambarkan penelitian kelas dilaksanakan dalam setiap langkah atau siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu *plan* (perencanaan), *act* (pelaksanaan / tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (refleksi). Pelaksanaan penelitian tindak kelas berlangsung dalam beberapa siklus atau bersiklus-siklus. Dan penelitian ini akan dilaksanakan pada Bulan Maret - April 2013.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Deresan Kecamatan Depok Kabupaten Sleman pada tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri dari beberapa pertemuan dan mengaplikasikan pembelajaran pokok dengan permasalahan yang ada bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam melempar bola ke ring basket.



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart
(Wiriaatmadja, 2008: 66)

Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan (*Planning*) yaitu menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan akan dilakukan.
- b. Tindakan (*Action*) yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan.
- c. Observasi (*Observation*) yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat dengan menggunakan lembar pengamatan.

d. Refleksi (*Reflection*) yaitu mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Hubungan dari empat komponen tersebut menunjukkan satu putaran siklus atau kegiatan berkelanjutan. Adapun penjelasan lebih rinci dari tahapan-tahapan tersebut persiklus adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Siklus I ini akan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan yang pertama nanti menyesuaikan pembelajaran yang biasa dijalankan oleh Guru Penjasorkes SD Negeri Deresan. Selanjutnya pertemuan kedua akan dilaksanakan dengan konsep pembelajaran kombinasi permainan target. Berikut adalah tahapan penelitian tindakan kelas untuk siklus I pertemuan 1 :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu sebelum pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang dipersiapkan antara lain :

- 1) Melakukan pendekatan dengan Ibu Supardijati selaku Guru Penjasorkes SD Negeri Deresan. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Supardijati berkaitan dengan skripsi. Peneliti mencoba mencari permasalahan yang ada dalam pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Deresan. Harapannya dari permasalahan itu nanti bisa dijadikan

bahan untuk penelitian. Pada akhirnya dari hasil wawancara peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu berkaitan permasalahan pembelajaran permainan bola besar dan terkhusus permainan bola basket. Setelah diskusi dengan Ibu Supardijati ternyata hasil atau prestasi siswa untuk memasukkan bola atau *shooting* ke ring basket itu masih kurang. Dan ternyata yang menyebabkan hasil *shooting* masih kurang adalah karena rendahnya motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lalu peneliti melakukan analisis tentang konsep apa untuk solusi dari permasalahan pembelajaran ini. Setelah melakukan analisis akhirnya peneliti dapat gagasan dan rekomendasi tentang penelitian apa yang akan dilakukan. Penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Karena Penelitian jenis PTK ini idealnya dilakukan oleh orang yang sudah mengajar, maka nantinya peneliti meminta bantuan Bu Supardijati selaku Guru Penjasorkes SD Negeri Deresan untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai rekomendasi konsep pembelajaran dari peneliti. Rekomendasi dari peneliti adalah pembelajaran dengan metode atau pendekatan kombinasi permainan target.

- 2) Menyusun proposal skripsi untuk diajukan ke kaprodi PGSD Penjas. Dari isi proposal yang ada, ternyata kaprodi

memberikan ijin untuk menyusun skripsi yang ada dalam proposal. Dan selanjutnya dilakukan bimbingan. Pembimbing TAS peneliti kebetulan juga Kaprodi PGSD Penjas yaitu Bapak Sriawan, M. Kes.

- 3) Melaksanakan bimbingan sampai beberapa kali pertemuan.
- 4) Setelah ijin kepada Guru Penjasorkes untuk melakukan penelitian di SD Negeri Deresan, maka selanjutnya memohon ijin kepada Bapak Kepala Sekolah SD Negeri Deresan. Akhirnya peneliti mendapatkan ijin penelitian. Setelah itu peneliti memproses ijin penelitian secara formal.
- 5) Selanjutnya peneliti menyiapkan beberapa alat, sarana maupun pelengkap untuk melakukan penelitian. Beberapa yang disiapkan antara lain nomor dada, spanduk sasaran tembak yang dipasang di dinding, bola. Untuk bola peneliti meminjam ke Fakultas Ilmu Keolahragaan. Bola yang dipakai bukan bola basket ukuran standar, tapi bola yang dipakai adalah bola tangan. Selain itu peneliti juga menyiapkan instrument penelitian yang berupa angket dan lembar observasi atau pengamatan.
- 6) Kemudian peneliti melakukan survei untuk memastikan tempat yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran dengan kombinasi permainan target serta melihat tempat yang akan dijadikan tempat penilaian hasil *shooting*. Dari

pengamatan peneliti, ring basket yang akan dijadikan tempat penilaian / evaluasi ini diameter lubangnya 40 cm, tingginya 2,6 meter dan nantinya siswa akan melakukan *shooting* dari jarak 3,3 meter.

- 7) Untuk melengkapi perangkat Penelitian Tindakan Kelas maka dibutuhkan kolaborator. Kolaborator nantinya adalah seorang guru penjasorkes yang sudah berpengalaman. Maka dari itu kolaborator yang dimintai tolong adalah Ibu Rita Ekowati yang mengajar di SD N Ambarukmo.

b. Tindakan

- 1) Tahap Orientasi

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu mengabsen siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

- 2) Tahap Inti Pembelajaran

Inti pembelajaran pada siklus I masih menyesuaikan dengan cara mengajar yang dilakukan oleh guru.

- 3) Penutup

Pada tahap ini dilakukan penilaian atau evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Evaluasinya berupa lemparan bola ke ring basket. setiap siswa diberikan kesempatan tiga kali. Dari tiga kali itu, siswa dianggap

berhasil bila bisa memasukkan bola ke ring basket minimal satu kali. Nanti guru juga akan menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Dari kesalahan-kesalahan itu nantinya menjadi bahan refleksi proses pembelajaran.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan dengan berkolaborasi dengan satu orang kolaborator. Siklus I berkolaborasi dengan guru olahraga yang pada pelaksanaan tindakan siklus I ini siswa kelas V sedang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Digunakan kolaborator dengan tujuan lebih menjaga obyektivitas, terutama pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observer juga membantu pada pelaksanaan koreksi pemberian penilaian terhadap hasil tes siswa, yang dalam ini bentuk tes atau evaluasinya adalah setiap siswa diberikan tiga kali kesempatan melempar ke ring basket. Minimal sekali masuk maka dikatakan tuntas. Dengan kategori masuk tiga kali itu kategori sangat baik, masuk dua kali itu kategori baik dan masuk sekali itu kategori cukup. Kolaborator nantinya adalah seorang guru penjasorkes yang sudah berpengalaman. Maka dari itu kolaborator yang dimintai tolong adalah Ibu Rita Ekowati yang mengajar di SD N Ambarukmo. Di siklus I dan II kolaborator akan mengamati proses guru

mengajar dan proses siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka nanti kolaborator akan memegang 2 instrumen penelitian yang berbentuk 2 lembar observasi.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana tindakan dengan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa pada siklus I. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus I.

Dan berikut adalah tahapan penelitian tindakan kelas untuk siklus I pertemuan 2 :

a. Perencanaan

Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan siklus I pertemuan 1. Hasil refleksi dari siklus I pertemuan 1 merupakan pedoman untuk tindakan selanjutnya. Tahap perencanaan pada pertemuan 2, guru menyiapkan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, menyiapkan sarana dan prasarana belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 menggunakan skenario tiga tahap : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Alat yang digunakan pada siklus I pertemuan 2 adalah bola basket dan papan lempar untuk

kombinasi permainan target. Pelaksanaan evaluasi pada pertemuan 2 sama dengan evaluasi pada siklus 1.

b. Tindakan

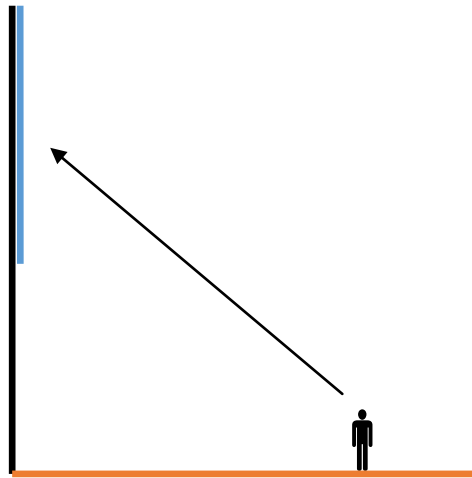
1) Tahap Awal

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu mengabsen siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Tahap ini pembelajaran diawali dengan penjelasan guru tentang langkah kegiatan dan materi. Guru sudah memberikan permainan kombinasi permainan target. Permainan ini merupakan kombinasi antara soal-soal matematika dan ilmu pengetahuan sosial dengan permainan target itu sendiri. Diadakannya kombinasi ini supaya selain siswa belajar menepatkan lemparan pada target, supaya juga bisa lebih menarik dan melatih kecepatan berfikir siswa. Karena target lemparan adalah jawaban dari soal yang guru berikan. Selain itu, harapannya metode kombinasi permainan target ini akan membuat siswa semakin serius dan termotivasi saat pembelajaran dan evaluasi. Berikut adalah gambar skema kombinasi permainan target :

Gambar 2. Skema Kombinasi Permainan Target



Keterangan :

- Garis Hitam : Dinding
- Garis Biru : Papan yang berisi jawaban (Target)
- Garis Cokelat : Lapangan
- Garis Arah Panah : Arah Lemparan
- Gambar manusia : Siswa

Dan Berikut adalah gambar dari papan yang berisi jawaban :

Gambar 3. Papan yang Berisi Jawaban (Target)



3) Tahap Akhir

Pada tahap ini dilakukan penilaian atau evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Evaluasinya berupa lemparan bola ke ring basket. setiap siswa diberikan kesempatan tiga kali. Nanti guru juga akan menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan dengan berkolaborasi dengan satu orang kolaborator. Pertemuan 2 ini kolaborator berkolaborasi dengan guru yang sama pada pertemuan 1. Tugas kolaborator terutama pada mengamati proses pembelajaran dan pelaksanaan koreksi pemberian penilaian tes siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana dan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus I pertemuan 2. Pertemuan 2 ini diharapkan siswa lebih serius dan termotivasi saat proses pembelajaran dan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket juga meningkat.

2. Siklus II

Pada siklus 2 ini peneliti akan menerapkan tahapan penelitian sama dengan Siklus I Pertemuan yang kedua. Bagaimana dalam proses pembelajarannya langsung menggunakan konsep kombinasi permainan terget. Diharapkan pada siklus ini semakin adanya peningkatan keseriusan dan motivasi dari siswa saat pembelajaran dan secara hasil evaluasi juga meningkat. Namun yang menjadi catatan disini adalah misalnya dengan dua siklus ini belum ada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil evaluasi, maka tetap akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Deresan yang berjumlah 35. Jumlah siswa yang putra adalah 12, sedangkan yang putri berjumlah 23.

C. Instrumen Penelitian

Meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam (Sugiyono, 2008 : 147). Sedangkan, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008 : 148). Karena meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen dalam Penelitian Tindak Kelas ini berupa alat-alat yang digunakan dalam

pengambilan data yang akan dilakukan. Dalam hal ini, instrumen penilaian permainan basket yaitu : perubahan perilaku siswa dan guru dalam pembelajaran, tes memasukkan bola ke ring basket, serta pengisian angket oleh siswa kaitannya tentang pembelajaran permainan basket dengan kombinasi permainan target.

Instrumen untuk mendapatkan data tentang kemajuan mengajar guru berupa lembar pengamatan proses pembelajaran penelitian tindakan kelas yang berisi segala aspek yang berhubungan dengan cara guru mengajar, antara lain :

1. Keterampilan membuka pelajaran.
2. Kemampuan menyampaikan materi.
3. Kemampuan berinteraksi dengan siswa.
4. Penguasaan materi.
5. Keterampilan mengelola kelas.
6. Keterampilan pengelolaan waktu.
7. Melakukan evaluasi.
8. Keterampilan menutup pelajaran.

Instrumen untuk mendapatkan data tentang perubahan perilaku siswa berupa lembar pengamatan tentang sikap sosial terhadap pembelajaran yang diteliti. Lembar pengamatan ini berisi tentang segala aspek perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran tersebut. Perilaku yang diamati adalah aspek keseriusan dan motivasi saat mengikuti pembelajaran. Instrumen untuk mendapatkan tanggapan siswa tentang pembelajaran bola

besar / basket dengan kombinasi permainan target berupa hasil pengisian angket.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar bola besar / basket dalam proses peningkatan motivasi dan keseriusan dalam pembelajaran yang didukung hasil memasukkan bola ke ring basket kelas V tahun 2012 / 2013, hasil belajar dengan metode kombinasi permainan target, hasil belajar sikap dan angket. Angketdigunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran yang permainan bola basket dengan metode kombinasi permainan target.

E. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini berupa data-data dalam bentuk lembar observasi sikap siswa, pengisian angket dan tes hasil pembelajaran kombinasi permainan target. Data diperoleh dengan cara pengamatan atau observasi yang dilakukan pada setiap kegiatan berlangsung. Data-data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu data hasil belajar siswa (evaluasi) yang berupa angka-angka, sedangkan data kualitatif berupa nilai sikap (motivasi dan keseriusan) siswa selama mengikuti pembelajaran.

Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Sugiono (2008 : 336) adalah analisis data sebelum di lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan.

1. Analisis data sebelum di lapangan.

Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap studi pendahuluan yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian.

2. Analisis selama di lapangan.

Analisis selama di lapangan adalah dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran permainan bola besar / basket, observasi untuk guru saat mengajar dan observasi sikap siswa selama belajar, tes keterampilan melempar bola ke ring basket.

3. Analisis setelah selesai di lapangan.

Analisis setelah di lapangan dilakukan dengan mengolah data hasil pembelajaran.

F. Indikator Keberhasilan Tindakan

Menurut Sumiyati (2008 : xii) salah satu tolok ukur keberhasilan mengajar adalah menggunakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar meskipun hingga saat ini alat yang digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar belum diketahui tingkat keobyektifannya, tingkat ketepatan atau tingkat keterandalannya. Jadi indikator keberhasilan tindakan ditetapkan peneliti yaitu :

1. Keberhasilan proses pembelajaran : jika ada perubahan sikap siswa dalam pembelajaran dari tidak senang menjadi senang, antusias, ingin mengulang-ulang gerakan (lebih serius dan termotivasi)
2. Indikator peningkatan hasil belajar adalah :Meningkatnya jumlah siswa yang mampu tepat melempar (memasukkan) bola ke ring basket.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi, Subyek Penelitian dan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Deresan kelas V. Penelitian yang dilaksanakan dalam siklus-siklus yang akan mengaplikasikan pembelajaran dengan pokok permasalahan bagaimana cara meningkatkan pembelajaran ketepatan lemparan bola ke ring basket dengan metode kombinasi permainan target. Subjek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Deresan, dengan jumlah 35 siswa.

1. Pelaksanaan Tindakan

Proses penelitian tindakan dengan subjek siswa kelas V di SD Negeri Deresan, peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Penjasorkes dalam upaya meningkatkan ketepatan lemparan bola ke ring basket, dan juga untuk meningkatkan motivasi dan keseriusan melalui kombinasi permainan target yang dilakukan selama dua siklus. Siklus pertama dan kedua dilaksanakan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit per pertemuan dengan tenggang waktu antar siklus satu minggu. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi proses pembelajaran bolabasket.

a) Siklus I, Pertemuan ke-1

1) Tahap Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan

fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

1. Pengamatan awal untuk mengidentifikasi faktor hambatan dalam aktivitas pembelajaran atau proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya ketepatan lemparan bola atau *shooting* ke ring bolabasket serta motivasi dan keseriusan yang dialami siswa dengan guru. Hasil pengamatan langsung mengidentifikasi kemungkinan hal-hal yang menjadi hambatan yang dialami siswa dan wawancara atau diskusi dengan guru pendidikan jasmani, kemudian mencatatnya.
2. Melakukan pemilihan hambatan yang dapat dijangkau pemecahannya melalui diskusi dengan pihak-pihak yang terkait. Pemilihan hambatan untuk diangkat dalam penelitian ini adalah masalah yang mempunyai nilai yang bukan sesaat, bisa dikatakan sangat penting dan segera dapat diatasi, sehingga memungkinkan diperbolehkannya model tindakan efektif yang dapat dipakai guna memecahkan hambatan yang telah dipilih. Semua data baik dari pengamatan, wawancara didiskusikan secara kolaboratif untuk menentukan perencanaan.
3. Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti, kolaborator dan siswa menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-

model pembelajaran bolabasket melalui aktivitas permainan target.

4. Membuat skenario model-model pembelajaran bolabasket melalui aktivitas bermain.
5. Menyiapkan fasilitas pembelajaran, bola, lapangan, peluit dan nomor dada.
6. Dalam penelitian ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran model-model pembelajaran bola basket melalui aktivitas seperti yang telah biasa dilakukan oleh guru, melalui lembar observasi.
7. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
8. Menyiapkan kegiatan refleksi.

2) Tahap Pelaksanaan (*action*)

Pendahuluan :

Pertemuan ke-1, dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2013, selama 4 x 35 menit dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan peralatan untuk pembelajaran dengan sangat baik, kemudian guru mengumpulkan siswa dengan cara dibariskan, dan mengabsen. Selanjutnya menyampaikan informasi di antaranya adalah kompetensi yang akan dicapai

dan rencana kegiatan dan memberikan apersepsi kepada siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa.

2. Guru memberikan pemanasan statis dan dinamis.
3. Selanjutnya, materi yang akan disampaikan oleh guru adalah pembelajaran bolabasket dengan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

Kegiatan Inti :

Pada kegiatan inti, guru memberikan materi pembelajaran *shooting* bola basket dengan cara konvensional dan langsung menggunakan ring. Guru memiliki penguasaan materi yang sangat baik dan mampu mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, maupun yang menjadi realitas kehidupan.

Berikut gambaran proses pembelajaran pada kegiatan inti ini:

1. Siswa dikondisikan untuk membuat barisan 2 bersaf berhadapan (putra dan putri dipisah)
2. Siswa melakukan gerakan saling melempar bola antar pasangan masing-masing secara bergantian
3. Selanjutnya siswa melakukan gerakan saling melempar dengan gaya *shooting* secara bergantian.
4. Siswa melakukan gerakan *shooting* bola ke ring basket.

Penutup

1. Dilakukan penilaian dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa melakukan tiga kali *shooting* ke ring basket.
2. Evaluasi dan Tanya jawab untuk merangkum tentang jalannya proses pembelajaran dengan melibatkan siswa.
3. Pendinginan, dengan cara mengayunkan kedua lengan kesamping kanan kiri, dan kedepan belakang dengan posisi badan membungkuk. Dilanjutkan dengan pelepasan, yaitu: dengan menjulurkan kedua lengan ke atas semaksimal mungkin lalu diayunkan ke bawah diikuti dengan badan membungkuk.
4. Berbaris dan berdoa.

3) Pengamatan

1. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
2. Mendokumentasikan pembelajaran

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai peneliti mengamati hasil yang telah disusun dan menganalisa data yang telah diperoleh dari lembar observasi, masukan dari kolaborator, guru penjas yang bersangkutan, dan kemudian dilakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan juga untuk menilai tindakan yang akan diberikan.

Selanjutnya mengadakan evaluasi, dengan cara diskusi tentang masalah yang muncul dalam pembelajaran.

b) Siklus I Pertemuan 2

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

1. Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada guru dan siswa. Peneliti, kolaborator, guru dan siswa menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran bolabasket melalui aktivitas permainan target.
2. Membuat skenario model-model pembelajaran bola basket melalui aktivitas bermain.
3. Menyiapkan fasilitas pembelajaran.
4. Dalam penelitian ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran model-model pembelajaran bolabasket melalui aktivitas bermain, melalui lembar observasi.
5. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
6. Menyiapkan kegiatan refleksi.

2) Pelaksanaan

Pendahuluan

Pertemuan ke-2, dilaksanakan pada hari Senin, 01 April 2013, selama 4 x 35 menit dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan siswa dengan cara dibariskan, mengabsen siswa dalam hal ini jumlah siswa 35 masuk semua. Selanjutnya menyampaikan informasi di antaranya adalah: bahwa pertemuan ini merupakan lanjutan dari pembelajaran bolabasket pada minggu sebelumnya, akan tetapi menggunakan model dan media yang berbeda yakni dengan menggunakan pendekatan kombinasi permainan terget, siswa dihimbau untuk melakukan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.
2. Guru memberikan pemanasan statis dan dinamis.
3. Selanjutnya, materi yang akan disampaikan oleh guru adalah pembelajaran bolabasket dengan model pendekatan permainan permainan target.

Kegiatan inti

Guru memberikan pembelajaran dengan permainan kombinasi permainan target. Permainan ini merupakan kombinasi antara soal-soal matematika dan ilmu pengetahuan sosial dengan permainan target itu sendiri. Diadakannya kombinasi ini supaya

selain siswa belajar menepatkan lemparan pada target, supaya juga bisa lebih menarik dan melatih kecepatan berfikir siswa. Karena target lemparan adalah jawaban dari soal yang guru berikan. Teknisnya siswa diberi kesempatan melempar bola 2 x 10 kali ke target sasaran. Target sasaran adalah jawaban dari soal-soal yang sudah disiapkan yaitu soal matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Jawaban itu dipasang di dinding.

Penutup

1. Dilakukan penilaian dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa melakukan tiga kali *shooting* ke ring basket.
2. Evaluasi dan Tanya jawab untuk merangkum tentang jalannya proses pembelajaran dengan melibatkan siswa.
3. Pendinginan, dengan cara mengayunkan kedua lengan kesamping kanan kiri, dan kedepan belakang dengan posisi badan membungkuk. Dilanjutkan dengan pelepasan, yaitu: dengan menjulurkan kedua lengan ke atas semaksimal mungkin lalu diayunkan ke bawah diikuti dengan badan membungkuk.
4. Berbaris dan berdoa.

3) Pengamatan

1. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan

2. Mendokumentasikan pembelajaran

4) Refleksi

Refleksi pertemuan 2 digunakan untuk membedakan hasil siklus I pertemuan 1 dengan pembelajaran konvensional dengan pertemuan 2 dengan permainan target, hal ini kaitanya dengan motivasi dan keseriusan siswa siswa, selain itu juga mengetahui hasil ketepatan lemparan bola atau *shooting* ke ring basket. Hasil pembelajaran dilakukan tes unjuk kerja, sedangkan motivasi dan keseriusan siswa dengan lembar pengamatan oleh kolaborator.

c) Siklus II

1) Perencanaan

Pada siklus II ini peneliti akan menerapkan tahapan penelitian sama dengan Siklus I Pertemuan yang kedua. Bagaimana dalam proses pembelajarannya langsung menggunakan konsep kombinasi permainan terget. Diharapkan pada siklus ini semakin adanya peningkatan keseriusan dan motivasi dari siswa saat pembelajaran dan secara hasil evaluasi juga meningkat

Dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

1. Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada guru dan siswa. Peneliti, kolaborator, guru dan siswa menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran bolabasket melalui aktivitas permainan target.
2. Membuat skenario model-model pembelajaran bolabasket melalui aktifitas bermain.
3. Menyiapkan fasilitas pembelajaran.
4. Dalam peneliti ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran model-model pembelajaran bolabasket melalui aktifitas bermain, melalui lembar observasi.
5. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
6. Menyiapkan kegiatan refleksi.

2) Pelaksanaan

Pendahuluan

Pertemuan siklus 2, dilaksanakan pada hari Senin, 08 April 2013, selama 4 x 35 menit dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan siswa dengan cara dibariskan, mengabsen siswa dalam hal ini jumlah siswa 35 masuk semua. Selanjutnya menyampaikan informasi di antaranya adalah: bahwa pertemuan

ini merupakan lanjutan dari pembelajaran bolabasket pada minggu sebelumnya, dan menggunakan model dan media yang sama yakni dengan menggunakan kombinasi permainan target lagi. Siswa dihimbau untuk melakukan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

2. Guru memberikan statis dan dinamis
3. Selanjutnya, materi yang akan disampaikan oleh guru adalah pembelajaran bolabasket dengan model pendekatan permainan permainan target.

Kegiatan inti

Guru memberikan pembelajaran dengan permainan kombinasi permainan target. Permainan ini merupakan kombinasi antara soal-soal matematika dan ilmu pengetahuan sosial dengan permainan target itu sendiri. Diadakannya kombinasi ini supaya selain siswa belajar menepatkan lemparan pada target, supaya juga bisa lebih menarik dan melatih kecepatan berfikir siswa. Karena target lemparan adalah jawaban dari soal yang guru berikan. Teknisnya siswa selama 10 kali diberi kesempatan melempar bola ke target sasaran. Target sasaran adalah jawaban dari soal-soal yang sudah disiapkan yaitu soal matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Jawaban itu dipasang di dinding.

Penutup

1. Dilakukan penilaian dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa melakukan tiga kali *shooting* ke ring basket.
 2. Evaluasi dan Tanya jawab untuk merangkum tentang jalannya proses pembelajaran dengan melibatkan siswa.
- 3) Pengamatan
1. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
 2. Mendokumentasikan pembelajaran

4) Refleksi

Refleksi siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I pertemuan 2 dengan siklus II, hal ini kaitanya dengan motivasi dan keseriusan siswa siswa, selain itu juga mengetahui hasil ketepatan *shooting* bola ke ring basket. Hasil pembelajaran dilakukan tes unjuk kerja, sedangkan motivasi dan keseriusan siswa dengan lembar pengamatan oleh kolaborator.

