

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KURIKULUM 2013 MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
SMP KELAS VII**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Cahya Tri Pragtama
NIM 14601241035

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KURIKULUM 2013 MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
KELAS VII SMP**

Disusun Oleh:
Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 20 April 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi PJKR

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 19810125 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahya Tri Pragtama

NIM : 14601241035

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 Model *Problem Based Learning* Kelas VII SMP

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta 29 April 2018
Yang Menyatakan,



Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KURIKULUM 2013 MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* SMP KELAS VII

Disusun Oleh:
Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 14 Mei 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

TandaTangan

Tanggal

Ahmad Rithaudin, M.Or
Ketua Pengaji/Pembimbing

31-05-2018

Tri Ani Hastuti, M.Pd
Sekertaris

31-05-2018

Dr. Sri Winarni, M.Pd
Pengaji

28-05-2018

Yogyakarta, 4 Juni 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 0016

MOTTO

1. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah:5)
2. Berdoa dan berusaha selanjutnya Allah SWT yang menentukan. (penulis)
3. Kejarlah impianmu sebelum senja datang. (penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar. Karya sederhana ini saya persesembahkan untuk :

1. Bapak Broto Utoyo dan Ibu Sartinem selaku kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan doa dan tidak lelah menghadapi tingkah salahku.
2. Kedua kakakku Asepta Pragasmara dan Bima Pragmajaya yang selalu memberi bimbingan dan suport sehingga karya ini dapat terselesaikan.
3. Kedua adikku Deea Pragma Putra dan Fendika Pradana yang selalu memberi semangat sehingga karya ini bisa terselesaikan.

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
KURIKULUM 2013 MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
SMP KELAS VII**

**Oleh:
Cahya Tri Pragtama
NIM 14601241035**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 dengan Model *Problem Based Learning* untuk Siswa SMP Kelas VII yang dapat dijadikan sumber belajar bagi guru.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada pendapat yang disampaikan oleh Sugiyono (2013). Subjek pengembangan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran PJOK untuk siswa SMP dengan materi permainan bola besar. Instrumen pengumpulan data dengan lembar penilaian yang diberikan pada ahli kurikulum dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif dari hasil saran dan masukan para ahli.

Hasil Penelitian ini adalah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 dengan Model *Problem Based Learning* untuk Siswa SMP Kelas VII. Hasil dari penilaian ahli kurikulum “sangat baik” dengan skor 93%, penilaian dari ahli materi “sangat baik” dengan skor 93%, penilaian dari guru PJOK “sangat baik” dengan skor 82% serta penilaian proses pembelajaran dari siswa “sangat baik” dengan skor 83%.

Kata kunci: Pengembangan, RPP, *Problem Based Learning*, Kurikulum 2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 Model *Problem Based Learning* SMP Kelas VII”. Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan, bimbingan, dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian dalam memberikan bimbingan, dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Aris Fajar Tambudi, M.Or dan Bapak Yudanto, S.Pd. Jas. M.Pd selaku Penilai Instrumen dalam penelitian TAS ini.
3. Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd selaku Pengujii dan Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd sebagai sekertaris pengujii yang sudah memerikan koreksi secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd. selaku ketua jurusan POR sekaligus Kaprodi PJKR beserta dosen dan staf Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan terseleseinya TAS ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Drs. Sridadi, M.Pd, selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
7. Bapak Suwito, S.Pd selaku kepala SMPN 4 Gamping yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian TAS ini.
8. Para guru dan staf SMPN 4 Gamping yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian TAS ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga bantuan baik bersifat moral maupun material selama penelitian sehingga selesainya skripsi ini, dapat menjadi amal baik dan ibadah, serta mendapatkan imbalan yang layak dari Allah SWT.

Dengan segala keterbatasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2018
Penulis



Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
TIM PENGUJI	iv Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. KajianTeori	8
1. Hakikat Pengembangan Kurikulum 2013	8
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	20
3. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	23
4. Hakikat Permainan Bola Besar.....	26
5. Karakteristik Anak Remaja Sekolah Menengah Pertama	30
B. KajianPenelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian.....	37
B. Prosedur Pengembangan	37

C.	Tempat Penelitian.....	41
D.	Instrumen Penelitian.....	41
E.	Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45	
A.	Diskripsi Hasil Penelitian.....	45
1.	Identifikasi Masalah dan Menganalisis	45
2.	Merencanakan Penelitian	46
3.	Pengembangan Produk	46
4.	Validasi Produk	78
5.	Revisi Produk	84
6.	Uji Coba Skala Kecil	85
7.	Produk Akhir	89
B.	Pembahasan.....	143
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	146	
A.	Kesimpulan	146
B.	Implikasi Penelitian.....	146
C.	Keterbatasan Penelitian.....	147
D.	Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148	
LAMPIRAN.....	150	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. KD Permainan Bola Besar.....	27
Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran Permainan Bola Besar.....	40
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Kurikulum.....	42
Tabel 6. Kisi-kisi Ahli Materi dan Guru.....	42
Tabel 7. Kisi-kisi untuk Siswa.....	42
Tabel 8. Skor Penilaian Kualitas RPP.....	43
Tabel 9. Kategori Penilaian Kualitas RPP.....	44
Tabel 10. Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran.....	79
Tabel 11. Skor Penilaian Aspek Isi Materi Pembelajaran.....	79
Tabel 12. Kualitas Produk RPP Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	80
Tabel 13. Skor Penilaian Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran.....	82
Tabel 14. Skor Penilaian Aspek Isi Perencanaan Pembelajaran.....	83
Tabel 15. Kualitas Produk RPP Hasil Validasi Oleh Ahli Kurikulum.....	84
Tabel 16. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran.....	84
Tabel 17. Skor Aspek Isi Materi Pembelajaran.....	86
Tabel 18. Kualitas Produk RPP Hasil Penilaian Guru PJOK.....	87
Tabel 19. Kualitas Produk RPP Hasil Penilaian Siswa.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Alur Pemikiran Penelitian.....	36
Gambar 2. Langkah-langkah Metode Penelitian.....	38
Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Kurikulum.....	81
Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Oleh Guru PJOK.....	88
Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Oleh Siswa.....	89
Gambar 7. Proses Pembelajaran di Dalam Kelas.....	177
Gambar 8. Proses Pembelajaran di Lapangan.....	177
Gambar 9. Apersepsi Sebelum pemanasan.....	178
Gambar 10. Proses Pemanasan Sebelum Pembelajaran Inti.....	178

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing TAS.....	151
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	152
Lampiran 3. Surat Permohonan Penilaian Instrumen.....	153
Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi.....	155
Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Kurikulum 1.....	159
Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Kurikulum 2.....	163
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari FIK.....	167
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian dari Bapeda.....	168
Lampiran 9. Lembar Penilaian Guru.....	169
Lampiran 10. Lembar Penilaian Siswa.....	172
Lampiran 11. Data Penilaian Siswa.....	173
Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	176
Lampiran 13. Foto dan Dokumentasi.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting karena seseorang akan mendapatkan ilmu yang lebih serta memiliki tempat dan kedudukan di masyarakat. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan menurut UU No 20 Tahun 2003 adalah sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan satu sama lainnya. Pendidikan merupakan sebuah tujuan akhir untuk mencapai sebuah kesempurnaan dan untuk mencapai hal tersebut perlu adanya sebuah program yang terencana, program itu adalah kurikulum. Menurut Depdikbud kurikulum dipandang sebagai suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum selalu berkembang karena kurikulum bersifat dinamis. Perubahan dan perkembangan kurikulum adalah suatu hal yang wajar

untuk menghadapi perkembangan zaman dan teknologi. Alasan perlu diadakannya pengembangan kurikulum adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan kurikulum yang ada di Indonesia, saat ini telah banyak mengalami perubahan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini digunakan sebagai kurikulum nasional. Menurut Mulyasa (2014:66), kurikulum 2013 merupakan kurikulum tidak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah di uji cobakan pada tahun 2004.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Agar pelaksanaan kurikulum 2013 dapat mengembangkan sikap dan pengetahuan, maka dibutuhkan metode/model pembelajaran yang dapat mengasah minat dan bakat peserta didik. Ada beberapa jenis model yang dapat digunakan berdasarkan kurikulum 2013, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kemampuan siswa dalam hal menganalisa masalah-masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dan besama-sama mencari pemecahan masalah tersebut. Dengan melibatkan siswa dalam menganalisa masalah dan mencari pemecahan masalah tersebut maka perhatian siswa terhadap materi akan lebih terfokus dan juga meningkatkan proses pemahaman.

Guru dituntut untuk selalu berinovasi. Dalam proses pembelajaran guru harus dapat memberikan dorongan kepada siswa agar dapat mengeksplorasi kemampuannya untuk membangun gagasan, dan melalui model *Problem Based Learning* guru dapat mewujudkannya. Keharusan guru harus berinovasi juga merupakan tuntutan dari Undang-Undang, diantaranya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Undang-Undang Guru dan Dosen, serta Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan persyaratan memiliki kualifikasi akademik minimal sarjana (S-1) atau Diploma IV yang relevan dan menguasai kompetensi sebagai agen pembelajaran. Sebagai agen pembelajaran, guru harus memiliki kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial yang dibuktikan dengan sertifikat pendidik.

Komponen terpenting dari pelaksanaan inovasi adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang diselenggarakan di dalam dan/atau luar kelas untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.

Dalam <https://elpramwidya.com> diakses pada 10 Mei 2018 dituliskan berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pelaksanaan Kurikulum 2013 yang

dilaksanakan oleh Direktorat PSMP pada tahun 2015, masalah utama yang dihadapi oleh para guru dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 adalah dalam menyusun RPP, mendisain instrument penilaian, melaksanakan pembelajaran, melakukan penilaian, mengolah dan melaporkan hasil penilaian. Memperhatikan hal tersebut, pelatihan dan pendampingan pelaksanaan Kurikulum 2013 pada tahun 2016 pada tingkat SMP difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan penilaian, menyajikan pembelajaran dan melaksanakan penilaian serta mengolah dan melaporkan hasil penilaian pencapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMPN 4 Gamping. Guru PJOK sudah menggunakan Kurikulum 2013 pendekatan *saintifik*. Dalam Permendikbud No 22 tahun 2016 pendekatan *saintifik* memiliki enam tahapan/sintak yaitu 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, menyaji dan mencipta). Namun dalam pelaksanaan pembelajaran di SMPN 4 Gamping guru PJOK masih terkesan monoton dalam melakukan pembelajaran, kurang berinovasi dan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Dimana siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru, bukan mengeksplorasi kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru PJOK SMPN 4 Gamping, belum ada model lain yang diupayakan untuk lebih merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan lebih mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Jika guru dapat berinovasi untuk mengubah cara mengajar yang lebih merangsang siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih

percaya diri sehingga memunculkan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan urian di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan RPP dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah RPP sebagai dasar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran PJOK materi permainan bola besar. RPP ini diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran PJOK kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP), serta meningkatkan motivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran PJOK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pendekatan *saintifik* dengan sintak 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, menyaji dan mencipta) untuk meningkatkan motifasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran PJOK di SMPN 4 Gamping.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya RPP pembelajaran PJOK terutama dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa kelas VII.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terfokus maka permasalahan dibatasi pada Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 Model *Problem Based Learning* bagi siswa SMP kelas VII ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kurikulum 2013 dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa SMP kelas VII.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa RPP Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru SMP untuk kelas VII.

2. Praktis

a. Peserta Didik

Menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran, siswa dapat belajar lebih terarah dan sistematis serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Tenaga Pendidik

Sebagai acuan dalam pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi permainan bola besar untuk siswa SMP kelas VII.