2. Pengolahan dan Analisis Data

Hasil penelitian Tindakan Kelas tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

a) Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil analisa pembelajaran pada siklus pertama dan pertemuan pertama ini maka dapat diketahui seperti di bawah ini:

- 1) Tingkat Motivasi dan Keseriusan siswa berdasarkan hasil observasi.

Berdasarkan hasil analisis secara kuantitatif maka dapat diketahui bahwa tingkat motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Pertemuan-1

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	0	0,0%
Baik	4 - 5	9	25,7%
Kurang	2 - 3	26	74,3%
Total		35	100,0%

Dari hasil tersebut nampak sekali bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi dan keseriusan yang kurang yakni sebesar 74,3%. Dengan perolehan rata-rata skor adalah 2,94 (Kurang).

- 2) Tingkat Ketepatan *shooting*

Berdasarkan analisa ketepatan *shooting* siswa setelah diberikan pembelajaran dapat dilihat hasilnya sebagai berikut :

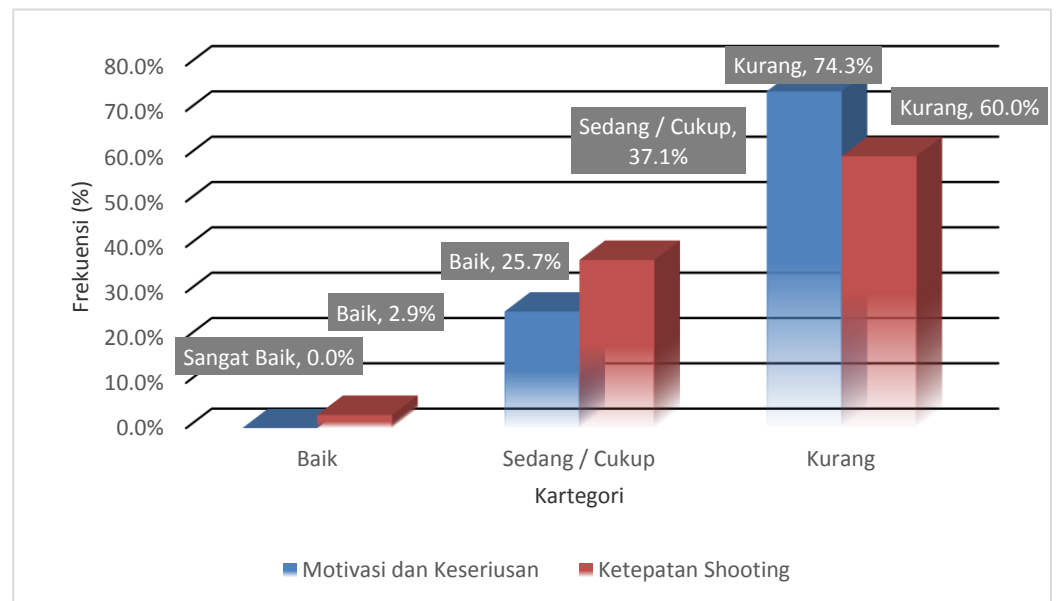
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Ketepatan *Shooting* Pertemuan Ke-1

Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	1	2,9%
Cukup	13	37,1%
Kurang	21	60,0%
Total	35	100,0%

Dari hasil tersebut nampak bahwa kemampuan ketepatan siswa dalam melakukan *shooting* juga masih dalam kategorie kurang yakni sebesar 60%. Dengan jumlah siswa tuntas hanya 14 siswa dan 21 tidak tuntas.

Apabila ditampilkan dalam grafik sebagai berikut :

Gambar 4. Grafik motivasi dan keseriusan serta hasil evaluasi *shooting* ke ring basket pertemuan pertama siklus I



Dari hasil kedua analisa diatas maka dapat diketahui bahwa hasil maupun motivasi dan keseriusan siswa masih kurang sehingga perlu diberikan pembelajaran dengan metode atau model yang lain.

b) Pengamatan Siklus I Pertemuan kedua

Berdasarkan hasil analisa pembelajaran pada siklus pertama dan pertemuan kedua ini maka dapat diketahui seperti di bawah ini:

- 1) Tingkat Motivasi dan Keseriusan siswa berdasarkan hasil observasi

Berdasarkan hasil analisis secara kuantitatif maka dapat diketahui bahwa tingkat motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Pertemuan-2

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	6	17,1%
Baik	4 - 5	27	77,1%
Kurang	2 - 3	2	5,7%
Total		35	100,0%

Dari hasil analisis pertemuan kedua tersebut nampak sekali bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi dan keseriusan yang baik yakni sebesar 77,1% dan sangat baik sebesar 17,1%. Dengan perolehan rata-rata skor adalah 4,63 (Baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan rata-rata sebesar 1,69.

2) Tingkat Ketepatan *shooting*

Berdasarkan analisa ketepatan *shooting* siswa setelah diberikan pembelajaran dapat dilihat hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketepatan *Shooting* Pertemuan Ke-2

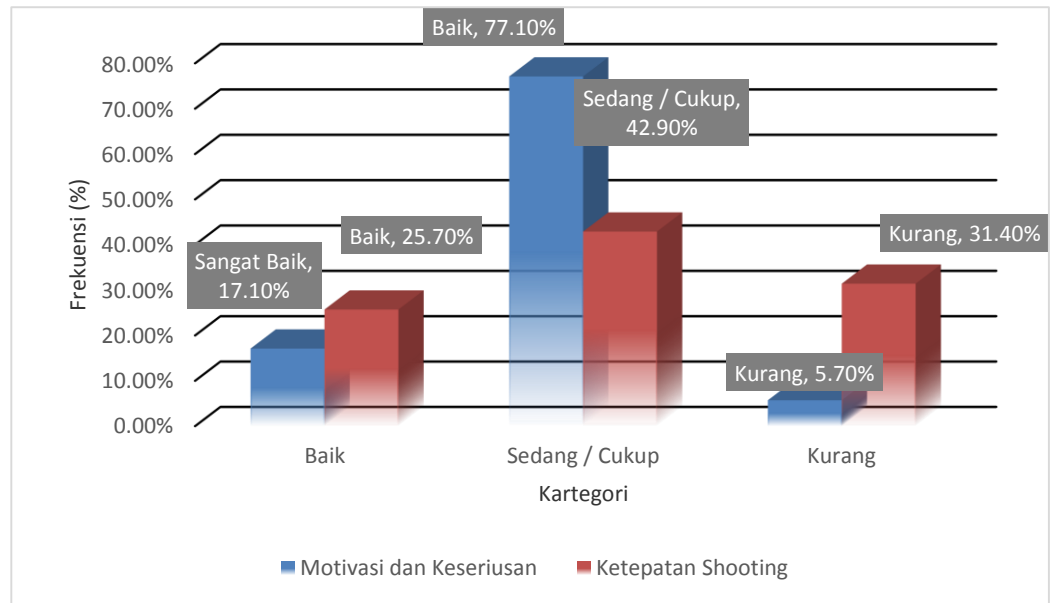
Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	9	25,7%
Cukup	15	42,9%
Kurang	11	31,4%
Total	35	100,0%

Dari hasil tersebut nampak bahwa kemampuan ketepatan siswa dalam melakukan *shooting* berada dalam kartegori cukup yakni sebesar 42,9%. Dengan jumlah siswa tuntas hanya 24 siswa dan 11 tidak tuntas. Pada pertemuan kedua yang telah menggunakan

permainan target game ini juga mampu meningkatkan ketepatan *shooting* siswa dengan peningkatan ketuntasan sebanyak 10 siswa.

Apabila ditambalikan dalam grafik sebagai berikut :

Gambar 5. Grafik motivasi dan keseriusan serta hasil evaluasi *shooting* ke ring basket pertemuan kedua siklus I



Dari hasil kedua analisa diatas maka dapat diketahui bahwa hasil ketepatan siswa maupun motivasi dan keseriusan siswa sudah mengalami peningkatan, akan tetapi untuk lebih meningkatkan lagi maka, perlu diberikan pembelajaran pada siklus yang kedua.

c) Pengamatan Siklus II

Berdasarkan hasil analisa pembelajaran pada siklus dua ini maka dapat diketahui seperti di bawah ini:

1) Tingkat Motivasi dan Keseriusan siswa berdasarkan hasil observasi

Berdasarkan hasil analisis secara kuantitatif maka dapat diketahui bahwa tingkat motivasi dan keseriusan siswa dalam

mengikuti pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan Siswa Siklus 2

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	10	28,6%
Baik	4 - 5	24	68,6%
Kurang	2 - 3	1	2,9%
Total		35	100,0%

Dari hasil analisis siklus kedua tersebut nampak sekali bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi dan keseriusan yang baik yakni sebesar 68,6% dan terjadi peningkatan pada kartegori sangat baik yakni menjadi 28,6% serta penurunan pada kartegori kurang menjadi sebesar 2,9%. Dengan perolehan rata-rata skor adalah 4,97 (Baik). Hal ini berarti terjadi peningkatan rata-rata sebesar 0,34 dari pertemuan sebelumnya.

2) Tingkat Ketepatan *shooting*

Berdasarkan analisa ketepatan *shooting* siswa setelah diberikan pembelajaran dapat dilihat hasilnya sebagai berikut :

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Ketepatan Shooting Siklus 2

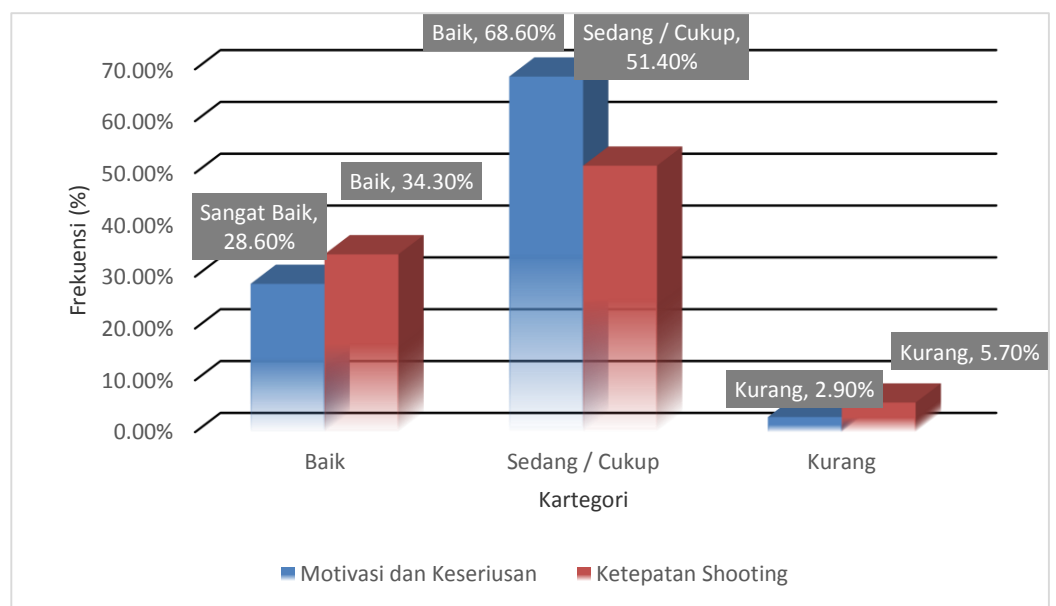
Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	12	34,3%
Cukup	18	51,4%
Kurang	2	5,7%
Total	35	100,0%

Dari hasil tersebut nampak bahwa kemampuan ketepatan siswa dalam melakukan *shooting* berada dalam kartegori cukup

yakni sebesar 51,4% dan pada kategori baik meningkat menjadi 34,3% dan terjadi penurunan drastis pada kategori kurang yakni menjadi 5,7%. Dengan jumlah siswa tuntas hanya 33 siswa dan 2 tidak tuntas. Pada siklus kedua yang telah menggunakan permainan kombinasi permainan target ini juga mampu meningkatkan ketepatan *shooting* siswa dengan peningkatan ketuntasan sebanyak 33 siswa atau 94,3%.