3. Peneliti

- a. Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih peneliti dalam menyusun sebuah RPP.
- b. Memberikan referensi bagi peneliti tentang sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes materi permainan bola besar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan Kurikulum 2013

a. Hakikat atau Pengertian Kurikulum 2013

Prinsip pembelajaran pada Kurikulum 2013 tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya (KBK/KTSP). Karena pada dasarnya Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum lama tersebut hanya saja yang membuat beda ialah titik tekan pembelajaran dan juga cakupan materi yang diberikan kepada peserta didik. Sebagaimana diketahui bahwa Kurikulum 2013 berupaya untuk memadukan antara kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dengan kata lain, sikap dan keterampilan lebih menjadi prioritas utama dibandingkan pengetahuan. Walaupun demikian, harapannya ketiga kemampuan tersebut dapat berjalan seimbang dan beriringan sehingga pencapaian pembelajaran dapat berhasil dengan maksimal.

Titik berat Kurikulum 2013 adalah bertujuan agar peserta didik atau siswa memiliki kemampuan yang lebih baik dalam melakukan:

- 1) Observasi/mengamati
- 2) Bertanya (wawancara)
- 3) Mengumpulkan data
- 4) Bernalar
- 5) Menyajii, dan
- 6) mencipta

Adapun obyek pembelajaran dalam Kurikulum 2013 adalah: fenomena alam, sosial, seni, dan budaya. Melalui pendekatan itu diharapkan siswa kita memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik

b. Landasan Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum 2013 dilandasi secara filosofis, yuridis dan konseptual sebagai berikut (Mulyasa, 2013: 64-65).

- 1) Landasan Filosofis
 - (a) Filosofis Pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan. (b) Filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat.
- 2) Landasan Yuridis
 - (a) Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2014 Sektor Pendidikan, tentang Perubahan Metodologi Pembelajaran dan Penataan Kurikulum. (b) Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. (c) Instruksi Presiden (IPRES) Nomor 1 Tahun 2010, tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa
- 3) Landasan Konseptual
 - (a) Relevansi pendidikan (*link and match*). (b) Kurikulum berbasis keterampilan dan karakter. (c) Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*). (d) Pembelajaran aktif (*student active learning*) (e) Penilaian yang valid, utuh dan meyeluruh.

c. Tujuan Pengembangan Kurikulum 2013

Seperti yang dikemukakan Mulyasa (2013: 65) bahwa “melalui pengembangan kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, akfektif, melalui penguatan sikap, keterampilan dan

pengetahuan yang terintegrasi”. Dalam hal ini pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman konsep yang dipelajarinya secara kontekstual. Selain itu perubahan Kurikulum 2013 atau pengembangan Kurikulum 2013, diharapkan mampu mendorong peserta didik aktif dan kreatif melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan (mempresentasikan) apa yang diperoleh atau diketahui setelah siswa menerima materi pembelajaran. Melalui pengembangan Kurikulum 2013, diharapkan peserta didik memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Peserta didik akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar. Sehingga peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap sejumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai persyaratan untuk melanjutkan penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Mengacu pada penjelasan UU No.20 Tahun 2003, bagian umum dikatakan, bahwa: “Strategi pembangunan pendidikan nasional dalam undang-undang ini meliputi:...., 2. Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi,...” dan pada penjelasan pasal 35, bahwa “Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan

keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.” Maka diadakan perubahan kurikulum dengan tujuan untuk “ Melanjutkan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.”

Untuk mencapai tujuan tersebut menuntut perubahan pada berbagai aspek lain, terutama dalam implementasinya dilapangan. Pada proses pembelajaran, dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu, sedangkan proses penilaian, dari berfokus pada pengetahuan melalui penilaian output menjadi berbasis kemampuan melalui penilaian proses, portofolio dan penilaian output secara utuh dan menyeluruh sehingga memerlukan penambahan jam pelajaran.

d. Prinsip Pengembangan Kurikulum

Sesuai dengan kondisi negara kebutuhan masyarakat dan berbagai perkembangan serta perubahan yang sedang berlangsung dewasa ini, dalam pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi perlu memperhatikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip sebagai berikut (Balitbang Kemendikbud, 2013).

- 1) Pengembangan kurikulum dilakukan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
- 2) Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik.
- 3) Mata pelajaran merupakan wahana untuk mewujudkan pencapaian kompetensi.

- 4) Standar kompetensi kelulusan dijabarkan dari tujuan pendidikan nasional dan kebutuhan masyarakat, Negara serta perkembangan global.
 - 5) Standar isi dijabarkan dari Standar Kompetensi Lulusan.
 - 6) Standar proses dijabarkan dari standar isi.
 - 7) Standar penilaian dijabarkan dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi dan Standar Proses.
 - 8) Standar Kompetensi Lulusan dijabakan kedalam Kompetensi Inti.
 - 9) Kompetensi Inti dijabakan kedalam Kompetensi Dasar yang dikontekstualisasikan dalam suatu mata pelajaran.
 - 10) Kurikulum satuan pendidikan dibagi dalam kurikulum tingkat nasional, tingkat daerah dan satuan pendidikan.
 - (a) Tingkat nasional dikembangkan oleh pemerintah.
 - (b) Tingkat daerah dikembangkan oleh pemerintah daerah.
 - (c) Tingkat satuan pendidikan dikembangkan oleh satuan pendidikan.
 - 11) Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemadirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
 - 12) Penilaian hasil belajar berbasis proses dan produk.
 - 13) Proses belajar dengan pendekata ilmiah (*scientific approach*).
- e. Implementasi Kurikulum 2013
- 1) Merancang Pembelajaran Efektif dan Bermakna

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung pada suatu lingkungan pendidikan. Aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa peserta didik memiliki taraf perkembangan yang berbeda yang menuntut materi yang berbeda pula. Selain itu, aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri mengandung variasi, seperti belajar keterampilan motorik, belajar konsep, belajar sikap, dan seterusnya (Gagne dalam Mulyasa,2013:100). Sedangkan aspek didaktis menunjuk pada pengaturan belajar peserta didik oleh guru.

Untuk kepentingan tersebut, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar, kondisi internal dan eksternal peserta didik, serta cara melakukan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan bermakna dapat dirancang oleh setiap guru dengan prosedur sebagai berikut (Mulyasa, 2013: 101-102).

(a) Pemanasan dan Apersepsi

Pemanasan dan apersepsi ini dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dimulai dengan hal-hal yang diketahui dan dipahami peserta didik. 2) Peserta didik dimotivasi dengan bahan ajar yang menarik dan berguna bagi kehidupan mereka. 3) Peserta didik digerakkan agar tertarik dan bernafsu untuk mengetahui hal-hal baru.

(b) Eksplorasi

Eksplorasi dapat ditempuh dengan prosedur sebagai berikut.

- 1) Perkenalan materi standar dan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik. 2) Kaitan materi standar dan kompetensi yang sudah dimiliki oleh peserta didik. 3) Pilihan metode yang paling tepat, dan digunakan secara bervariasi untuk meningkatkan penerimaan peserta didik terhadap materi standar dan kompetensi baru

(c) Konsolidasi Pembelajaran

Konsolidasi merupakan kegiatan untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembentukan kompetensi dan karakter, serta menghubungkan dengan kehidupan peserta didik. Prosedur konsolidasi:

- 1) Libatkan peserta didik secara aktif dalam menafsirkan dan memahami materi dan kompetensi baru. 2) Libatkan peserta didik dalam proses pemecahan masalah (*problem solving*), terutama dalam masalah-masalah aktual. 3) Letakan penekan pada kaitan struktural, yaitu kaitan antara materi standar dan kompetensi baru dengan berbagai aspek kegiatan dan kehidupan dalam lingkungan masyarakat. 4) Pilihan metode yang paling tepat sehingga materi standar dapat diproses menjadi kompetensi dan karakter peserta didik.
- (d) Pembentukan Sikap, Kompetensi dan Karakter
 - 1) Dorong peserta didik untuk menerapkan konsep, pengertian, kompetensi dan karakter yang akan dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. 2) Praktekan pembelajaran secara langsung, agar peserta didik dapat membangun sikap, kompetensi dan karakter baru dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengertian yang dipelajari. 3) Gunakan metode yang paling tepat agar terjadi perubahan sikap, kompetensi dan karakter peserta didik secara nyata.
- (e) Penilaian Formatif
 - 1) Kembangkan cara-cara untuk menilai hasil pembelajaran peserta didik. 2) Gunakan hasil penilaian tersebut untuk menganalisa kelamahan atau kekurangan peserta didik dan masalah-masalah yang dihadapi guru dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. 3) Pilihan metodologi yang paling tepat sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

2) Mengorganisasikan Pembelajaran

a) Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi hendaknya dilakukan berdasarkan kebutuhan karakteristik peserta didik, serta kompetensi dasar pada umumnya. Sehubungan dengan itu implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter yang dilakukan dengan pendekatan tematik integratif harus mempertimbangkan hal-hal berikut

- (1) Mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan masyarakat disekitar lingkungan sekolah.

- (2) Mengidentifikasi kompetensi dan karakter sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dirasakan peserta didik.
- (3) Mengembangkan indikator setiap kompetensi dan karakter agar relevan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- (4) Menata struktur organisasi dan mekanisme kerja yang jelas serta menjalin kerjasama di antara para fasilitator dan tenaga kependidikan lain dalam pembentukan kompetensi peserta didik.
- (5) Merekrut tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan tugas dan fungsinya.
- (6) Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.
- (7) Menilai program pembelajaran secara berkala dan berkesinambungan untuk melihat keefektifan dan ketercapaian kompetensi yang dikembangkan.

b) Pengadaan dan Pembinaan Tenaga Ahli

Dalam implementasi kurikulum 2013 diperlukan pengadaan dan pembinaan tenaga ahli, yang memiliki sikap, pribadi, kompetensi dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter. Hal ini sangat penting dilaksanakan, karena berkaitan dengan pelaksanaan diskripsi kerja yang akan dilakukan oleh masing-masing tanaga kependidikan.

c) Pendayagunaan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Guru dan fasilitator dituntut untuk mendayagunakan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, serta menjalin kerja sama dengan unsur-unsur terkait yang dipandang dapat menunjang upaya pengembangan mutu dan kualitas pembelajaran.

d) Pengembangan Kebijakan Sekolah

Ada beberapa kebijakan yang relevan diambil oleh kepala sekolah dalam membantu kelancaran pengembangan pembelajaran berbasis kompetensi, yaitu :

- (1) Memprogramkan kurikulum sebagai bagian integral dari program sekolah secara keseluruhan.
- (2) Menganggarkan biaya operasional pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter sebagai bagian dari anggaran sekolah.
- (3) Meningkatkan mutu dan kualitas guru serta fasilitator.
- (4) Menyediakan sarpras yang memadai untuk kepentingan belajar, dan pembentukan kompetensi dasar.
- (5) Menjalin kerjasama yang baik dengan unsur-unsur terkait secara resmi dalam kaitanya dengan pembelajaran berbasis kompetensi seperti dunia usaha, pesantren dan tokoh-tokoh masyarakat.

3) Memilih dan Menentukan Pendekatan Pembelajaran

Disamping pendekatan pedagogi, pelaksanaan pembelajaran dan implementasi kurikulum 2013 berbasis kompetensi diajurnurkan juga untuk menggunakan pendekatan andragogi, yang berbeda dengan pedagogi, terutama dalam pandangannya terhadap peserta didik. Pedagogi diartikan sebagai “*the art and science of theaching children*”, sedangkan andragogi diartikan sebagai “*the art science of helping adult learn*”, (Knowles, 1970; Cross, 1981 dalam Mulyasa 2002). Kata “*helping*” mengandung arti bahwa andragogi menempatkan peran pesera didik lebih dominan dalam pembelajaran yang meletakan perhatian dasar terhadap individu secara utuh.