Apabila ditambilakan dalam grafik sebagai berikut :

Gambar 6. Grafik motivasi dan keseriusan serta hasil evaluasi *shooting* ke ring basket pertemuan pertama siklus II



Dari hasil kedua analisa diatas maka dapat diketahui bahwa hasil ketepatan shooting siswa maupun motivasi dan keseriusan siswa sudah mengalami peningkatan yang sangat baik, sehingga

siklus 2 ini telah mencapai target pembelajaran sehingga tidak perlu diberikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

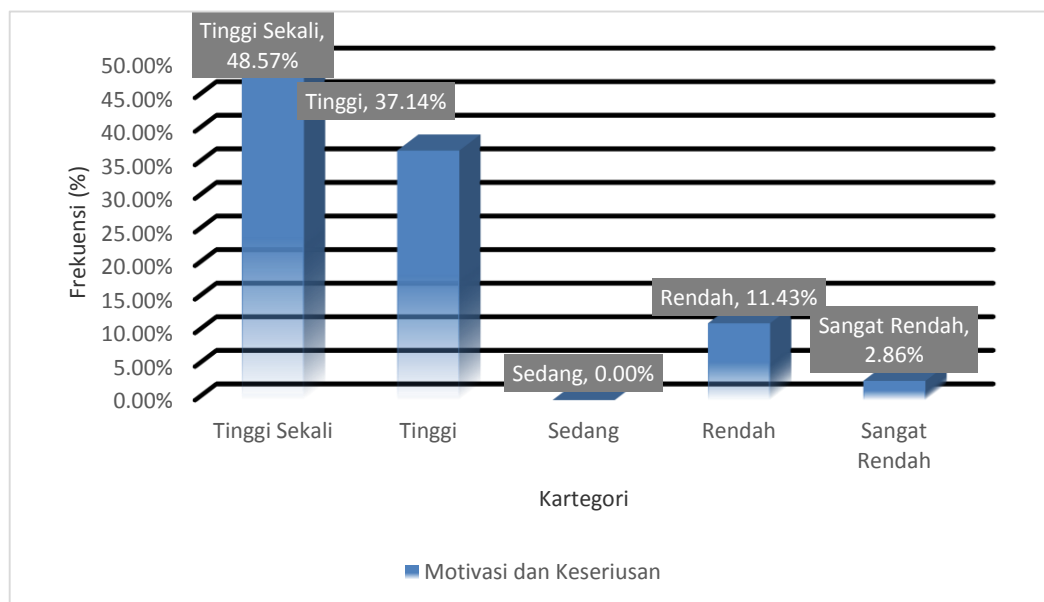
Sedangkan analisis motivasi dan keseriusan berdasarkan hasil survei terhadap siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat motivasi dan keseriusan yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran, lebih rinci dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Distribusi frekuensi Motivasi dan Keseriusan siswa

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Tinggi Sekali	$14,25 < X$	17	48,57%
Tinggi	$13,75 < X \leq 14,25$	13	37,14%
Sedang	$13,25 < X \leq 13,75$	0	0,00%
Rendah	$12,75 < X \leq 13,25$	4	11,43%
Sangat Rendah	$X < 12,75$	1	2,86%
Total		35	100,00%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Gambar 7. Grafik Distribusi frekuensi Motivasi dan Keseriusan siswa



B. Pembahasan

1. Siklus Pertama

Berdasarkan tingkat motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama dengan metode yang telah biasa digunakan oleh guru menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi dan keseriusan yang rendah yakni 74,3%, dalam kategori Baik hanya 25,7% dan tidak ada yang memiliki motivasi dan keseriusan sangat baik.

Hasil observasi kelas terhadap guru pada siklus 1 pertemuan pertama diperoleh skor 74, berarti kegiatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kategori baik. Sehingga guru melakukan evaluasi untuk meningkatkan proses pembelajaran dikelas yang lebih baik.

Sedangkan pada akhir pembelajaran kemudian dilakukan tes ketepatan *shooting* bola ke ring basket menunjukkan hasil bahwa mayoritas siswa masih berada dalam kategori kurang yakni 60%, dalam kategori sedang 37,1% dan dalam kategori baik hanya 2,9%. Hasil ini lah yang kemudian menjadi dasar untuk menggunakan model pembelajaran dengan kombinasi permainan target pada siklus 1 pertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua dengan menggunakan metode kombinasi permainan target, maka dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi kolaborator tingkat motivasi dan keseriusan siswa mayoritas berada dalam kategori baik yakni 77,1%, dalam kategori sangat baik

17,1% dan hanya 5,7% dalam kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa metode pendekatan permainan target ini menjadi sesuatu yang menarik bagi siswa sehingga mampu menaikkan motivasi dan keseriusan siswa secara drastis, akan tetapi tetap perlu diberikan siklus berikutnya untuk meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa.

Hasil observasi kelas terhadap guru pada siklus 1 pertemuan kedua diperoleh skor 82, berarti kegiatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kategori sangat baik. Sehingga guru masih bisa melakukan evaluasi untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas yang lebih baik.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis dari ketepatan *shooting* bola ke ring basket siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan permainan target maka diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa memiliki ketepatan dengan kategori cukup yakni 42,9%, pada kategori baik 25,7% dan masih 31,4% dalam kategori kurang. Hasil tersebut telah menunjukkan peningkatan yang baik dibandingkan pertemuan pertama akan tetapi karena masih banyak juga siswa yang berada dalam kategori kurang atau belum tuntas maka perlu melanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Siklus Kedua

Pada Siklus kedua dengan menggunakan metode pendekatan permainan target, maka dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi kolaborator tingkat motivasi dan keseriusan siswa mayoritas

berada dalam kategori baik yakni 66,6%, dalam kategori sangat baik 28,6% dan hanya 2,9% dalam kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa metode pendekatan permainan target ini menjadi sesuatu yang menarik bagi siswa sehingga mampu menaikkan motivasi dan keseriusan siswa secara drastis, bahkan mampu membuat siswa semakin termotivasi dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pendekatan ini memberikan tantangan baru bagi siswa.

Hasil tersebut semakin diperkuat oleh survei menggunakan angket terhadap siswa terkait motivasi dan keseriusan mereka dalam mengikuti permainan target dengan hasil mayoritas siswa memiliki tingkat keseriusan dan motivasi yang sangat tinggi yakni sebesar 48,57%.

Hasil observasi kelas terhadap guru pada siklus kedua diperoleh skor 87, , berarti kegiatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan hasil analisis dari ketepatan *shooting* bola ke ring basket siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan permainan target maka diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa memiliki ketepatan dengan kategori cukup yakni 51,4%, pada kategori baik 34,3% dan hanya 5,7% dalam kategori kurang. Hasil tersebut telah menunjukkan peningkatan yang baik dibandingkan pertemuan sebelumnya dan telah mencapai target yang ditetapkan diawal maka tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka, dapat diambil kesimpulan motivasi dan keseriusan mengikuti proses pembelajaran siswa melalui pendekatan permainan target terbukti efektif dan mampu menaikkan hasil belajar serta motivasi dan keseriusan siswa, hal ini dapat dilihat dari kenaikan motivasi dan keseriusan siswa serta peningkatan ketepatan lemparan bola atau *shooting* sehingga ketuntasan mencapai 94,3% pada siklus kedua.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan menerapkan kombinasi permainan target bisa meningkatkan motivasi dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu diharapkan proses pembelajaran dengan pendekatan kombinasi permainan target selanjutnya masih digunakan oleh guru penjasorkes di SD Negeri Deresan.
2. Meningkatnya motivasi dan keseriusan siswa dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan hasil ketepatan lemparan bola ke ring basket. Maka dari itu diharapkan lebih banyak inovasi dalam proses pembelajaran penjasorkes disemua bidang pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini akan lebih bagus bila dilaksanakan langsung oleh guru yang sudah mengajar.
2. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kolaborator. Akan lebih baik bila kolaboratornya lebih dari satu.
3. Waktu proses penerapan pembelajaran kombinasi permainan target, peneliti hanya memberikan soal-soal matematika dan IPS saja, artinya belum ada soal dari mata pelajaran yang lain.
4. Waktu proses penerapan pembelajaran kombinasi permainan target, beberapa siswa pasif dalam bergerak, karena harus menunggu.
5. Dalam penelitian ini tidak terlalu berfokus pada teknik.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Bagi guru penjasorkes SD Negeri Deresan untuk bisa menerapkan model pembelajaran seperti yang peneliti rekomendasikan.
2. Harapannya pihak sekolah selalu mendukung dalam memfasilitasi sarana dan prasarana penjas demi tercapainya proses pembelajaran itu sendiri.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan lebih memperbanyak inovasi dalam pembelajaran penjasorkes.

DAFTAR PUSTAKA

- Keven A. Prusak (2007). *Permainan Bola Basket*. Klaten: Intan Sejati
- Mulyasa (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rochiati Wiriaatmadja (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamzah B. Uno (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Wacana Prima.
- Rusli Ibrahim (2001). *Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusli Lutan (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuril Ahmadi (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Margiyani (2008). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas (2003). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzil Fajri (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Suhartini (2010). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Guling Belakang Dengan Lantai Miring Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Sentolo Kulonprogo*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY
- Bambang Riyanto (2011). *Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh dengan Alat Bantu Ban dan Karet Pada Siswa Kelas V DI SD Negeri Rejowinangun Utara 3 Kota Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY

Syamsul Hadi (2008). *Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran.*

<http://hadirukiyah.blogspot.com/2009/05/faktor-yang-mempengaruhi-kualitas.html>

diunduh pada 28 Januari 2013.

Aris Fajar Pambudi. *Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui*

Pembelajaran Pendidikan Jasmani. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/19820522>

/PERMAINAN%20T ARGET%20TGfU_0.pdf diunduh pada 28 Januari 2013.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl.Colombo No.1 Yogyakarta Telp. 513092

Nomor : /PKS/I/2013
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : Sriawan, M.Kes.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Ngadino

NIM : 09604224040

Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola Ke Ring Basket dengan Metode Kombinasi Permainan ~~Target~~ Pada Siswa Kelas V SD N Deresan









Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Februari 2013
Kaprodi PGSD Penjas,

Sriawan, M.Kes.
NIP. 19580830 198703 1 003

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Ngadino
 NIM : 09601224040
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : PS R
 Pembimbing : Bapak Sriawan, M.Kes

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	7 Januari 2013	Pembahasan Bab I terkait permasalahan yang diteliti. Rekomendasi revisi Bab I	
2	21 Januari 2013	Bab I selesai. Rekomendasi lanjutkan bab II	
3	23 Januari 2013	Bab II harus ditambah beberapa referensi terkait pembelajaran dan permainan target.	
4	31 Januari 2013	Bab II selesai. Rekomendasi lanjutkan Bab III	
5	13 Februari 2013	Pembahasan Bab III terkait siklus dan waktu penelitian, instrument penelitian serta indikator keberhasilan penelitian. Rekomendasi revisi Bab III.	
6	6 Maret 2013	Pembahasan Bab III. Rekomendasi gambar desain penelitian, tahap PTK, perbaikan alenia dan instrument penelitian.	
7	25 Maret 2013	Lengkapi Tahap PTK. Segera mengurus ijin Penelitian.	
8	13 Juni 2013	Dipin ujian	

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : NGADINO
Nomor Mahasiswa : 09604224040
Program Studi : PGSD PENJAS
Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN
LEMPARAN BOLA KE RING BASKET DENGAN METODE KOMBINASI
PERMAINAN TARGET PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN

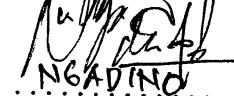
Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu : Maret 2013 s/d APRIL 2013
Tempat / objek : SD NEGERI DERESAN

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 MARET 2013

Yang mengajukan,


NGADINO

NIM. 09604224040

Ketua Prodi PGSD Penjas



Sriawan, M. Kes
NIP. 195808301987031003

Mengetahui :

Dosen Pembimbing,



Sriawan, M. Kes
NIP. 195808301987031003

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Penelitian Tentang:

“UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN LEMPARAN BOLA KE RING BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN”

Nama : NGADINO
NIM : 09604224040
Jurusan / Prodi : POR / PGSD PENJAS

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, 27 Maret 2013

Ketua Prodi

Dosen Pembimbing



Sriawan, M. Kes.

Sriawan, M. Kes.

NIP. 19580830 198703 1 003

NIP. 19580830 198703 1 003

Kasubag. Pendidikan FIK UNY



Sutyem, S.Si 91

NIP. 19760522 199903 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 140/UN.34.16/PP/2013
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

1 April 2013

Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Jl. Malioboro, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Ngadino
NIM : 09604224040
Program Studi : POR/PGSD Penjas
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Maret – April 2013
Tempat/Obyek : SD Negeri Deresan/siswa
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola Ke Ring Basket Dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 00

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD Negeri Deresan
2. Kajur. POR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2850/VI/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY Nomor : 140/UN.34.16/ PP/2013
Tanggal : 01 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : NGADINO NIP/NIM : 09604224040
Alamat : JL KOLOMBO, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN LEMPARAN BOLA KE RING BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN
Lokasi : SD NEGERI DERESAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 03 April 2013 s/d 03 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 03 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY
5. Yang Bersangkutan



Hendak Sutilowati, SH

198503 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slebankab.go.id, E-mail : bappeda@slebankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1425 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/2850/V/4/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 03 April 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : NGADINO
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09604224040
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Karangmalang Blok B 19 A Depok Sleman
No. Telp / HP : 085643912911
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
UPAYA PENINGKATAN HASIL KETEPATAN LEMPARAN BOLA KE RING BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET PADA SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN
Lokasi : SD Negeri Deresan, Depok
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 03 April 2013 s/d 03 Juli 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Tembusan :

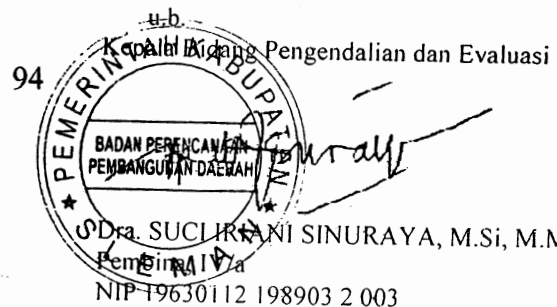
1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala SD Negeri Deresan, Depok
7. Dekan FIK-UNY
8. Yang Bersangkutan

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 23 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN

Alamat : Jl. Cempaka CT X, Deresan, Caturtunggal, Depok, Sleman. Pos 55281 Phone (0274) 587148

SURAT KETERANGAN

Nomor : 077/Ket.KS/SD Der /IV/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Deresan, Kecamatan Depok, Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sleman menerangkan, bahwa :

Nama : NGADINO
N I M : 09604224040
Program Studi : Pendidikan Guru Penjas Orkes Sekolah Dasar - S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : " Upaya Peningkatan Hasil Ketepatan Lemparan Bola Ke Ring Basket Dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Kelas V SD Negeri Deresan "
Waktu Penelitian : 25 Maret s.d. 8 April 2012.

yang bersangkutan benar-benar telah melakukan kegiatan penelitian terhadap siswa kelas V SD Negeri Deresan Depok Sleman dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Depok, 30 April 2013

Kepala Sekolah

MUR UDIN, S.Pd.

NIP. 19640514 198506 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN 1

Nama Sekolah	: SD N DERESAN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: II(Dua)/ I (Satu)
Pertemuan ke	: I (Satu)
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

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

Kompetensi Dasar : 6.1. Mempraktikkan variasi tehnik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

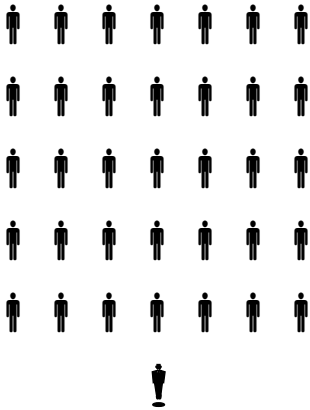
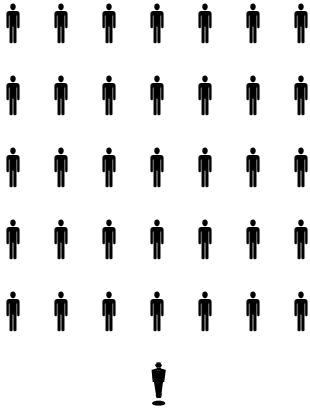
- I. Indikator
 - a. Siswa dapat melakukan gerakan shooting bola ke ring basket dengan tepat.
- II. Tujuan Pembelajaran
 - a. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru, siswa dapat melakukan gerakan shooting bola ke ring basket dengan tepat.
- III. Karakter Siswa yang Diharapkan
 - a. Disiplin
 - b. Kerjasama
 - c. Tekun
 - d. Toleransi
 - e. Tanggungjawab
 - f. Percayadiri
 - g. Ketelitian
 - h. Keberanian

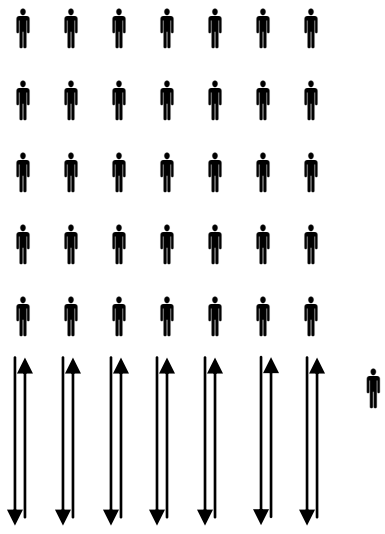
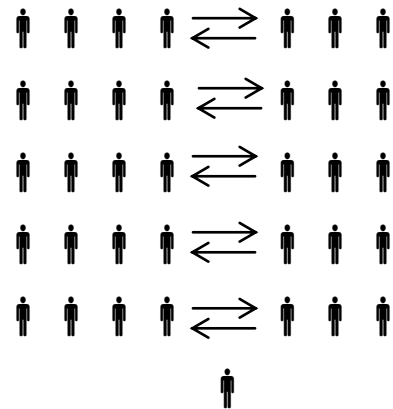
- IV. Materi Ajar (Materi Pokok)
 - a. Permainan Bola Basket
- V. Metode Pembelajaran
 - a. Ceramah
 - b. Demonstrasi
 - c. Praktek
 - d. Komando
- VI. Langkah-langkah Pembelajaran
 - A. Kegiatan Awal
 - a. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - b. Mengecek kehadiran siswa
 - c. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - d. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti (pemanasan samba)
 - e. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
 - B. Kegiatan Inti
 - 1. ***Eksplorasi***
 - a. Siswa melakukan gerakan saling melempar bola.
 - b. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
 - c. Siswa melakukan percobaan di lapangan secara bersamaan.
 - 2. ***Elaborasi***
 - a. Siswa melakukan gerakan melempar bola secara berpasangan dengan gaya seperti *shooting*.
 - b. Siswa melakukan gerakan melempar gaya *shooting* dengan berulang-ulang.
 - c. Siswa melakukan gerakan shooting ke ring basket langsung.
 - 3. ***Konfirmasi***
 - a. Guru memberikan evaluasi dengan melakukan tes ketepatan lemparan bola ke ring basket (*shooting*).
 - b. Siswa bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari
 - c. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

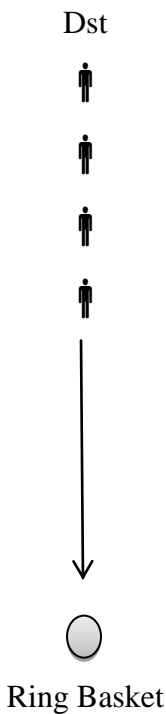
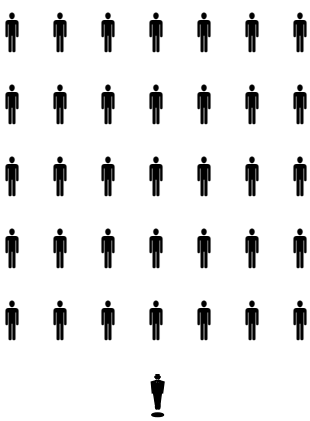
C. Kegiatan Akhir

- Siswa melakukan penenangan dengan gerakan relaksasi
- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Guru memberikan pesan-pesan moral dan motivasi kepada siswa

V. Uraian

No	Gambar	Uraian	Keterangan
1.	<p>Pendahuluan</p> 	<p>Pendahuluan 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibariskan menjadi 4 saf Berhitung dan presensi Berdoa Apersepsi Menyampaikan topik pelajaran 	<p>Komando Ceramah</p>
	<p>Pemanasan Statis</p> 	<p>Pemanasan 25 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> Lari keliling lapangan 5 kali Pemanasan statis. Pemanasan statis tidak berpindah tempat. Pemanasan dinamis yang bervariasi atau sambil berlari. 	<p>Demonstrasi Praktek</p>

	<p>Pemanasan Dinamis</p> 		
2.	<p>Proses Pembelajaran</p> 	<p>Inti 90 menit</p> <p>A. Proses Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dikondisikan untuk membuat barisan 2 bagian berhadapan (putra dan putri dipisah) 2. Siswa melakukan gerakan saling melempar bola antar pasangan masing-masing secara bergantian 3. Selanjutnya siswa melakukan gerakan saling melempar dengan gaya <i>shooting</i> secara bergantian. 4. Siswa melakukan gerakan <i>shooting</i> bola ke ring basket. <p>B. Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para siswa diberikan kesempatan melempar bola (<i>shooting</i>) ke ring basket sejumlah tiga kali. 2. Setelah selesai siswa diberikan 	<p>Ceramah</p> <p>Praktek</p> <p>Komando</p>

	<p>Formasi Gerakan Shooting dan Evaluasi</p>  <p>Dst</p> <p>Ring Basket</p>	<p>arahan berkaitan dengan pembelajaran yang sudah dilakukan.</p>	<p>Praktek</p>
3.		<p>Penutup 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa dibariskan menjadi 5 bersaf b. Siswa bersama guru melakukan gerakan relaksasi untuk penenangan c. Guru memberi pesan moral dan motivasi d. Berdoa dan barisan dibubarkan. 	<p>Komando</p> <p>Demontrasi</p> <p>Ceramah</p>

VI. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjasorkes kls. V
- Lapangan
- Peluit
- Torong atau cone
- Bola basket kecil

Peneliti

Ngadino

NIM: 09604224040

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN KE 2

Nama Sekolah	: SD N DERESAN
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: II(Dua)/ I (Satu)
Pertemuan ke	: II (Dua)
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

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

Kompetensi Dasar : 6.1. Mempraktikkan variasi tehnik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

- I. Indikator
 - a. Siswa dapat melakukan gerakan shooting bola ke ring basket dengan tepat.
- II. Tujuan Pembelajaran
 - a. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru, siswa dapat melakukan gerakan shooting bola ke ring basket dengan tepat.
- III. Karakter Siswa yang Diharapkan
 - a. Disiplin
 - b. Kerjasama
 - c. Tekun
 - d. Toleransi
 - e. Tanggungjawab
 - f. Percayadiri
 - g. Ketelitian
 - h. Keberanian

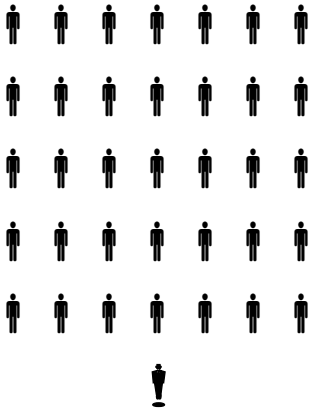
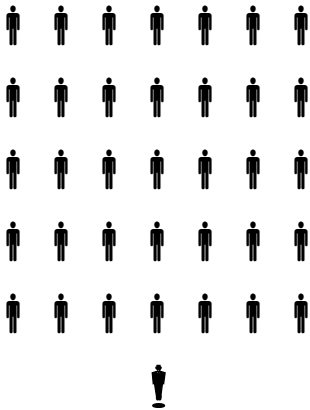
- IV. Materi Ajar (Materi Pokok)
 - a. Permainan Bola Basket
- V. Metode Pembelajaran
 - a. Ceramah
 - b. Demonstrasi
 - c. Praktek
 - d. Komando
- VI. Langkah-langkah Pembelajaran
 - A. Kegiatan Awal
 - a. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - b. Mengecek kehadiran siswa
 - c. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - d. Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti (pemanasan samba)
 - e. Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari
 - B. Kegiatan Inti
 - 1. ***Eksplorasi***
 - a. Siswa melakukan gerakan saling melempar bola.
 - b. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
 - c. Siswa melakukan percobaan di lapangan secara bersamaan.
 - 2. ***Elaborasi***
 - a. Siswa melakukan gerakan melempar bola dalam permainan kombinasi permainan target.
 - b. Siswa melakukan gerakan melempar gaya *shooting* dalam kombinasi permainan target dengan berulang-ulang.
 - c. Siswa melakukan gerakan shooting ke ring basket langsung.
 - 3. ***Konfirmasi***
 - a. Guru memberikan evaluasi dengan melakukan tes ketepatan lemparan bola ke ring basket (*shooting*).
 - b. Siswa bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari
 - c. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman,

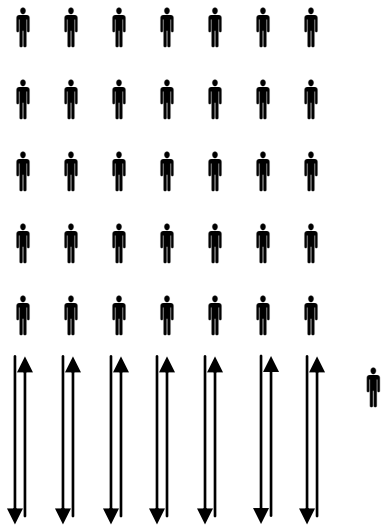
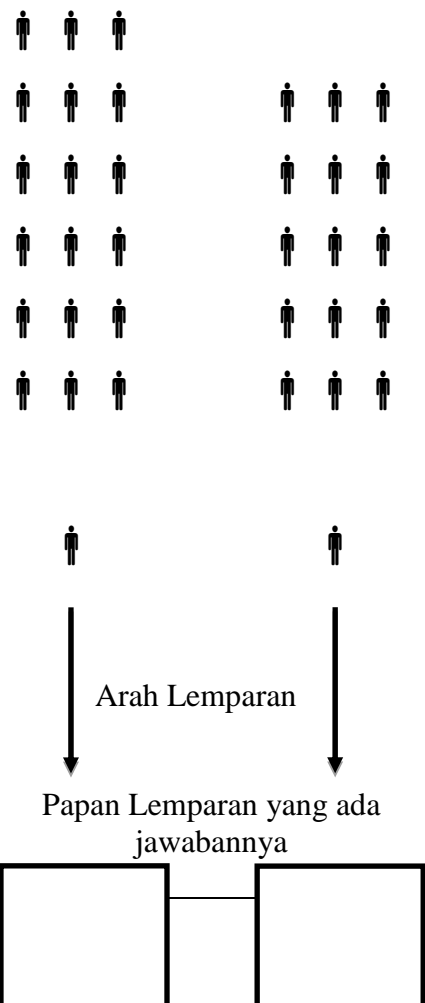
memberikan penguatan dan penyimpulan