Meskipun andragogi merupakan ilmu yang ditujukan pada orang dewasa namun juga sangat relevan diterakan pada pendidikan anak-anak, karena banyak prinsip dari andragogi yang layak diadaptasi dalam praktik pedagogi.

Dalam kaitanya dengan implementasi kurikulum 2013, belajar harus dipandang sebagai aktivitas psikologis yang memerlukan dorongan dari luar. Oleh karena itu dijelaskan dalam Mulyasa (2013: 107) hal-hal yang harus diupayakan antara lain: “a) bagaimana memotivasi peserta didik, dan bagaimana materi belajar harus dikemas sehingga bisa membangkitkan motivasi, gairah, dan nafsu belajar, b) belajar perlu dikaitkan dengan seluruh kehidupan peserta didik, agar dapat menumbuhkan kesadaran mereka terhadap manfaat dari perolehan belajar. Sehubungan dengan itu, dalam proses pembelajaran yang paling penting adalah apa yang dipelajari peserta didik, bukan apa yang dikehendaki dan diajarkan oleh guru/fasilitator”. Dengan kata lain, apa yang dipelajari oleh peserta didik merupakan kebutuhan, dan sesuai dengan kemampuan mereka, bukan kehendak yang ingin dicapai oleh guru/fasilitator.

4) Melaksanakan Pembelajaran Pembentukan Kompetensi dan Karakter

Pembelajaran dalam menyesuaikan implementasi Kurikulum 2013 merupakan keseluruhan proses belajar, pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik yang direncanakan. Untuk kepentingan tersebut, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar dan waktu yang diperlukan harus ditetapkan sesuai dengan kepentingan pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan memperoleh kesempatan dan pengalaman belajar secara optimal.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran mencangkup kegiatan awal atau pembukaan, kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter serta kegiatan ahir atau penutup.

(a) Kegiatan Awal atau Pembukaan

Kegiatan awal atau pembukaan mencakup pembinaan keakraban dan pretest. Pembinaan keakraban perlu dilakukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi pembentukan kompetensi peserta didik, sehingga terjadi hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik serta sesama peserta didik. Setelah pembinaan keakraban, kegiatan dilakukan dengan pretes. Pretes memiliki banyak kegunaan oleh karnanya pretes memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Fungsi pretes yang dikemukakan dalam Mulyasa (2013:127) sebagai berikut:

1. Untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.
2. Untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik.
3. Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
4. Untuk mengetahui darimana seharusnya proses pembelajaran dimulai.

(b) Kegiatan Inti atau Pembentukan Kompetensi dan Karakter

Kegiatan inti pembelajaran antara lain, mencakup penyampaian informasi,membahas materi standar untuk membentuk kompetensi dan karakter peserta didik, serta melakukan tukar pengalaman dan pendapat dalam membahas materi standar atau memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Dalam pembelajaran, peserta didik dibantu oleh guru dalam melibatkan diri untuk

membentuk kompetensi dan karakter, serta mengembangkan dan memodifikasi pembelajaran.

(c) Kegiatan Akhir atau Penutup

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup dapat dilakukan dengan pemberian tugas dan post test. Tugas yang diberikan merupakan tindak lajut dari pembelajaran inti atau pembentukan kompetensi, yang berkenaan dengan materi standar yang telah dipelajari maupun yang akan dipelajari berikutnya. Tugas ini bisa merupakan pengayaan dan remedial terhadap kegiatan inti pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

5) Menetapkan Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan implementasi kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan karakter dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang dengan kriteria sebagai berikut (Mulyasa, 2013: 132:133).

(a) Kriteria Jangka Pendek

- 1) Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan oleh peserta didik dan guru di kelas. 2) Sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang dan memiliki kemauan belajar yang tinggi. 3) Para peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. 4) Materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan berguna bagi kehidupanya. 5) Pembelajaran yang dikembangkan dapat menimbulkan minat belajar peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

(b) Kriteria Jangka Menengah

- 1) Adanya umpan balik terhadap guru tentang pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik. 2) Para peserta didik menjadi insan yang kreatif dan mampu menghadapi berbagai masalah yang dihadapinya. 3) Para peserta didik tidak memberikan pengaruh negatif terhadap masyarakat dengan cara apapun.

(c) Kriteria Jangka Panjang

- 1) Adanya peningkatan mutu pendidikan yang dicapai oleh sekolah. 2) Adanya peningkatan efisiensi dan efektifitas pengelolaan dan penggunaan sumber-sumber pendidikan.

- 3) Adanya peningkatan perhatian dan pertisipasi warga dan masyarakat sekitar sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang dicapai melalui pengambilan keputusan bersama.
- 4) Adanya peningkatan tanggung jawab sekolah kepada pemerintah, orang tua peserta didik dan masyarakat pada umumnya berkaitan dengan mutu sekolah baik dalam intra maupun ekstra kulikuler.
- 5) Adanya kompetisi yang sehat antar sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya-upaya inovatif dengan dukungan orang tua peserta didik, masyarakat dan pemerintah daerah setempat.
- 6) Tumbuhnya kemandirian dan berkurangnya ketergantungan warga sekolah.
- 7) Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, yang lebih menekankan pada belajar mengetahui, belajar berkarya, belajar menjadi diri sendiri dan belajar hidup bersama dengan harmonis.
- 8) Terciptanya iklim sekolah yang aman, nyaman, dan tertib.
- 9) Adanya proses evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan semua aktivitas yang akan dilakukan pada masa kini dan masa yang akan datang dalam rangka mencapai tujuan. Proses mempersiapkan kegiatan-kegiatan secara sistematis yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No 19 tahun 2005 pasal 20 berbunyi bahwa “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pemebelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar”.

Penerapan kegiatan perencanaan dalam proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menentukan berbagai kegiatan yang akan dilakukan di ruang kelas dalam kaitannya dengan upaya untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan berbasis kompetensi, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut adalah kompetensi yang harus dimiliki siswa,

sehingga rencana pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menentukan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kemampuan membuat RPP merupakan langkah awal yang harus dimiliki guru dan calon guru, serta sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang obyek belajar dan situasi pembelajaran. (Agung Setyawanto, Sunaryo H.S dan Imam Agus Basuki, 2006: 114-117). Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh Guru secara individu maupun berkelompok dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) di gugus sekolah, di bawah koordinasi dan supervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan.

a. Prinsip Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berikut prinsip pembuatan RPP yang dijelaskan dalam Permendikbud Tahun 2016 No.22 Lampiran adalah sebagai berikut:

- 1)Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- 2)Partisipasi aktif peserta didik.
- 3)Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi,minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- 4)Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 5)Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- 6)Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD,materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- 7)Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 8)Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

b. Langkah-langkah Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pengembangan RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik atau RPP tematik. RPP tematik merupakan suatu rencana pembelajaran tematik terpadu yang telah dikembangkan dengan terinci dari sebuah tema. Langkah-langkah pengembangan RPP tematik yaitu: a) mengkaji silabus tematik, b) mengidentifikasi materi pembelajaran, c) menentukan tujuan, d) mengembangkan kegiatan pembelajaran, e) penjabaran jenis penilaian, f) menentukan alokasi waktu, g) menentukan sumber belajar.

c. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berikut merupakan komponen RPP berdasarkan Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 Lampiran:

- 1) identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
- 2) identitas mata pelajaran atau tema/subtema.
- 3) kelas/semester.
- 4) materi pokok.
- 5) alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
- 6) tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
- 8) materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
- 9) metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
- 10) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
- 11) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
- 12) langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan.
- 13) penilaian hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa RPP merupakan arti dari sebuah ide kurikulum yang digambarkan dalam rancangan proses

pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. RPP dapat dikembangkan secara pribadi oleh guru dengan melihat ketentuan standar proses, kurikulum yang berlaku, kesesuaian materi, kesesuaian dengan silabus serta kebutuhan siswa.

3. Model Pembelajaran*Problem Based Learning* (PBL)

Istilah *Problem Based Learning* (PBL) diadopsi dari istilah *Inggris Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan *inkuiri* (Trianto dalam Afandi dkk, 2013:25).

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Rusman (dalam Restu Widjayanti, 2016) PBL merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Boud dan Feletti (1991:14) "*Problem Based Learning is a way of constructing and teaching courses using problems as a stimulus and focus for student activity*". Pendapat diatas diperjelas oleh Rusman (dalam Restu Widjayanti, 2016) bahwa PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

Secara sederhana dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas siswa dalam mencari, mengeksplorasi dan menemukan solusi dari suatu masalah yang diberikan.

b. Karakteristik dan Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Afandi dkk (2013:26) karakteristik PBL adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan.
- 3) Penyelidikan autentik. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.
- 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.
- 5) Kolaborasi. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Dalam Afandi dkk (2013:27) dijelaskan berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
- 3) Menjadi pembelajar yang mandiri.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Trianto (dalam Afandi dkk, 2013:27-18) kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- (a) Realistik dengan kehidupan siswa
- (b) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa
- (c) Memupuk sifat inquiry siswa
- (d) Retensi konsep jadi kuat
- (e) Memupuk kemampuan Problem Solving.

2) Kekurangan

- (a) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang Kompleks
- (b) Sulitnya mencari problem yang relevan
- (c) Sering terjadi miss-konsepsi
- (d) Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBL merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

d. Langkah-langkah Model *Prolem Based Leararning* (PBL)

Menurut Trianto (dalam Afandi dkk, 2013:28-29) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

4. Hakikat Permainan Bola Besar

a. Pengertian Permainan Bola Besar

Berdasarkan kompetensi dasar mapel Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan untuk siswa SMP dalam Permendikbud No.24 tahun 2016 Lampiran

disebutkan bahwa permainan bola dibagi menjadi 2 yaitu, permainan bola besar dan permainan bola kecil. Beberapa permainan bola besar, memiliki kriteria dan peraturan yang berbeda-beda hal ini merupakan suatu bentuk keragaman jenis olahraga dalam suatu obyek utamanya adalah permainan bola besar, macam-macam permainan bola besar ini memanglah sangat menarik dan macam-macam permainan bola besar yaitu: bola voli, sepak bola dan bola basket.

b. Pembelajaran Permainan Bola Besar

Berikut merupakan Kompetensi Dasar (KD) permainan bola besar di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

**Tabel 1. KD Permainan Bola Besar Tingkat SMP
KD pada mata pelajaran Permainan Bola Besar:**

KD pada mata pelajaran Permainan Bola Besar:	
Kelas VII	3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1 Mempraktikan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan tradisional.
Kelas VIII	3.1 Memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1 Mempraktikan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
Kelas IX	3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1 Mempraktikan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Sumber: Permendikbud No.24 Tahun 2016

Dari kompetensi yang di tuliskan diatas, peneliti akan mengambil kompetensi dasar kelas VII untuk dijadikan dasar dalam membuat indikator dan pengembangan materi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan di

buat. Berikut merupakan gambaran kegiatan pembelajaran materi permainan bola besar yang bersumber dari Silabus PJOK tingkat SMP:

1) Permainan Sepak Bola

Gambaran kegiatan pembelajaran permainan bola besar materi sepak bola dalam Silabus PJOK tingkat SMP:

- (a) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang gerak spesifik permainan sepakbola (menendang, menghentikan, dan menggiring bola dengan berbagai bagian kaki; menyundul bola, melempar bola ke dalam, dan menjaga gawang).
- (b) Peserta didik mencoba dan melakukan gerak spesifik permainan sepakbola (menendang, menghenti-kan, dan menggiring bola dengan berbagai bagian kaki; menyundul bola, melempar bola ke dalam, dan menjaga gawang).
- (c) Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.
- (d) Peserta didik memperagakan hasil belajar gerak spesifik permainan sepakbola ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, sportif, kerja sama, dan percaya diri.