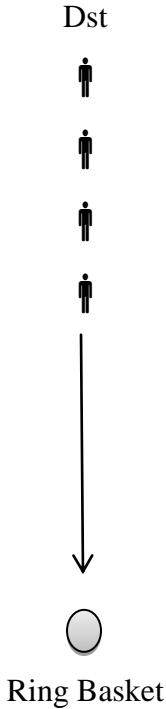
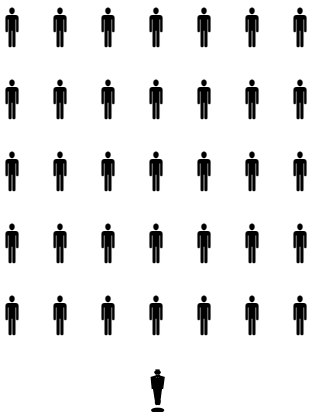
C. Kegiatan Akhir

- Siswa melakukan penenangan dengan gerakan relaksasi
- Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- Guru memberikan pesan-pesan moral dan motivasi kepada siswa

V. Uraian

No	Gambar	Uraian	Keterangan
1.	Pendahuluan 	Pendahuluan 10 menit 1. Siswa dibariskan menjadi 4 saf 2. Berhitung dan presensi 3. Berdoa 4. Apersepsi 5. Menyampaikan topik pelajaran	Komando Ceramah
	Pemanasan Statis 	Pemanasan 25 menit 1. Lari keliling lapangan 5 kali 2. Pemanasan statis. 3. Pemanasan statis tidak berpindah tempat. 4. Pemanasan dinamis yang bervariasi atau sambil berlari.	Demonstrasi Praktek

	<p>Pemanasan Dinamis</p> 		
2.	<p>Proses Pembelajaran</p> 	<p>Inti 90 menit</p> <p>A. Proses Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dikondisikan untuk membuat dua kelompok 2. Guru menerapkan pembelajaran dengan menerapkan kombinasi permainan target. Setiap siswa dalam kelompok tersebut diberikan kesempatan melempar bola 2 x 10 kali ke target sasaran. Target sasaran adalah jawaban dari soal-soal yang sudah disiapkan yaitu soal matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Jawaban itu dipasang di dinding. 3. Siswa melakukan gerakan <i>shooting</i> bola ke ring basket. 	<p>Ceramah</p> <p>Praktek</p> <p>Komando</p>

	<p>Formasi Gerakan Shooting dan Evaluasi</p> 	<p>B. Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para siswa diberikan kesempatan melempar bola (<i>shooting</i>) ke ring basket sejumlah tiga kali. 2. Setelah selesai siswa diberikan arahan berkaitan dengan pembelajaran yang sudah dilakukan. 	
3.		<p>Penutup 15 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibariskan menjadi 5 bersaf b. Siswa bersama guru melakukan gerakan relaksasi untuk penenangan c. Guru memberi pesan moral dan motivasi d. Berdoa dan barisan dibubarkan. 	<p>Komando</p> <p>Demontrasi</p> <p>Ceramah</p>

VI. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjasorkes kls. V
- Lapangan
- Peluit
- Torong atau cone
- Bola basket kecil

Peneliti

Ngadino

NIM: 09604224040

**Angket Motivasi dan Keseriusan Siswa Kelas V SD Negeri Deresan
dalam Mengikuti Pembelajaran Permainan Basket dengan Metode Kombinasi
Permainan Target**

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Pilihlah jawaban dengan memberi tanda cek (√) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling tepat.
2. Tiap jawaban yang saudara kembalikan merupakan bantuan yang tidak ternilai bagi penelitian kami, untuk itu kami memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan kami mengucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan / Pernyataan	Ya	Tidak
1	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.		
2	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih serius dalam mengikuti pembelajaran.		
3	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.		
4	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran.		
5	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran.		

6	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.		
7	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih puas dalam mengikuti pembelajaran.		
8	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, menurut saya membuat pembelajaran lebih menarik.		
9	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih mudah dalam memecahkan masalah		
10	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih siap untuk mengikuti penilaian (tes) dari guru.		
11	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat hasil penilaian (tes) saya lebih baik.		
12	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat suasana pembelajaran lebih meriah.		
13	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat saya lebih tertarik kembali untuk mengikuti pembelajaran permainan bola basket.		
14	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat guru dan para siswa lebih akrab.		
15	Pembelajaran Permainan Bola Basket dengan Metode Kombinasi Permainan Target, membuat para siswa lebih tenang dalam mengikuti pembelajaran.		

Yogyakarta, 8 April 2013

Saya yang Jujur,

.....

**HASIL PENGISIAN ANGKET MOTIVASI DAN KESERJUSAN SISWA KELAS V SD NEGERI DERESAN
DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	M. Farhan Badrowi S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Indah Ayu Puspita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Rayndra Pandu Dirgantara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Fetia Ningrum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	Hasna Hanifa Amalia R	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
6	Adinda Rizki Rahmadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	Agus Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
8	Iis Naedhasari Fasabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	Almira Ardelia Fasyadhira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
10	Andi Raihanafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Anggit Widyarti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
12	Bunga Erista Ruhillah B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Deriska Indah Asokawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Gavin Krishna Nugraha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Iqbal Dwi Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

17	Irvan Fadhil	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	Anisa Ayu Wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Ramayanti Nugrahani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	Lisna Novian Irfani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Dewi Antika Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	Metta Bella Nakita	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	Muhammad Afif Aliy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
24	Nur Hidayah Wjayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
25	Safira Putri Nurhaliza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
26	Siti Fatimah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	Alifia Putri Qabila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
30	Ahmad Rifai Kurniawan	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
31	Anggraini Fatimah N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	Mey Siti Nurhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
33	Azzahra Syajaah P. J	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
34	Davin Heris Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	Riski Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

**LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI DAN KESERiusAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET**

Isilah format penilaian ini saat siswa mengikuti pembelajaran !

No	Nama	Motivasi (skor)			Keseriusan (skor)			Jumlah skor	Kategori
		1	2	3	1	2	3		
1	M. Farhan Badrowi S								
2	Indah Ayu Puspita Sari								
3	Rayndra Pandu Dirgantara								
4	Fetia Ningrum								
5	Hasna Hanifa Amalia R								
6	Adinda Rizki Rahmadani								
7	Agus Kurniawan								
8	Iis Naedhasari Fasabila								
9	Almira Ardelia Fasyadhira								
10	Andi Raihanafi								
11	Anggit Widyarti								
12	Bunga Erista Ruhillah B								
13	Deby Ayu Fatmaningtyas								
14	Deriska Indah Asokawati								
15	Gavin Krishna Nugraha								
16	Iqbal Dwi Kurniawan								
17	Irvan Fadhil								
18	Anisa Ayu Wardani								
19	Ramayanti Nugrahani								
20	Lisna Novian Irfani								
21	Dewi Antika Sari								
22	Metta Bella Nakita								
23	Muhammad Afif Aliy								
24	Nur Hidayah Wijayanti								
25	Safira Putri Nurhaliza								
26	Siti Fatimah								
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A								
28	Alfian Rizki Mughni Aziz								
29	Alifia Putri Qabila								
30	Ahmad Rifai Kurniawan								
31	Anggraini Fatimah N								
32	Mey Siti Nurhani								
33	Azzahra Syajaah P. J								
34	Davin Heris Pratama								
35	Riski Prasetyo								
JUMLAH									
RATA-RATA									

Penjelasan Penskoran Lembar Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Indikator Penilaian untuk Aspek Motivasi :

- 1) Siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran.

Indikator Penilaian untuk Aspek Keseriusan :

- 1) Siswa lebih disiplin saat mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa lebih tenang dan fokus saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa lebih siap untuk melakukan apa yang diperintah guru saat mengikuti pembelajaran.

Keterangan Skor :

- 1) Skor 3 : Jika memenuhi 3 indikator dari masing-masing aspek.
- 2) Skor 2 : Jika memenuhi 2 indikator dari masing-masing aspek.
- 3) Skor 1 : Jika memenuhi 1 indikator dari masing-masing aspek.

Keterangan Kategori Jumlah Skor :

- 1) Skor 6 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **sangat baik**.
- 2) Skor 4 – 5 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **baik**.
- 3) Skor 2 – 3 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **kurang**.

Yogyakarta,.....

Kolaborator

.....

NIP :

**HASIL OBSERVASI MOTIVASI DAN KESERiusAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PERTEMUAN 1**

NO	NAMA	MOTIVASI	KESERiusAN	JUMLAH SKOR	KATEGORI
1	M. Farhan Badrowi S	2	2	4	Baik
2	Indah Ayu Puspita Sari	1	1	2	Kurang
3	Rayndra Pandu Dirgantara	2	2	4	Baik
4	Fetia Ningrum	2	1	3	Kurang
5	Hasna Hanifa Amalia R	2	1	3	Kurang
6	Adinda Rizki Rahmadani	2	2	4	Baik
7	Agus Kurniawan	2	1	3	Kurang
8	Iis Naedhasari Fasabila	1	1	2	Kurang
9	Almira Ardelia Fasyadhira	1	2	3	Kurang
10	Andi Raihanafi	2	2	4	Baik
11	Anggit Widyarti	1	1	2	Kurang
12	Bunga Erista Ruhillah B	1	2	3	Kurang
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	1	1	2	Kurang
14	Deriska Indah Asokawati	1	2	3	Kurang
15	Gavin Krishna Nugraha	2	2	4	Baik
16	Iqbal Dwi Kurniawan	2	1	3	Kurang
17	Irvan Fadhil	1	1	2	Kurang
18	Anisa Ayu Wardani	1	2	3	Kurang
19	Ramayanti Nugrahani	2	1	3	Kurang
20	Lisna Novian Irfani	1	1	2	Kurang
21	Dewi Antika Sari	1	2	3	Kurang
22	Metta Bella Nakita	2	2	4	Baik
23	Muhammad Afif Aliy	2	1	3	Kurang
24	Nur Hidayah Wijayanti	1	1	2	Kurang
25	Safira Putri Nurhaliza	1	2	3	Kurang
26	Siti Fatimah	1	1	2	Kurang
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	1	1	2	Kurang
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	2	2	4	Baik
29	Alifia Putri Qabila	1	1	2	Kurang
30	Ahmad Rifai Kurniawan	1	2	3	Kurang
31	Anggraini Fatimah N	2	2	4	Kurang
32	Mey Siti Nurhani	1	1	2	Kurang
33	Azzahra Syajaah P. J	2	2	4	Kurang
34	Davin Heris Pratama	2	1	3	Kurang
35	Riski Prasetyo	1	2	3	Kurang
				103	
				2.942857143	Kurang

Penjelasan Penskoran Lembar Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Indikator Penilaian untuk Aspek Motivasi :

- 1) Siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran.

Indikator Penilaian untuk Aspek Keseriusan :

- 1) Siswa lebih disiplin saat mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa lebih tenang dan fokus saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa lebih siap untuk melakukan apa yang diperintah guru saat mengikuti pembelajaran.

Keterangan Skor :

- 1) Skor 3 : Jika memenuhi 3 indikator dari masing-masing aspek.
- 2) Skor 2 : Jika memenuhi 2 indikator dari masing-masing aspek.
- 3) Skor 1 : Jika memenuhi 1 indikator dari masing-masing aspek.

Keterangan Kategori Jumlah Skor :

- 1) Skor 6 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **sangat baik**.
- 2) Skor 4 – 5 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **baik**.
- 3) Skor 2 – 3 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **kurang**.