2) Permainan Bola Voli

Gambaran kegiatan pembelajaran permainan bola besar materi bola voli dalam Silabus PJOK tingkat SMP:

- (a) Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak spesifik permainan bolavoli (gerak *passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, spike, bendungan/blocking*).

- (b) Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran.
 - (c) Peserta didik menerima umpan balik dari guru.
 - (d) Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan.
 - (e) Peserta didik mencoba tugas gerak 13 spesifik permainan bolavoli ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, sportif, kerja sama, dan percaya diri.
- 3) Permainan Bola Basket

Gambaran kegiatan pembelajaran permainan bola besar materi bola voli dalam Silabus PJOK tingkat SMP:

- (a) Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
- (b) Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak spesifik permainan bola-basket (melempar, menangkap, menggiring, menembak, dan *rebound* bola).
- (c) Peserta didik berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).
- (d) Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.

- (e) Peserta didik mencoba tugas gerak spesifik permainan bolabasket ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, sportif, kerja sama, dan percaya diri.

5. Karakteristik Anak Remaja Sekolah Menengah Pertama

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal (*life span development*). Kata remaja diterjemahkan dari bahasa Inggris *adolescence* atau *adolecere* (bahasa latin) yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk masak, menjadi dewasa. Adolecen maupun remaja menggambarkan seluruh perkembangan remaja baik perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Menurut Komarudin (2016: 68) Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, pada masa ini individu mengalami banyak perubahan, baik fisik maupun psikis.

Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan merupakan masa peralihan dari masas kanak-kanak ke masa dewasa. Dalam tulisannya Durkin (dalam Komarudin 2016: 68) mengemukakan tentang sulitnya untuk membatasi usia remaja, kapan harus mulai dan bilamana harus berakhir. Hurlock (dalam Izzaty dkk, 2013:122), menyatakan masa awal remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 tahun, dan masa akhir remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Lebih lanjut diungkap Durkin, mungkin saja menyebut angka 13 sebagai usia dimulainya masa remaja, namun tentunya hal tersebut tergantung pada kematangan diri yang bersangkutan, sehingga bagi Durkin (dalam Komarudin 2016: 68) mungkin saja pada diri beberapa remaja

usia remaja dimulai pada saat yang bersangkutan berusia 12 tahun, namun bagi remaja lain dapat 11 tahun atau justru malah 14 tahun, dan itu tergantung dari tingkat kematangan yang bersangkutan. Mungkin hal inilah yang menyebabkan Mönks, dkk., (dalam Komarudin 2016: 68) menyebutnya meski sebagai masa yang penting, namun masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seorang remaja.

a. Ciri-ciri Anak Remaja Sekolah Menengah Pertama

Hurlock (dalam Izzaty dkk, 2013:122-124) menjelaskan ciri-ciri tersebut sebagai berikut:

- 1) Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis.
- 2) Masa remaja sebagai masa peralihan, mereka harus meninggalkan sifat-sifat kekanak-kanakan dan harus mempelajari pola perilaku yang lebih dewasa.
- 3) Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang sangat pesat.
- 4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-temannya dalam segala hal, seperti masa sebelumnya.
- 5) Usia bermasalah, setelah pada masa remaja, pemecahan masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orang tua dan guru.

- 6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan, karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negatif. Pandangan ini juga sering menimbulkan pertentangan antara remaja dengan orang dewasa.
- 7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik, pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
- 8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang meginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya. Mereka belum cukup untuk berperilaku seperti orang dewasa.

b. Tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan masa remaja yang harus dilalui dalam masa itu, menurut Havighurst, dalam Hurtlock (1991: 10), adalah sebagai berikut:

- 1) Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- 2) Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- 3) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- 4) Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab.
- 5) Mempersiapkan karier ekonomi.
- 6) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- 7) Memperoleh peringkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologis.

Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya hanya sedikit anak laki-laki dan anak perempuan yang diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terhambat. Tugas perkembangan sifatnya tidak universal, namun sangat tergantung dari budaya setempat, sehingga ada kemungkinan tugas perkembangan tersebut diatas ada yang tidak berlaku.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mengkaji penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti.

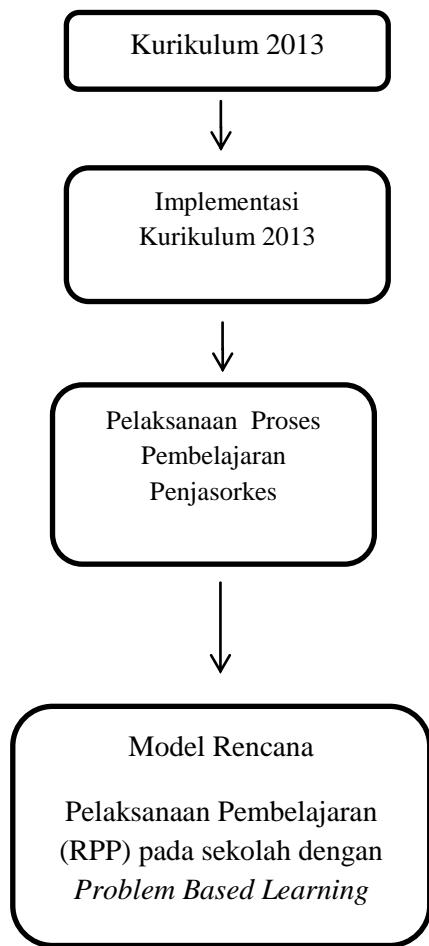
1. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Listya Martantika (2017) yang meneliti tentang Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *Saintifik* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk menghasilkan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *Saintifik* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *Saintifik* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama

(SMP). Dengan presentasi penilaian dari 2 ahli kurikulum sebesar 79% (baik), ahli materi sebesar 80% (baik), dan uji coba guru sebesar 78,6% (baik), hasil penelitian model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *Saintifik* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di produk akhir didapat hasil 79,2% yaitu (baik).

2. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Reza Amalia Astuti (2017) yang meneliti tentang Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga dengan *Kooperatif Learning* Pendekatan Jigsaw Bagi Siswa SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah Menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran PJOK dengan *Cooperative Learning* Pendekatan *Jigsaw* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk menghasilkan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan *cooperative learning* pendekatan *jigsaw* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menghasilkan produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan *Cooperative Learning* pendekatan *Jigsaw* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan presentasi penilaian dari satu ahli materi sebesar 82,5% (sangat baik), dua ahli kurikulum sebesar 89,75% (sangat baik) dan uji coba terhadap guru sebesar 77,60% (baik).

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, salah satu alasan mengapa pembelajaran permainan bola besar belum terlaksana dengan baik adalah karena minimnya pengetahuan dan keterampilan dari guru-guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk mengembangkan model-model pembelajaran pada materi permainan bola besar ditingkat SMP. Walaupun banyak guru di Indonesia telah mengenal model-model tersebut, namun khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) belum cukup memahami pengimplementasian model-model tersebut di kelas pembelajaran PJOK. Untuk mengimplementasikannya, guru memerlukan model yang secara operasional dapat memberikan gambaran utuh kegiatan-kegiatan pembelajaran apa saja yang dilaksanakan pada tahap pendahuluan, inti dan penutup. Salah satu alternatif yang dapat mendukung pembelajaran PJOK materi permainan bola besar adalah membuat RPP yang inovatif. RPP yang inovatif merupakan standar proses metode pembelajaran yang meliputi pendekatan *saintifik, inkuiiri*, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis projek pada semua mata pelajaran. RPP dibuat untuk mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran. Dan agar siswa dalam melakukan pembelajaran antusias untuk mengikuti pembelajaran. Serta siswa akan lebih menambah wawasan dan menambah keinginan rasa ingin tau dengan cara membaca. Menambah minat baca siswa dengan mencari tahu materi yang diajarkan.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk. (Sugiyono, 2013: 297). Dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk menghasilkan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

B. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2013: 298) adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk (10) produksi masal. Berikut ini penelitian dan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) akan menggunakan langkah-langkah yang dimodifikasi menjadi lebih sederhana. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah:



Gambar 2. Langkah Metode Penelitian dan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Langkah-langkah tersebut di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti tapi dapat dijadikan acuan penelitian, oleh karena itu pengembang dalam penelitian ini mengacu pada langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan keterbatasan peneliti, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Mengidentifikasikan potensi dan masalah

Melakukan observasi kepada guru SMPN 4 Gamping tentang model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Permasalahan yang dihadapi adalah

guru belum melakukan inovasi lain agar proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan partisipatif karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru tersebut.

2. Mengumpulkan data

Menganalisis kurikulum dan silabus, mencari referensi terkait materi permainan bola besar yang akan disusun dalam RPP untuk membuat model pembelajaran yang inovatif dengan model *Problem Based Learning*.

3. Mendesain dan membuat produk

Dalam tahap ini peneliti melakukan perencanaan desain RPP dan membuat produk awal RPP pembelajaran permainan bola besar yang akan dikembangkan.

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam RPP *Problem Based Learning*.

Tabel 2. Langkah-langkah pembelajaran permainan bola besar

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan
Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah)	<ul style="list-style-type: none">Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai.Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan teknik dalam permainan bola besar melalui media video.Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut.
Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar)	<ul style="list-style-type: none">Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.
Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun	<ul style="list-style-type: none">Meminta peserta didik membaca Buku mengenai materi Permainan bola besar dan menggaris bawahi penjelasan-pejelasan yang penting dan sesuai dengan masalah

Kelompok)	<p>yang dibagikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba-coba untuk menemukan gerakan atau cara yang tepat untuk melakukan teknik dalam permainan bola besar. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.
Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasi Karya)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai masalah yang ditugaskan. • Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas. • Peserta didik mempraktikan teknik-teknik dalam sepak bola sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola besar. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama.

4. Validasi produk

Hasil dari perencanaan desain dan pembuatan produk awal tersebut selanjutnya dinilai (divalidasi) ke ahli kurikulum dan ahli materi.

5. Revisi produk

Berdasarkan validasi ahli, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam revisi desain tersebut. Hasil revisi desain selanjutnya digunakan dalam uji coba produk.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba lapangan dilakukan setelah mendapatkan kelayakan oleh ahli materi dan ahli kurikulum bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak diuji cobakan dilapangan. Uji coba lapangan akan dilakukan menggunakan sekala kecil berjumlah 1 guru dan 32 siswa.

7. Hasil Produk Akhir

Setelah semua langkah dilakukan dan sudah tidak ada revisi lagi maka produk akhir yang dihasilkan adalah RPP model pembelajaran permainan bola besar yang inovatif dengan model *Problem Based Learning* bagi siswa SMP.

C. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk uji coba empirik atau penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilaksanakan di SMP Negeri 4 Gamping.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dibuat menjadi 3 kelompok besar yang digunakan untuk mengevaluasi produk yang dibuat dan mengetahui kelayakan dari produk tersebut yaitu : (1) Instrumen uji kelayakan untuk ahli kurikulum, (2) instrumen uji kelayakan untuk ahli materi dan (3) instrumen uji kelompok kecil untuk guru dan siswa. Instrumen semuanya berupa kuesioner. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan lembar penilaian berupa kuesioner kepada para ahli, guru serta siswa .

Adapun kisi-kisi yang dibuat penulis dalam pembuatan instrumen adalah :

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Kurikulum

Variabel	Aspek	Butir Instrumen	Jumlah Soal
Pengembangan RPP PJOK dengan model <i>problem based learning</i>	Kualitas Perencanaan	1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10	10
	Isi dalam inti pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 dan 12	12

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi dan Guru

Variabel	Aspek	Butir Instrumen	Jumlah Soal
Pengembangan RPP PJOK dengan model <i>problem based learning</i>	Kualitas perencanaan	1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10	10
	Isi dalam inti pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10	10

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk siswa

Variabel	Aspek	Butir Instrumen	Jumlah Soal
Pengembangan RPP PJOK dengan model <i>problem based learning</i>	Kemampuan Guru dalam penguasaan materi.	1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10	10
	Pelaksanaan Proses Pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10	10

E. Teknik Analisis Data

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis

kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan siswa selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009:93). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 6. Skor Penilaian Kualitas RPP

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Kurang (SK)	1
2.	Kurang (K)	2
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Baik (B)	4
5.	Sangat Baik (SB)	5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009:95)

Tabel 7. Kategori Penilaian Kualitas RPP

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	20,1% - 40%	Kurang
3.	40,1% - 60%	Cukup Baik
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1 – 100%	Sangat Baik

Presentase tingkat penilaian : $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$

$$\sum \text{skor ideal seluruh item}$$

(Sugiyono, 2009:95)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model *Problem Based Learning* untuk SMP siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013:298) yang telah dimodifikasi, karena dari langkah-langkah penelitiannya sangat cocok untuk menciptakan suatu model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Prosedur langkah-langkah tersebut yaitu: (1) Mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan data, (3) mendisain dan membuat produk, (4) Validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba kelompok kecil, (7) produk akhir. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dapat lebih meningkatkan keaktifan dan mengembangkan potensi siswa serta dapat digunakan guru saat pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

1. Identifikasi Masalah dan Menganalisis

Pada tahapan identifikasi didapatkan dari guru PJOK kelas VII SMPN 4 Gamping yang menyampaikan bahwa belum adanya inovasi atau pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran selain dengan menggunakan pendekatan *Saintifik* dengan sintak 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, menyajikan dan menciptakan).

2. Merencanakan Penelitian

Pada tahapan merencanakan penelitian menyimpulkan data/bahan yang dapat dijadikan informasi yang nantinya menjadi rencana dalam mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut. Adapun perencanaan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pengembangan ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menilai kesalahan dari teman maupun diri sendiri serta mampu memecahkan masalah tersebut.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap awal pengembangan produk yang dihasilkan adalah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Model *Problem Based Learning*. Berikut ini draf RPP pengembangan yang pertama.

DRAF RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS VII (PRODUK AWAL)

Sekolah : SMP NEGERI 4 GAMPING
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas / Semester : VII /
Marei Pokok : Sepak Bola
Alokasi Waktu : 2 x 3 x 40 menit (2 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.6 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
4.6 mempraktikan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

C. Indikator

1. Indikator Pertemuan Pertama

3.6.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak bola
3.6.2 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik passing dengan kaki bagian dalam.
3.6.3 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola (control bola) dengan kaki bagian dalam
4.6.1 Melakukan teknik passing dengan kaki bagian dalam secara berpasangan
4.6.2 Melakukan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam secara berpasangan
4.6.3 Melakukan kombinasi teknik passing dan menghentikan bola secara

berpasangan

- 4.6.4 Melakukan permainan sederhana dengan menggunakan teknik passing dan menghentikan bola.

2. Indikator Pertemuan Kedua

- 3.6.4 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik shooting dengan punggung kaki
3.6.5 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik dribbling
3.6.6 Mengidentifikasikan fungsi dari shooting dan dribbling dalam permainan sepak bola.
4.6.5 Melakukan teknik dribbling melewati cone
4.6.6 Melakukan teknik shooting ke arah gawang
4.6.7 Melakukan kombinasi teknik dribbling dan shooting
4.6.8 Melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Tujuan Pertemuan Pertama

1. Siswa dapat menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak bola, minimal empat teknik dasar.
2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik passing dengan kaki bagian dalam, minimal empat langkah.
3. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola (control bola) dengan kaki bagian dalam, minimal empat langkah.
4. Siswa dapat melakukan teknik passing dengan kaki bagian dalam secara berpasangan, minimal lima kali passing secara beruntun.
5. Siswa dapat melakukan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam secara berpasangan, minimal lima kali menghentikan secara beruntun.
6. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik passing dan menghentikan bola secara berpasangan, minimal lima kali passing dan lima kali menghentikan.
7. Siswa dapat melakukan permainan sederhana dengan menggunakan teknik passing dan menghentikan bola, minimal waktu permainan 5menit.

2. Tujuan Pertemuan Kedua

1. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik shooting dengan punggung kaki, minimal empat langkah.
2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik dribbling, minimal empat langkah.
3. Mengidentifikasikan fungsi dari shooting dan dribbling dalam permainan sepak bola, minimal menyebutkan satu fungsi.
4. Siswa dapat melakukan teknik dribbling melewati cone, minimal melewati lima cone tanpa terjatuh.
5. Siswa dapat melakukan teknik shooting ke arah gawang, minimal tiga

- kali tepat sasaran ke gawang.
6. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dribbling dan shooting, minimal melakukan lima kali.
 7. Siswa dapat melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi, melakukan permainan dengan durasi 5menit.

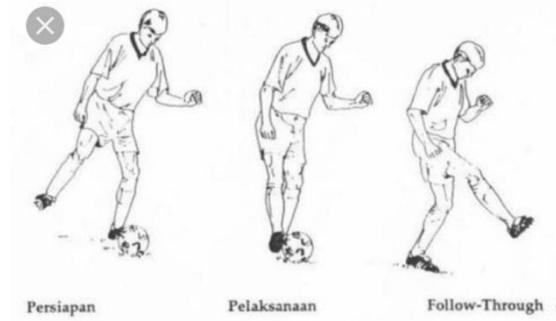
3. Fokus Nilai Sikap dan Karakter

Kedisiplinan, tanggung jawab, percayadiri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

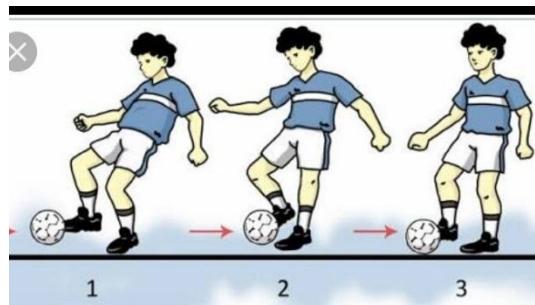
- a. Mengumpan bola dengan kaki bagian dalam (passing)
 - Berdiri tegak kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang.
 - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri, segaris dengan kaki kanan.
 - Pandangan kearah bola.
 - Ayunkan kaki belakang kearah bola, perkenaan bola pada sisi kaki bagian dalam.



Kompasiana.com

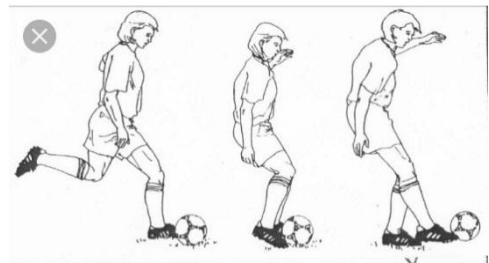
Gambar: mengumpan dengan kaki bagian dalam

- b. Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam (control)
 - Berdiri rileks, kaki kiri depan kaki kanan dibelakang atau sebaliknya.
 - Pandangan kearah bola.
 - Julurkan kaki kanan/kiri (kaki yang dibelakang) bagian dalam ke depan kearah datangnya bola.
 - Perkenaan bola pada kaki bagian dalam.
 - Saat bola hamper mengenai kaki tarik sedikit kaki kebelakang supaya pantulan bola tidak jauh dari kaki.



Gambar : menghentikan bola dengan kaki dalam

- c. Menendang bola dengan punggung kaki (shooting)
 - Berdiri rileks, kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang
 - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri agak jauh.
 - Pandangan kearah bola
 - Ayunkan kaki kanan dari belakang membentuk setengah lingkaran kearah luar, perkenaan pada punggung kaki kanan.



ryosoul.wordpress.com

Gambar: teknik shooting

- d. Menggiring bola (dribbling)
 - Berdiri tegak, badan condong kedepan dan siap melangkah.
 - Bola pada kaki kanan.
 - Bola ditendang dengan kaki kanan bagian dalam dngan pelan-pelan sehingga bola bergulir kedepan.
 - Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang.



Gambar: teknik dribbling

2. Materi Pembelajaran Remedial
 - Mengumpam dengan bola diam.
 - Menghentikan bola dengan laju bola yang lambat.
 - Menendang bola dengan bola diam.
 - Menggiring bola tanpa rintangan.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Mengumpan bola dengan keadaan bergerak.
 - Menghentikan bola dengan laju bola yang lebih cepat.
 - Menedang bola dengan keadaan bola bergerak.
 - Menggiring bola melewati lawan (teman).

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan Saintifik
- Model *Problem Based Learning*
- Metode (diskusi, inklusi dan latihan)

G. Media dan Alat

- Video (gerakan mengumpan, menghentikan, menendang dan menggiring)
- Bola Sepak dan kcone

H. Sumber Belajar

- Buku siswa: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 1-24)
- Buku guru: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal.15-39)

I. Kegiatan Pembelajaran (Pendekatan Saintifik)

1. Pertemuan Pertama

KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat 	15 menit

<p>melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cidera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : mempelajari teknik mengumpan dan menaha bola..</p>	
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orientalasi siswa kepada masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola, melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan dalam mengumpan dengan kaki bagian dalam <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola tidak berada ditengah bagian dalam kaki. - Melakukan umpan dengan punggung kaki. b. Kesalahan dalam menghentikan bola dengan kaki bagian dalam <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada gerakan mengeper, atau sedikit menarik kaki kebelakang.. sehingga bola memantul jauh dari kaki. - Perkenaan bola tidak tepat pada tengah kaki bagian dalam. • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang passing dengan kaki dalam dan dua kelompok lain mengerjakan masalah menghentikan bola 	90 menit

<p>dengan kaki bagian dalam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola dengan benar. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah <p>4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</p> <p>→ 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik mengumpan dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola yang ditampilkan di video. 										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Teknik Gerakan</th><th style="padding: 5px;">Kesalahan</th><th style="padding: 5px;">Gerakan yang Benar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Mengumpan dengan kaki bagian dalam.</td><td style="padding: 5px;"></td><td style="padding: 5px;"></td></tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam</td><td style="padding: 5px;"></td><td style="padding: 5px;"></td></tr> </tbody> </table>	Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar	Mengumpan dengan kaki bagian dalam.			Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam			
Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar								
Mengumpan dengan kaki bagian dalam.										
Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam										

<p>yang telah didiskusikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik melakukan teknik mengumpan dan menghentikan bola secara berpasangan. b. Peserta didik melakukan kombinasi mengumpan dan menghentikan bola. c. Peserta didik melakukan permainan dengan teknik mengumpan dan menghentikan bola, dengan peraturan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak. - Melakukan operan dengan kaki bagian dalam kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut. - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang. - Siswa yang membawa bola tidak boleh menggiring, teman yang lain yang boleh mencari ruang, agar mudah di umpan. <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan sepak bola yaitu mengumpan dan menghentikan bola. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 		
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya yaitu penilaian materi teknik mengumpan, menahan, menendang dan menggiring. 5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 menit	

Pertemuan kedua

KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh dan pemanasan secara spesifik untuk jenis aktivitas yang akan diikuti melalui permainan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : mempelajari teknik dribbling dan shooting. 	
<p>➤ INTI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase 1 (Orientalasi siswa kepada masalah) →15 menit <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu dribbling dan shooting. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan dribbling dan shooting, melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan dalam dribbling <ul style="list-style-type: none"> - Saat menggiring, bola terlau jauh dari kaki - Arah bola tidak lurus kedepan. b. Kesalahan dalam shooting <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola pada kaki tidak tepat • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu penyelesaian masalah 	

meksimal 15 menit.