**HASIL OBSERVASI MOTIVASI DAN KESERiusAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PERTEMUAN 2**

NO	NAMA	MOTIVASI	KESERiusAN	JUMLAH SKOR	KATEGORI
1	M. Farhan Badrowi S	2	3	5	Baik
2	Indah Ayu Puspita Sari	2	2	4	Baik
3	Rayndra Pandu Dirgantara	2	3	5	Baik
4	Fetia Ningrum	3	3	6	Sangat Baik
5	Hasna Hanifa Amalia R	2	2	4	Baik
6	Adinda Rizki Rahmadani	2	3	5	Baik
7	Agus Kurniawan	2	3	5	Baik
8	Iis Naedhasari Fasabila	2	3	5	Baik
9	Almira Ardelia Fasyadhira	2	2	4	Baik
10	Andi Raihanafi	3	3	6	Sangat Baik
11	Anggit Widyarti	1	2	3	Kurang
12	Bunga Erista Ruhillah B	1	2	3	Kurang
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	2	2	4	Baik
14	Deriska Indah Asokawati	2	2	4	Baik
15	Gavin Krishna Nugraha	2	3	5	Baik
16	Iqbal Dwi Kurniawan	3	3	6	Sangat Baik
17	Irvan Fadhil	2	2	4	Baik
18	Anisa Ayu Wardani	2	2	4	Baik
19	Ramayanti Nugrahani	2	2	4	Baik
20	Lisna Novian Irfani	2	2	4	Baik
21	Dewi Antika Sari	2	2	4	Baik
22	Metta Bella Nakita	2	2	4	Baik
23	Muhammad Afif Aliy	2	2	4	Baik
24	Nur Hidayah Wijayanti	2	2	4	Baik
25	Safira Putri Nurhaliza	2	3	5	Baik
26	Siti Fatimah	2	2	4	Baik
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	2	3	5	Baik
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	3	3	6	Sangat Baik
29	Alifia Putri Qabila	2	3	5	Baik
30	Ahmad Rifai Kurniawan	2	3	5	Baik
31	Anggraini Fatimah N	2	3	5	Baik
32	Mey Siti Nurhani	2	2	4	Baik
33	Azzahra Syajaah P. J	3	3	6	Sangat Baik
34	Davin Heris Pratama	2	3	5	Baik
35	Riski Prasetyo	3	3	6	Sangat Baik
				162	
				4.628571429	Baik

Penjelasan Penskoran Lembar Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Indikator Penilaian untuk Aspek Motivasi :

- 4) Siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
- 5) Siswa semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran.
- 6) Siswa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran.

Indikator Penilaian untuk Aspek Keseriusan :

- 4) Siswa lebih disiplin saat mengikuti pembelajaran.
- 5) Siswa lebih tenang dan fokus saat mengikuti pembelajaran.
- 6) Siswa lebih siap untuk melakukan apa yang diperintah guru saat mengikuti pembelajaran.

Keterangan Skor :

- 4) Skor 3 : Jika memenuhi 3 indikator dari masing-masing aspek.
- 5) Skor 2 : Jika memenuhi 2 indikator dari masing-masing aspek.
- 6) Skor 1 : Jika memenuhi 1 indikator dari masing-masing aspek.

Keterangan Kategori Jumlah Skor :

- 4) Skor 6 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **sangat baik**.
- 5) Skor 4 – 5 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **baik**.
- 6) Skor 2 – 3 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **kurang**.

**HASIL OBSERVASI MOTIVASI DAN KESERiusAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PERTEMUAN 3**

NO	NAMA	MOTIVASI	KESERiusAN	JUMLAH SKOR	KATEGORI
1	M. Farhan Badrowi S	3	3	6	Sangat Baik
2	Indah Ayu Puspita Sari	2	3	5	Baik
3	Rayndra Pandu Dirgantara	3	3	6	Sangat Baik
4	Fetia Ningrum	3	3	6	Sangat Baik
5	Hasna Hanifa Amalia R	2	2	4	Baik
6	Adinda Rizki Rahmadani	3	3	6	Sangat Baik
7	Agus Kurniawan	2	3	5	Baik
8	Iis Naedhasari Fasabila	2	3	5	Baik
9	Almira Ardelia Fasyadhira	2	3	5	Baik
10	Andi Raihanafi	3	3	6	Sangat Baik
11	Anggit Widyarti	1	2	3	Kurang
12	Bunga Erista Ruhillah B	2	2	4	Baik
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	2	2	4	Baik
14	Deriska Indah Asokawati	2	2	4	Baik
15	Gavin Krishna Nugraha	3	3	6	Sangat Baik
16	Iqbal Dwi Kurniawan	3	3	6	Sangat Baik
17	Irvan Fadhil	2	3	5	Baik
18	Anisa Ayu Wardani	2	2	4	Baik
19	Ramayanti Nugrahani	2	3	5	Baik
20	Lisna Novian Irfani	2	2	4	Baik
21	Dewi Antika Sari	2	2	4	Baik
22	Metta Bella Nakita	2	3	5	Baik
23	Muhammad Afif Aliy	2	2	4	Baik
24	Nur Hidayah Wijayanti	2	3	5	Baik
25	Safira Putri Nurhaliza	2	3	5	Baik
26	Siti Fatimah	2	3	5	Baik
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	2	3	5	Baik
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	3	3	6	Sangat Baik
29	Alifia Putri Qabila	3	3	6	Sangat Baik
30	Ahmad Rifai Kurniawan	2	3	5	Baik
31	Anggraini Fatimah N	2	3	5	Baik
32	Mey Siti Nurhani	2	2	4	Baik
33	Azzahra Syajaah P. J	3	3	6	Sangat Baik
34	Davin Heris Pratama	2	3	5	Baik
35	Riski Prasetyo	2	3	5	Baik
				174	
				4.971428571	Baik

Penjelasan Penskoran Lembar Observasi Motivasi dan Keseriusan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket

Indikator Penilaian untuk Aspek Motivasi :

- 7) Siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran.
- 8) Siswa semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran.
- 9) Siswa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran.

Indikator Penilaian untuk Aspek Keseriusan :

- 7) Siswa lebih disiplin saat mengikuti pembelajaran.
- 8) Siswa lebih tenang dan fokus saat mengikuti pembelajaran.
- 9) Siswa lebih siap untuk melakukan apa yang diperintah guru saat mengikuti pembelajaran.

Keterangan Skor :

- 7) Skor 3 : Jika memenuhi 3 indikator dari masing-masing aspek.
- 8) Skor 2 : Jika memenuhi 2 indikator dari masing-masing aspek.
- 9) Skor 1 : Jika memenuhi 1 indikator dari masing-masing aspek.

Keterangan Kategori Jumlah Skor :

- 7) Skor 6 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **sangat baik**.
- 8) Skor 4 – 5 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **baik**.
- 9) Skor 2 – 3 : berarti sikap siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran **kurang**.

**LEMBAR PENILAIAN *SHOOTING* (LEMPARAN BOLA) KE RING BASKET SISWA
KELAS V SD NEGERI DERESAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA
BASKET**

Isilah format penilaian ini saat siswa mengikuti evaluasi pembelajaran !

No	Nama	Lemparan ke-			Jumlah Masuk	Kategori	Keterangan (Tuntas atau Tidak Tuntas)
		1	2	3			
1	M. Farhan Badrowi S						
2	Indah Ayu Puspita Sari						
3	Rayndra Pandu Dirgantara						
4	Fetia Ningrum						
5	Hasna Hanifa Amalia R						
6	Adinda Rizki Rahmadani						
7	Agus Kurniawan						
8	Iis Naedhasari Fasabila						
9	Almira Ardelia Fasyadhira						
10	Andi Raihanafi						
11	Anggit Widyarti						
12	Bunga Erista Ruhillah B						
13	Deby Ayu Fatmaningtyas						
14	Deriska Indah Asokawati						
15	Gavin Krishna Nugraha						
16	Iqbal Dwi Kurniawan						
17	Irvan Fadhil						
18	Anisa Ayu Wardani						
19	Ramayanti Nugrahani						
20	Lisna Novian Irfani						
21	Dewi Antika Sari						
22	Metta Bella Nakita						
23	Muhammad Afif Aliy						
24	Nur Hidayah Wijayanti						
25	Safira Putri Nurhaliza						
26	Siti Fatimah						
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A						
28	Alfian Rizki Mughni Aziz						
29	Alifia Putri Qabila						
30	Ahmad Rifai Kurniawan						
31	Anggraini Fatimah N						
32	Mey Siti Nurhani						
33	Azzahra Syajaah P. J						
34	Davin Heris Pratama						
35	Riski Prasetyo						
Jumlah Kategori Sangat Baik :		, Baik :			, Cukup :		, Kurang :
Jumlah Tuntas :		, Jumlah Tidak Tuntas :					

**Penjelasan Penilaian *Shooting* (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa
Kelas V SD Negeri Deresan
dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket**

Keterangan Kategori Jumlah Memasukkan Bola :

- 1) Masuk 3 kali : Sangat Baik
- 2) Masuk 2 kali : Baik
- 3) Masuk 1 kali : Cukup
- 4) Masuk 0 kali : Kurang

Keterangan Ketuntasan :

- 1) Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, bisa memasukkan bola ke ring basket minimal sekali.
- 2) Tidak Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, Tidak bisa memasukkan bola ke ring basket sekalipun.

Yogyakarta,.....

Guru Penjasorkes

.....

NIP :

**HASIL PENILAIAN *SHOOTING* (LEMPARAN BOLA) KE RING BASKET SISWA KELAS V
SD NEGERI DERESAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET
PERTEMUAN 1**

NO	NAMA	LEMPA RAN KE-1	LEMPA RAN KE-2	LEMPA RAN KE-3	JUMLAH MASUK	KATEGORI	KETERANGAN (TUNTAS ATAU TIDAK TUNTAS)
1	M. Farhan Badrowi S	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
2	Indah Ayu Puspita Sari	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
3	Rayndra Pandu Dirgantara	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
4	Fetia Ningrum	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
5	Hasna Hanifa Amalia R	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
6	Adinda Rizki Rahmadani	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
7	Agus Kurniawan	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
8	Iis Naedhasari Fasabila	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
9	Almira Ardelia Fasyadhira	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
10	Andi Raihanafi	0	1	1	2	Baik	Tuntas
11	Anggit Widyarti	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
12	Bunga Erista Ruhillah B	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
14	Deriska Indah Asokawati	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
15	Gavin Krishna Nugraha	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
16	Iqbal Dwi Kurniawan	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
17	Irvan Fadhil	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
18	Anisa Ayu Wardani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
19	Ramayanti Nugrahani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
20	Lisna Novian Irfani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
21	Dewi Antika Sari	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
22	Metta Bella Nakita	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
23	Muhammad Afif Aliy	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
24	Nur Hidayah Wijayanti	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
25	Safira Putri Nurhaliza	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
26	Siti Fatimah	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
29	Alifia Putri Qabila	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
30	Ahmad Rifai Kurniawan	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
31	Anggraini Fatimah N	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
32	Mey Siti Nurhani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
33	Azzahra Syajaah P. J	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
34	Davin Heris Pratama	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
35	Riski Prasetyo	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
	Jumlah Kategori Sangat Baik :						
	Jumlah Kategori Baik : 1						
	Jumlah Kategori Cukup : 13						
	Jumlah Kategori Kurang : 21						
	Jumlah Tuntas : 14						
	Jumlah Tidak Tuntas : 21						

**Penjelasan Penilaian *Shooting* (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa
Kelas V SD Negeri Deresan
dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket**

Keterangan Kategori Jumlah Memasukkan Bola :

- 1) Masuk 3 kali : Sangat Baik
- 2) Masuk 2 kali : Baik
- 3) Masuk 1 kali : Cukup
- 4) Masuk 0 kali : Kurang

Keterangan Ketuntasan :

- 1) Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, bisa memasukkan bola ke ring basket minimal sekali.
- 2) Tidak Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, Tidak bisa memasukkan bola ke ring basket sekalipun.

**HASIL PENILAIAN *SHOOTING* (LEMPARAN BOLA) KE RING BASKET SISWA KELAS V
SD NEGERI DERESAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET
PERTEMUAN 2**

NO	NAMA	LEMPA RAN KE-1	LEMPA RAN KE-2	LEMPA RAN KE-3	JUMLAH MASUK	KATEGORI	KETERANGAN (TUNTAS ATAU TIDAK TUNTAS)
1	M. Farhan Badrowi S	0	1	1	2	Baik	Tuntas
2	Indah Ayu Puspita Sari	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
3	Rayndra Pandu Dirgantara	0	1	1	2	Baik	Tuntas
4	Fetia Ningrum	1	1	0	2	Baik	Tuntas
5	Hasna Hanifa Amalia R	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
6	Adinda Rizki Rahmadani	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
7	Agus Kurniawan	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
8	Iis Naedhasari Fasabila	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
9	Almira Ardelia Fasyadhira	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
10	Andi Raihanafi	1	0	1	2	Baik	Tuntas
11	Anggit Widyarti	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
12	Bunga Erista Ruhillah B	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
14	Deriska Indah Asokawati	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
15	Gavin Krishna Nugraha	1	0	1	2	Baik	Tuntas
16	Iqbal Dwi Kurniawan	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
17	Irvan Fadhil	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
18	Anisa Ayu Wardani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
19	Ramayanti Nugrahani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
20	Lisna Novian Irfani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
21	Dewi Antika Sari	1	1	0	2	Baik	Tuntas
22	Metta Bella Nakita	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
23	Muhammad Afif Aliy	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
24	Nur Hidayah Wijayanti	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
25	Safira Putri Nurhaliza	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
26	Siti Fatimah	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	1	0	0	1	Cukup	Tuntas
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	0	1	1	2	Baik	Tuntas
29	Alifia Putri Qabila	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
30	Ahmad Rifai Kurniawan	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
31	Anggraini Fatimah N	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
32	Mey Siti Nurhani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
33	Azzahra Syajaah P. J	1	1	0	2	Baik	Tuntas
34	Davin Heris Pratama	0	1	1	2	Baik	Tuntas
35	Riski Prasetyo	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
	Jumlah Kategori Sangat Baik :						
	Jumlah Kategori Baik : 9						
	Jumlah Kategori Cukup : 15						
	Jumlah Kategori Kurang : 11						
	Jumlah Tuntas : 24						
	Jumlah Tidak Tuntas : 11						

**Penjelasan Penilaian *Shooting* (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa
Kelas V SD Negeri Deresan
dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket**

Keterangan Kategori Jumlah Memasukkan Bola :

- 5) Masuk 3 kali : Sangat Baik
- 6) Masuk 2 kali : Baik
- 7) Masuk 1 kali : Cukup
- 8) Masuk 0 kali : Kurang

Keterangan Ketuntasan :

- 3) Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, bisa memasukkan bola ke ring basket minimal sekali.
- 4) Tidak Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, Tidak bisa memasukkan bola ke ring basket sekalipun.