2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit

- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.
 - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang dribbling dan dua kelompok lain mengerjakan masalah shooting.
- Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.
 - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran

3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) →15 menit

- Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan dribbling dan shooting Permainan sepak bola dengan benar.
- Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik dribbling dan shooting yang ditampilkan di video.

Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar
Dribbling		
Shooting		

- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku

<p>yang dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas. • Peserta didik mempraktikan teknik-teknik dribbling dan shooting sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan. <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melakukan teknik dribbling melewati kone. - Peserta didik melakukan teknik shooting mengarah kegawang. - Peserta didik melakukn kombinasi dribbling melewati kone dan shooting ke arah gawang. - Peserta didik melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi. <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan sepak bola yaitu mengumpam dan menghentikan bola. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya yaitu penilaian materi teknik mengumpam, menahan, menendang dan menggiring. 5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP N 4 GAMPING
Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: VII /
Materi Pokok	: Bola Voli
Alokasi Waktu	: 2 x 3 x 40 menit (2 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang-teori.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.4 Memahami konsep gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional
4.4 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

C. Indikator

1. Indikator Pertemuan Pertama

3.4.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan bola voli.
3.4.2 Menyebutkan langkah-langkah gerakan pasing bawah.
3.4.3 Mengidentifikasi kegunaan pasing bawah dalam permainan bola voli.

- | |
|--|
| 4.4.1 Mempraktikkan teknik passing bawah secara berpasangan.
4.4.2 Mempraktikkan teknik passing bawah dalam permainan bola voli
4.4.3 Mempraktikkan permainan bola voli dengan hanya menggunakan teknik passing bawah. |
|--|

2. Indikator Pertemuan Kedua

- | |
|---|
| 3.4.4 Menyebutkan langkah-langkah gerakan passing atas
3.4.5 Mengidentifikasi kegunaan passing atas

4.4.4 Mempraktikkan gerak passing atas secara berpasangan.
4.4.5 Mempraktikkan gerak passing atas secara individu.
4.4.6 Mempraktikkan permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi |
|---|

D. Tujuan

1. Tujuan Pertemuan Pertama

- | |
|--|
| 1. Siswa dapat menyebutkan empat teknik dasar bola voli .
2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah gerakan passing bawah minimal empat langkah.
3. Siswa dapat mengidentifikasi kegunaan passing bawah dalam permainan bola voli minimal satu kegunaan.
4. Siswa dapat mempraktikan teknik passing bawah secara berpasangan, minimal lima passing tanpa jatuh.
5. Siswa dapat mempraktikan teknik passing bawah dalam permainan bola voli.
6. Siswa dapat mempraktikan permainan bola voli dengan menggunakan teknik passing bawah. |
|--|

2. Tujuan Pertemuan Kedua

- | |
|---|
| 1. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah teknik passing atas, minimal tiga langkah.
2. Siswa dapat mengidentifikasi kegunaan passing atas, minimal dua kegunaan.
3. Siswa dapat mempraktikan teknik passing atas secara berpasangan, minimal lima kali berturut-turut.
4. Siswa dapat mempraktikan teknik passing atas secara individu, minimal lima kali tanpa terjatuh.
5. Siswa dapat mempraktikan permainan bola voli dengan peraturan yang disederhanakan. |
|---|

3. Fokus Nilai Sikap dan Karakter

Berperilaku positif (fairplay dalam permainan, jujur, mengikuti aturan, tidak menghalalkan segala cara untuk meraih kemenangan, menerima kekalahan dan mengakui keunggulan lawan maumenghargai dan menghormati) kompetitif, sngguh-sungguh, bertanggungjawab, berani, menghargai perbedaan, disiplin ,kerjasama, budaya hidup sehat, percaya diri dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya

E. Materi Pembelajaran

Materi : Permainan bola besar

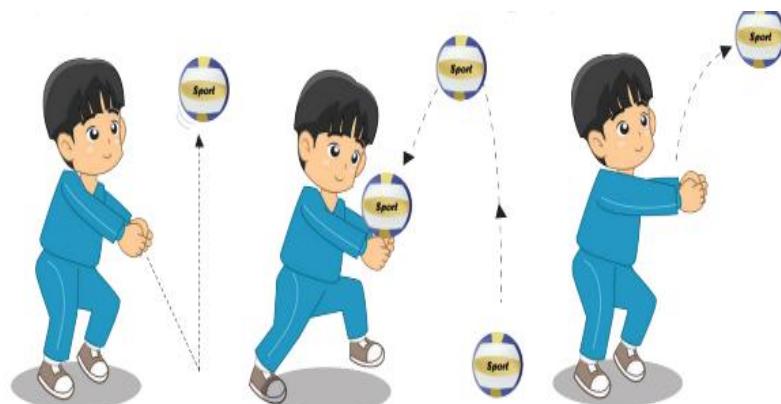
Sub Materi : Permainan bola besar menggunakan permainan bola voli

1. Materi Pembelajaran Reguler

Latihan gerakan passing dalam permainan bola voli

- Gerakan passing bawah

- Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut agak sedikit ditekuk.
- Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar.
- Lakukan gerakan mengayun kedua lengan secara bersamaan dari bawah keatas hingga sejajar dengan bahu.
- Saat bola tersentuh kedua lengan kedua lutut diluruskan
- Perkenaan bola yang tepat pada antara siku dan pergelangan tangan.

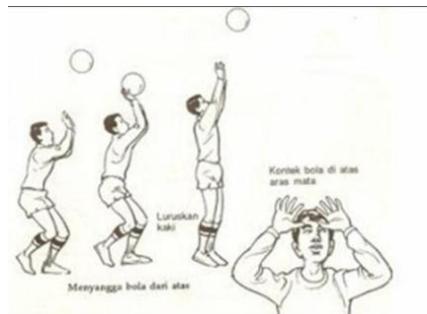


Gambar 1.26 Aktivitas pembelajaran memantulkan bola ke lantai kemudian mempassingnya

Latian gerak passing atas dalam bola voli

- Gerakan passing atas

- Berdiri seimbang dengan tumpuan dua kaki dan salah satu kaki di depan.
- Pandangan diarahkan pada bola dan badan sedikit condong ke depan.
- Kedua tangan terbuka di atas kepada dengan siku bengkok ke samping.
- Dorong bola ke atas dengan menggunakan pangkal jari-jari tangan (jari-jari membentuk seperti mangkuk) diikuti dengan gerakan meluruskan kedua siku dan kedua lutut sehingga badan lurus.
- Sikap akhir merupakan gerak lanjut dari kedua lengan diikuti oleh anggota tubuh lainnya.



Gambar: teknik passing atas

Permainan bola voli dengan permainan yang dimodifikasi

- Bermain dengan menggunakan lapangan penuh dengan waktu dan jumlah pemain yang dimodifikasi.
2. Materi Pembelajaran Remedial
 - Melakukan passing bawah dan passing atas dilempar oleh teman,
 - Melakukan passing bawah dan passing atas secara vertikal, satu kali lalu ditagkap dan passing lagi lalu ditangkap lagi, begitu seterusnya.
 3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Bermain dengan lapangan penuh dengan jumlah pemain 6 lawan 6 dan menggunakan teknik passing bawah dan passing atas.

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Saintific*
- Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
- Metode Pembelajaran` : latihan, diskusi dan inklusi

G. Media dan Alat

Media : video dan Gambar

Alat : bola voli (6 buah), net , LCD

H. Sumber Belajar

- Buku siswa: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 24-39)
- Buku guru: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 39-56)

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, member salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh. Saat melakukan 	15 menit

<p>pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cidera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruanggerak persendian lebih luas.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : keterampilan passing bawah.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Fase 1 (Orientalisasi siswa kepada masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mempelajari teknik passing bawah. • Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan teknik passing bawah dalam permainan bola voli melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan Passing bawah <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola dipergelangan tangan. - Saat melakukan passing siku ditekuk. - Badan tidak membungkuk dan lutut tidak ditekuk. • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan batas waktu 15 menit untuk melakukan pemecahan masalah. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam empat kelompok dan memperhatikan teknik passing bawah. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi tugas untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun</p>	90 menit

Kelompok) → 15 menit

- Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan passing bawah Permainan bola voli dengan benar.
- Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.

**4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)
→ 40 menit**

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik passing bawah yang ditampilkan di video.

TEKNIK GERAKAN	KESALAHAN	GERAKAN YANG BENAR
Passing Bawah		

- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
 - Setiap kelompok/kelompok yang ditunjuk memaparkan yang telah didiskusikan didepan kelas.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- Peserta didik mempraktikan teknik-teknik passing bawah bola voli sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - Peserta didik melakukan variasi gerakan passing bawah secara berpasangan dan individu.
 - Peserta didik melakukan permainan bola voli dengan teknik passing bawah.

5. Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah) → 15 menit

- Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola voli yaitu passing

<p>bawah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama yaitu passing bawah. 	
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya. 2. Siswa dipersilahkan untuk duduk. 3. Guru menanyakan materi apa saja yang telah dibahas pada hari itu, dan menanyakan hal-hal apa saja yang penting dan mendukung terhadap materi yang diajar. 4. Guru menugaskan para siswa untuk membaca lagi dan melihat video tentang pertandingan bola voli untuk pengayaan. 5. Lalu siswa ditarik kembali dan dipimpin untuk berdoa lalu dibubarkan. 	15 menit

Pertemuan Kedua

KEGIATAN	WAKTU
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, member salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan antara lain: pemanasan untuk seluruh tubuh. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (sambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cedera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : keterampilan passing atas. 	15 menit

Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Fase 1 (Orientalisasi siswa kepada masalah) → 15 menit <ul style="list-style-type: none"> Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mempelajari teknik passing atas. Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik passing atas dalam permainan bola voli melalui media video. <ol style="list-style-type: none"> Kesalahan Passing atas <ul style="list-style-type: none"> - Posisi jari saat melakukan passing atas tidak membentuk mangkuk. - Posisi badan tidak merendah atau lutut tidak ditekuk saat melakukan passing atas. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan batas waktu 15 menit untuk melakukan pemecahan masalah. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam empat kelompok. - Semua kelompok memecahkan masalah yang sama yaitu kesalahan yang ada pada passing atas. Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi tugas untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit <ul style="list-style-type: none"> Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan passing atas Permainan bola voli dengan benar. Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik passing atas yang ditampilkan di 	90 menit
---	-----------------

video.

TEKNIK GERAKAN	KESALAHAN	GERAKAN YANG BENAR
Passing atas		

- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
 - Setiap kelompok/kelompok yang ditunjuk memaparkan yang telah didiskusikan didepan kelas.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan atau menambahkan pendapat.
- Peserta didik mempraktikan teknik-teknik passing atas dalam bola voli sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - Peserta didik melakukan fariasi gerakan passing atas secara berpasangan dan individu.
 - Peserta didik melakukan permainan bola voli dengan peraturan sebenarnya.

5. Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah) → 15 menit

- Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola voli yaitu passing atas.
- Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama yaitu passing atas.

Penutup

1. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
2. Guru menanyakan materi apa saja yang telah dibahas pada hari itu, dan menanyakan hal-hal apa saja yang penting dan mendukung terhadap materi yang diajar.
3. Guru menugaskan para siswa untuk membaca lagi dan melihat video tentang pertandingan bola voli untuk pengayaan.
4. Lalu siswa ditarik kembali dan dipimpin untuk berdoa lalu dibubarkan.

15 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 4 Gamping
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/Semester : VII/
Materi Pokok : Bola Basket
Alokasi Waktu : 2 x 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percayadiri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain sejenis.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
<p>3.1. Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.1. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional</p>

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator Pertemuan Pertama

Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.1.1. Menjelaskan cara mengumpan bola depan dada (chest pass) dalam bola basket.</p> <p>3.1.2. Menjelaskan cara mengumpan bola dengan memantul lantai (bounce pass) dalam bola basket.</p>
<p>4.1.1. Mempraktikkan cara mengumpan bola depan dada (chest pass) dalam bola basket.</p> <p>4.1.2. Mempraktikkan cara mengumpan bola dengan memantul lantai (bounce</p>

pass) dalam bola basket.

- 4.1.3. Mempraktikkan permainan basket dengan menggunakan teknik umpan depan dada (chest pass) dan umpan memantul lantai (bounce pass).

2. Indikator Pertemuan Kedua

Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.1. Menjelaskan cara melakukan dribbling dalam permainan bola basket.
3.1.2. Menjelaskan cara melakukan shooting dalam permainan bola basket
4.1.1. Mempraktikkan cara dribbling dalam permainan bola basket.
4.1.2. Mempraktikkan cara shooting dalam permainan bola basket.
4.1.3. Mempraktikkan kombinasi teknik dribbling dan shooting.

C. Tujuan pembelajaran

- a. Tujuan Pertemuan Pertama
1. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik chest pass minimal tiga langkah.
 2. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik bounce pass minimal tiga langkah.
 3. Siswa dapat melakukan teknik mengumpan bola depan dada (chest pass) minimal dengan jarak 5 meter.
 4. Siswa dapat melakukan mengumpan bola dengan memantul ke lantai (bounce pass) minimal dengan jarak 5 meter.
 5. Siswa dapat melakukan permainan bola basket dengan teknik chest pass dan bounce pass minimal lima operan tanpa terebut lawan.
- b. Tujuan Pertemuan Kedua
1. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik dribbling minimal tiga langkah.
 2. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik shooting minimal tiga langkah.
 3. Siswa dapat mempraktikan teknik dribbling dengan melewati minimal 5 kcone.
 4. Siswa dapat mempraktikan teknik shooting dengan jarak minimal 3 meter.
 5. Siswa dapat mempraktikan kombinasi teknik dribbling dan shooting dengan 5 kali kesempatan dan minimal bola masuk 2 kali.

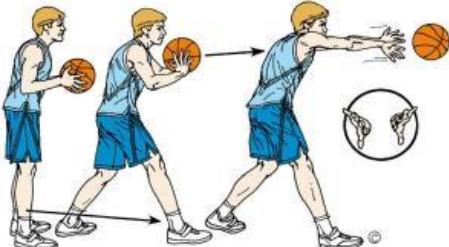
Fokus nilai-nilai sikap :

Kedisiplinan, tanggung jawab, percayadiri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

D. Materi Pembelajaran

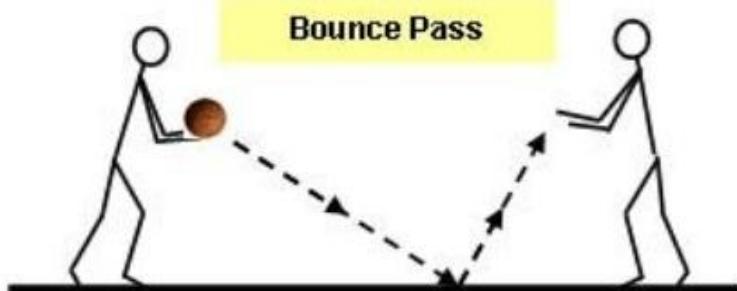
Materi : Bola Basket
Sub Materi : Mengumpan, menggiring dan shooting.

1. Materi Pembelajaran Reguler melempar dan menangkap
 - a. Konsep gerak melempar bola dengan dua tangan dari depan dada (cest passs)
 - Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk
 - Badan dicondongkan kedepan
 - Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari jari terbuka
 - Tekuk kedua siku, dan aturlah bola setinggi dada
 - Langkahkan kaki kiri ke arah sasaran
 - Kedua lengan mendorong bola lurus ke depan



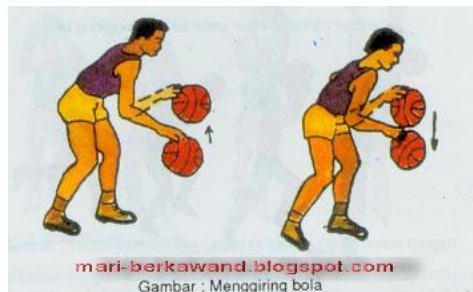
Gambar: teknik cest pass

- b. Konsep gerak mengoperkan bola dengan pantulan (bounce pass)
 - Berdiri dengan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, lutut sedikit ditekuk
 - Lemparkan bola dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah
 - Bola dilepaskan setinggi pinggang dan harus diarahkan pada suatu tempat kira kira 1 meter didepan penerima
 - Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan,kiri lawan.



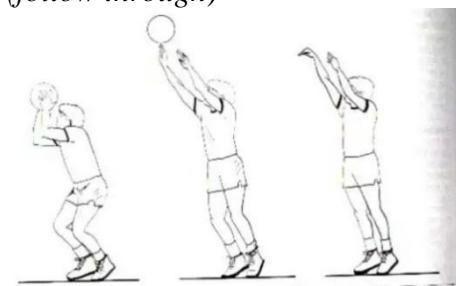
Gambar: teknik bounce pass

- c. Konsep gerak menggiring bola sambil berlari (dribbling)
 - Memantulkan bola ditempat, hanya pantulan bola seirama dengan kecepatan lari
 - Penguasaan bola selalu dalam jarak yang dapat dikuasai



d. Konsep gerak shooting kerah ring

- Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu.
- Bola berada didepan dada, dipegang dengan kedua tangan.
- Salah satu tangan berada dibelakang bola dengan membentuk sudut 90derajat.
- Saat melakukan tembakan diikuti dengan gerakan tangan lurus kedepan dan kaki jinjit.
- Ketika bola ditembakkan posisi tangan diluruskan kearah tembakan
- Diikuti dengan langkah kaki kedepan sebagai gerak lanjutan (*follow through*)



Gambar: teknik shooting

2. Materi Pembelajaran Remedial

- a. Konsep gerak melempar bola dengan dua tangan dari depan dada
 - Dilakukan hanya ditempat secara berpasangan
 - Tingkat kecepatan rendah
- b. Konsep gerak mengoperkan bola dengan pantulan
 - Dilakukan hanya ditempat secara berpasangan
 - Tingkat kecepatan rendah
- c. Konsep gerak menggiring bola
 - Dilakukan ditempat, tanpa berlari
- d. Konsep gerak shooting
 - Melakukan shooting dengan jarak yang diperdekat dan dibantu dengan kursi supaya lebih tinggi.

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menggiring bola dan menembak dengan benar dipraktikan dalam permainan baske yang sesungguhnya.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, latihan dan inklusi

F. Media :

1. Audio/ video visual teknik dasar melakukan teknik dasar melempar, menangkap, dan menggiring bola

2. Rekaman/ cuplikan perlombaan bola basket

Alat :

1. Bola basket

2. Kone

G. Sumber Pembelajaran :

Buku Guru. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2013

Buku Siswa. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1 (3 JP)

KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <p>1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi.</p> <p>2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.</p> <p>3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cidera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan</p>	15 menit

<p>tersebut, yaitu : mempelajari dan mempraktikan mengumpan depan dada (Chest Pass) dan mengumpan dengan dipantulkan tanah (bounce pass).</p>	
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orienasi siswa kepada masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu chest pass dan bounce pass. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik chest pass dan bounce pass dalam permainan bola basket melalui media video. c. Kesalahan dalam cest pass <ul style="list-style-type: none"> - Awalan gerakan dari atas kepala - Arah lemparan tidak tepat didepan dada - Tidak ada gerak lanjutan kaki. d. Kesalahan dalam bounce pass <ul style="list-style-type: none"> - Mengunpan dengan membanting bola - Arah umpan terlalu tinggi dan tidak sampai ke sasaran • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang cest pass dan dua kelompok lain mengerjakan masalah bounce pass. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual</p>	90 menit

maupun Kelompok) → 15 menit

- Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan cest pass dan bounce pass Permainan bola basket dengan benar.
- Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik chest pass dan bounce pass yang ditampilkan di video.

Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar
Chest Pass		
Bounce Pass		

- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- Peserta didik mempraktikan teknik-teknik chest pass dan bounce pass sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - a. Peserta didik melakukan teknik cest pass dan bounce pass secara berpasangan.
 - b. Peserta didik melakukan permainan dengan teknik cest pass dan bounce pass, dengan peraturan sebagai berikut:
 - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak.
 - Melakukan operan cest pass atau bounce pass kearah teman satu tim dan tim yang lain

<p>mencoba merebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang. <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola basket yaitu cest pass dan bounce pass. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Bersama peserta didik guru melakukan penyimpulan. 5. Guru menugaskan peserta didik untuk berlatih mandiri dan membuat catatan tentang keterampilan melakukan mengumpam depan dada, mengumpam diatas kepala, mengumpam dengan dipantulkan tanah dan menggiring bola. 6. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 menit

Pertemuan ke 2 (3 JP)

KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk 	15 menit

<p>memimpin melakukan pemanasan. Saat melakukan pemanasan guru mengamati kebenaran gerak pemanasan, jika terdapat peserta didik yang melakukan kesalahan, guru langsung memperbaiki pada saat kejadian (ambil memberhentikan pemanasan sementara), guru mempertanyakan tujuan dan manfaat melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas fisik yaitu: untuk mempersiapkan tubuh menerima beban yang lebih berat, untuk mengurangi resiko cidera dalam melakukan aktivitas fisik, dan untuk menciptakan ruang gerak persendian lebih luas.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : dribbling dan shooting.</p>	
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orienasi siswa kepada masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu dribbling dan shooting. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik dribbling dan shooting dalam permainan bola basket melalui media video. <p>a. Kesalahan dalam dribbling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola dipukul-pukul bukan dipantul ke lantai. - Posisi badan tidak condong ke depan - Koordinasi kaki dan tangan tidak sesuai <p>b. Kesalahan dalam shooting</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik melempar yang kurang tepat - Arah bola tidak parabol - Tidak ada gerakan lanjutan (<i>Follow Trough</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu menyelesaikan masalah maksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang dribbling dan dua kelompok lain mengerjakan 	90 menit

	<p>masalah shooting.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan dribbling dan shooting Permainan bola basket dengan benar. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah. <p>4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik dribbling dan shooting yang ditampilkan di video. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Teknik Gerakan</th><th>Kesalahan</th><th>Gerakan yang Benar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dribbling</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Shooting</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari. • Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas. • Peserta didik mempraktikkan teknik-teknik dribbling dan shooting sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan teknik dribbling melewati kone. - Melakukan teknik shooting 	Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar	Dribbling			Shooting			
Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar									
Dribbling											
Shooting											