**HASIL PENILAIAN *SHOOTING* (LEMPARAN BOLA) KE RING BASKET SISWA KELAS V
SD NEGERI DERESAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET
PERTEMUAN 3**

NO	NAMA	LEMPA RAN KE-1	LEMPA RAN KE-2	LEMPA RAN KE-3	JUMLAH MASUK	KATEGORI	KETERANGAN (TUNTAS ATAU TIDAK TUNTAS)
1	M. Farhan Badrowi S	1	1	1	3	Sangat Baik	Tuntas
2	Indah Ayu Puspita Sari	1	1	1	3	Sangat Baik	Tuntas
3	Rayndra Pandu Dirgantara	1	0	1	2	Baik	Tuntas
4	Fetia Ningrum	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
5	Hasna Hanifa Amalia R	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
6	Adinda Rizki Rahmadani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
7	Agus Kurniawan	1	0	1	2	Baik	Tuntas
8	Iis Naedhasari Fasabila	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
9	Almira Ardelia Fasyadhira	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
10	Andi Raihanafi	0	1	1	2	Baik	Tuntas
11	Anggit Widyarti	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
12	Bunga Erista Ruhillah B	1	1	1	3	Sangat Baik	Tuntas
13	Deby Ayu Fatmaningtyas	1	1	0	2	Baik	Tuntas
14	Deriska Indah Asokawati	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
15	Gavin Krishna Nugraha	0	1	1	2	Baik	Tuntas
16	Iqbal Dwi Kurniawan	1	0	1	2	Baik	Tuntas
17	Irvan Fadhil	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
18	Anisa Ayu Wardani	0	0	0	0	Kurang	Tidak Tuntas
19	Ramayanti Nugrahani	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
20	Lisna Novian Irfani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
21	Dewi Antika Sari	1	0	1	2	Baik	Tuntas
22	Metta Bella Nakita	0	1	1	2	Baik	Tuntas
23	Muhammad Afif Aliy	0	1	1	2	Baik	Tuntas
24	Nur Hidayah Wijayanti	0	1	1	2	Baik	Tuntas
25	Safira Putri Nurhaliza	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
26	Siti Fatimah	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
27	P. Wahyu Nur Salsabilla A	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
28	Alfian Rizki Mughni Aziz	1	0	1	2	Baik	Tuntas
29	Alifia Putri Qabila	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
30	Ahmad Rifai Kurniawan	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
31	Anggraini Fatimah N	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
32	Mey Siti Nurhani	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
33	Azzahra Syajaah P. J	1	1	0	2	Baik	Tuntas
34	Davin Heris Pratama	0	0	1	1	Cukup	Tuntas
35	Riski Prasetyo	0	1	0	1	Cukup	Tuntas
	Jumlah Kategori Sangat Baik : 3						
	Jumlah Kategori Baik : 12						
	Jumlah Kategori Cukup : 18						
	Jumlah Kategori Kurang : 2						
	Jumlah Tuntas : 33						
	Jumlah Tidak Tuntas : 2						

**Penjelasan Penilaian *Shooting* (Lemparan Bola) ke Ring Basket Siswa
Kelas V SD Negeri Deresan
dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket**

Keterangan Kategori Jumlah Memasukkan Bola :

- 9) Masuk 3 kali : Sangat Baik
- 10) Masuk 2 kali : Baik
- 11) Masuk 1 kali : Cukup
- 12) Masuk 0 kali : Kurang

Keterangan Ketuntasan :

- 5) Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, bisa memasukkan bola ke ring basket minimal sekali.
- 6) Tidak Tuntas : Bila dalam tiga kali kesempatan lemparan, Tidak bisa memasukkan bola ke ring basket sekalipun.

LEMBAR OBSERVASI KELAS TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PADA SIKLUS I PERTEMUAN 1

Petunjuk Penyelesaian :

- a. Isilah format penilaian ini setiap kali guru melakukan pembelajaran.
- b. Berilah skor 1-5 pada kolom yang tersedia, dengan makna 5 = memuaskan; 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = cukup; 1 = kurang.
- c. Berikut adalah kategori untuk jumlah nilai:
 1. Jumlah nilai 0 – 60 : Kurang
 2. Jumlah nilai 61 – 70 : Cukup
 3. Jumlah nilai 71 – 80 : Baik
 4. Jumlah nilai 81 – 90 : Sangat Baik
 5. Jumlah nilai 91 – 100 : Memuaskan

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Pra pembelajaran					
	a. Menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran			✓		
	b. Memeriksa kesiapan siswa				✓	
2	Membuka Pelajaran					
	a. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencanakegiatan				✓	
	b. Melakukan apersepsi			✓		
3	Inti Pembelajaran					
	a. Penguasaan materi pembelajaran				✓	
	b. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
	c. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			✓		
	d. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akandicapai				✓	
	e. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
	f. Melaksanakan pembelajaran secara kontekstual			✓		
	g. Berorientasi pada kegiatan siswa				✓	

	h. Menggunakan waktu secara efisien				✓	
	i. Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien				✓	
	j. Melibatkan siswa dalam memanfaatkan media				✓	
	k. Menggunakan bahasa lisan secara benar dan lancar				✓	
	l. Menggunakan bahasa tulis secara benar dan lancar			✓		
	m. Memantau kemajuan belajar siswa				✓	
	n. Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa				✓	
4	Penutup					
	a. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa				✓	
	b. Memberikan tugas pengayaan tindak lanjut			✓		
	Jumlah nilai = $\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Total nilai}} \times 100$	$= (74 : 100) \times 100$ $= 74$ $= \text{kategori baik}$				

Yogyakarta, 25 Maret 2013

Kolaborator



Rita Eko Setyowati, S. Pd

NIP. 19690515 198804 2 001

LEMBAR OBSERVASI KELAS TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2

Petunjuk Penyelesaian :

- a. Isilah format penilaian ini setiap kali guru melakukan pembelajaran.
- b. Berilah skor 1-5 pada kolom yang tersedia, dengan makna 5 = memuaskan; 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = cukup; 1 = kurang.
- c. Berikut adalah kategori untuk jumlah nilai:
 1. Jumlah nilai 0 – 60 : Kurang
 2. Jumlah nilai 61 – 70 : Cukup
 3. Jumlah nilai 71 – 80 : Baik
 4. Jumlah nilai 81 – 90 : Sangat Baik
 5. Jumlah nilai 91 – 100 : Memuaskan

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Pra pembelajaran					
	a. Menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran				✓	
	b. Memeriksa kesiapan siswa					✓
2	Membuka Pelajaran					
	a. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencanakegiatan				✓	
	b. Melakukan apersepsi				✓	
3	Inti Pembelajaran					
	a. Penguasaan materi pembelajaran					✓
	b. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
	c. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			✓		
	d. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akandicapai				✓	
	e. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
	f. Melaksanakan pembelajaran secara kontekstual			✓		
	g. Berorientasi pada kegiatan siswa				✓	

	h. Menggunakan waktu secara efisien					✓
	i. Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien					✓
	j. Melibatkan siswa dalam memanfaatkan media				✓	
	k. Menggunakan bahasa lisan secara benar dan lancar				✓	
	l. Menggunakan bahasa tulis secara benar dan lancar			✓		
	m. Memantau kemajuan belajar siswa				✓	
	n. Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa				✓	
4	Penutup					
	a. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa				✓	
	b. Memberikan tugas pengayaan tindak lanjut				✓	
	Jumlah nilai = $\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Total nilai}} \times 100$	$= (82 : 100) \times 100$ $= 82$ $= \text{kategori sangat baik}$				

Yogyakarta, 1 April 2013

Kolaborator



Rita Eko Setyowati, S. Pd

NIP. 19690515 198804 2 001

LEMBAR OBSERVASI KELAS TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA BASKET PADA SIKLUS II PERTEMUAN 1

Petunjuk Penyelesaian :

- a. Isilah format penilaian ini setiap kali guru melakukan pembelajaran.
- b. Berilah skor 1-5 pada kolom yang tersedia, dengan makna 5 = memuaskan; 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = cukup; 1 = kurang.
- c. Berikut adalah kategori untuk jumlah nilai:
 1. Jumlah nilai 0 – 60 : Kurang
 2. Jumlah nilai 61 – 70 : Cukup
 3. Jumlah nilai 71 – 80 : Baik
 4. Jumlah nilai 81 – 90 : Sangat Baik
 5. Jumlah nilai 91 – 100 : Memuaskan

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Pra pembelajaran					
	a. Menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran				✓	
	b. Memeriksa kesiapan siswa					✓
2	Membuka Pelajaran					
	a. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencanakegiatan					✓
	b. Melakukan apersepsi				✓	
3	Inti Pembelajaran					
	a. Penguasaan materi pembelajaran					✓
	b. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan				✓	
	c. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			✓		
	d. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akandicapai					✓
	e. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
	f. Melaksanakan pembelajaran secara kontekstual				✓	
	g. Berorientasi pada kegiatan siswa				✓	

	h. Menggunakan waktu secara efisien					✓
	i. Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien					✓
	j. Melibatkan siswa dalam memanfaatkan media				✓	
	k. Menggunakan bahasa lisan secara benar dan lancar				✓	
	l. Menggunakan bahasa tulis secara benar dan lancar			✓		
	m. Memantau kemajuan belajar siswa					✓
	n. Melakukan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa					✓
4	Penutup					
	a. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa				✓	
	b. Memberikan tugas pengayaan tindak lanjut				✓	
	Jumlah nilai = $\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Total nilai}} \times 100$	$= (87 : 100) \times 100$ $= 87$ $= \text{kategori sangat baik}$				

Yogyakarta, 8 April 2013

Kolaborator



Rita Eko Setyowati, S. Pd

NIP. 19690515 198804 2 001

Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi dan Keseriusan

Siklus 1 Pertemuan 1

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	0	0,0%
Baik	4 - 5	9	25,7%
Kurang	2 - 3	26	74,3%
Total		35	100,0%

Siklus 1 Pertemuan 2

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	6	17,1%
Baik	4 - 5	27	77,1%
Kurang	2 - 3	2	5,7%
Total		35	100,0%

Siklus 2

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	6	10	28,6%
Baik	4 - 5	24	68,6%
Kurang	2 - 3	1	2,9%
Total		35	100,0%

Tabel distribusi Frekuensi angket motivasi siswa

Kartegori	Interval Skor	Frekuensi	Persen
Tinggi Sekali	$14,25 < X$	17	48,57%
Tinggi	$13,75 < X \leq 14,25$	13	37,14%
Sedang	$13,25 < X \leq 13,75$	0	0,00%
Rendah	$12,75 < X \leq 13,25$	4	11,43%
Sangat Rendah	$X < 12,75$	1	2,86%
Total		35	100,00%

Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi *Shooting* ke ring

Siklus 1 Pertemuan 1

Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	1	2,9%
Cukup	13	37,1%
Kurang	21	60,0%
Total	35	100,0%

Siklus 1 Pertemuan 2

Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	9	25,7%
Cukup	15	42,9%
Kurang	11	31,4%
Total	35	100,0%

Siklus 2

Kartegori	Frekuensi	Persen
Baik	12	34,3%
Cukup	18	51,4%
Kurang	2	5,7%
Total	35	100,0%

Lampiran Deskripsi Statistik

Statistics					
		Angket motivasi dan keseriusan siswa	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
N	Valid	35	35	35	35
	Missing	0	0	0	0
Mean		14,31	2,94	4,63	4,97
Median		14,00	3,00	5,00	5,00
Mode		15	3	4	5
Std. Deviation		,796	,765	,843	,822
Range		3	2	3	3
Minimum		12	2	3	3
Maximum		15	4	6	6
Sum		501	103	162	174

Lampiran. Gambar Pendahuluan



Lampiran. Gambar Proses Pembelajaran



Lampiran. Gambar Evaluasi atau Penilaian