<p>- Melakukan kombinasi teknik shooting dan dribbling.</p> <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola basket. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Bersama peserta didik guru melakukan penyimpulan. 5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 menit

4. Validasi Produk

a. Validasi Ahli

Validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di SMP melibatkan dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli kurikulum. Adapun penjelasan validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai berikut :

1) Data Validasi Ahli Materi

Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli materi yang memiliki pemahaman tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model *Problem Based Learning*. Validasi dilakukan dengan memberikan produk yang disertai dengan kuisioner. Dalam validasi ini peneliti dan ahli materi berdiskusi mengenai kualitas materi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dimodifikasi. Evaluasi yang diberikan ahli materi berupa penilaian dan saran dalam bentuk lisan maupun dengan tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan. Kuisioner berupa aspek kualitas dan aspek isi.

a) Validasi Produk Awal Dari Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

Validasi pada aspek kualitas materi pembelajaran ini terdiri dari 10 item. Hasil penilaian oleh ahli materi pada tanggal 13 Maret 2018 dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kejelasan masalah dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan Indikator	5
3	Kemudahan memilih materi pembelajaran kompetensi dasar	5
4	Kejelasan petunjuk belajar	4
5	Ketepatan memilih materi yang dikembangkan	4
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
7	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar	5
8	Ketepatan pemberian latihan dengan materi pembelajaran	5
9	Kemudahan petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola besar	5
10	Kesesuaian materi dengan inti pembelajaran	5
Jumlah		47
Rerata Presentasi		94%
Kategori		Sangat baik

Dari hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh skor rerata adalah 94% skor nilai termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

b) Validasi Produk Aspek Isi

Validasi pada aspek isi terdiri dari 10 item. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Skor Aspek isi Materi Pembelajaran

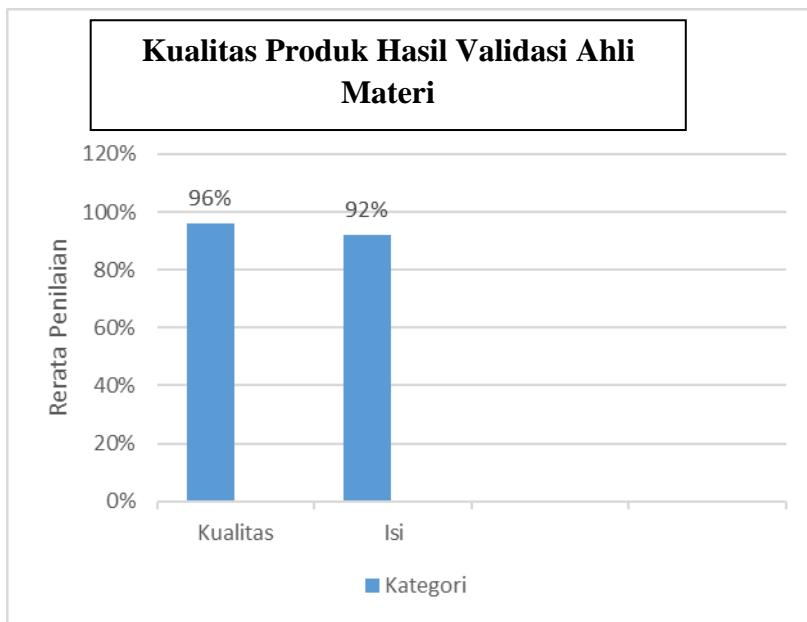
No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kebenaran isi/konsep pembelajaran	5
2	Kedalaman pengembangan materi permainan bola besar	4
3	Cakupan materi permainan bola besar untuk pencapaian kompetensi	4
4	Kejelasan materi/konsep pembelajaran	5
5	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar	5

6	Ketepatan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan tujuan	5
7	Ketepatan pemilihan model <i>Problem Based Learning</i> dalam permainan bola besar	5
8	Kesesuaian pembelajaran permainan bola besar dengan kompetensi dasar	4
9	Kejelasan materi pembelajaran bola besar	4
10	Tingkat kesulitan dalam pengembangan model <i>Problem Based Learning</i> permainan bola besar	5
Jumlah		46
Rerata Presentasi		92%
Kategori		Sangat Baik

Dari hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh skor rerata adalah 92% skor nilai termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 10. Kualitas Produk RPP Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rerata
1	Kualitas	94%
2	Isi	92%
Jumlah		186
Skor Rerata		93%
Kategori		Sangat Baik



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Materi

2) Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Kurikulum

Dosen yang menjadi ahli kurikulum adalah dosen yang memiliki pemahaman tentang Kurikulum 2013. Validasi dilakukan dengan memberikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disertai lampiran berupa kuisioner. Dalam validasi ini peneliti beserta ahli Kurikulum mendiskusikan mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 dengan model *Problem Based Learning*.

Evaluasi yang diberikan oleh ahli kurikulum berupa penilaian lisan maupun tertulis, guna untuk meningkatkan kualitas RPP yang sedang dikembangkan. Kuisioner berisi aspek kualitas perencanaan pembelajaran dan aspek isi.

a) Hasil Validasi Aspek Kualitas

Validasi pada aspek kualitas dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil

validasi dari ahli kurikulum I pada tanggal 6 Maret 2018 dan ahli kurikulum II pada tanggal 13 Maret 2018 terhadap aspek kualitas adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Skor Penilaian Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		Rerata
		Ahli I	Ahli II	
1	Kejelasan indikator dengan kompetensi dasar	5	5	5
2	Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar	5	5	5
3	Kesesuaian rumusan pembelajaran	5	5	5
4	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	5	5	5
5	Ketepatan materi pembelajaran dengan indikator pencapaian	5	5	5
6	Ketepatan pemilihan bahasa dengan menguraikan materi	4	4	4
7	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan	4	5	4,5
8	Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dengan materi pembelajaran	5	5	5
9	Kesesuaian materi dengan tujuan	5	5	5
10	Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran	4	4	4
Jumlah		47	48	47,5
Rerata		94%	96%	95%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian dari ahli kurikulum I dan ahli kurikulum II pada

aspek kualitas, skor yang diperoleh rerata 95% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

b) Hasil Validasi Aspek Isi

Validasi aspek isi terdiri dari 12 item pertanyaan, berikut adalah hasil penilaian dari ahli kurikulum I dan II terhadap aspek isi:

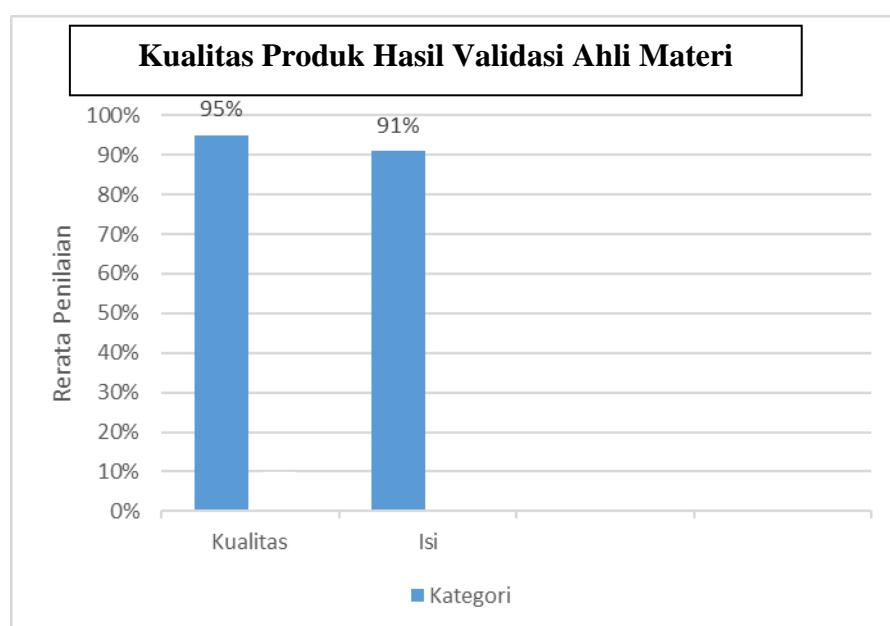
Tabel 12. Skor Penilaian Aspek Isi Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		Rerata
		Ahli I	Ahli II	
1	Cakupan materi untuk pencapaian kompetensi	4	5	4,5
2	Kejelasan terhadap materi pembelajaran	5	4	4,5
3	Kejelasan materi yang digunakan	5	5	5
4	Aktualisasi materi	4	5	4,5
5	Pengembangan materi pembelajaran	4	5	4,5
6	Kesesuaian pemilihan model pembelajaran	5	5	5
7	Kejelasan contoh materi pembelajaran	4	5	4,5
8	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	5	5	5
9	Ketertarikan siswa terhadap materi dalam pembelajaran	4	4	4
10	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5	5	5
11	Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran	4	4	4
12	Kesesuaian penilaian dengan kompetensi	4	4	4
Jumlah		53	56	54,5
Rerata		88%	93%	91%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian dari ahli kurikulum I dan ahli kurikulum II pada aspek isi, skor yang diperoleh rerata 91% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 13. Kualitas Produk RPP Hasil Validasi oleh Ahli Kurikulum

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rerata
1	Kualitas	95%
2	Isi	91%
Jumlah		186
Skor Rerata		93%
Kategori		Sangat Baik



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi oleh Ahli Kurikulum

5. Revisi Produk

a. Ahli Materi

Hasil evaluasi oleh ahli materi dari produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut, menyarankan beberapa hal yang perlu direvisi terkait aspek kualitas dan aspek isi. Berikut adalah saran yang perlu diperhatikan:

- 1) Isian materi permasalahan lebih diperbanyak

- 2) Pada pendahuluan (pemanasan) disertakan permainan dan dijelaskan dengan detail
- 3) Kejelasan dalam tahapan proses pembelajaran berbasis PBL
- 4) Lengkapi RPP dengan lembar penilaian
- 5) Setakan kisi-kisi pada penilaian

b. Ahli Kurukulum

Hasil evaluasi oleh ahli kurikulum dari produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut, menyarankan beberapa hal yang perlu direvisi terkait aspek kualitas dan aspek isi. Berikut adalah saran yang perlu diperhatikan:

- 1) Sesuaikan RPP dengan Permendikbud No.22 tahun 2016
- 2) Aspek-aspek problem lebih ditonjolkan
- 3) Satu RPP untuk satu materi agar lebih focus
- 4) Ada aplikasi item di aspek isi
- 5) Tata tulis lebih diperhatikan

6. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba yang dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari segi perencanaan maupun Proses pembelajaran. Uji coba melibatkan satu guru PJOK untuk menilai kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan 32 siswa untuk menilai proses pembelajaran.

a. Uji Coba pada Guru PJOK

Uji coba kepada guru kelas VII untuk mengetahui kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru diberikan contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan angket untuk memberikan penilaian terhadap Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengisi aspek-aspek yang ada dalam angket tersebut. Dan jika ada saran atau komentar bisa ditulis pada kolom yang sudah disediakan. Penilaian mencakup dua aspek yaitu penilaian aspek kualitas dan penilaian aspek isi. Adapun hasil penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 14. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dimilai	Skor
1	Kejelasan masalah dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan Indikator	5
3	Kemudahan memilih materi pembelajaran kompetensi dasar	4
4	Kejelasan petunjuk belajar	4
5	Ketepatan memilih materi yang dikembangkan	4
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
7	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar	3
8	Ketepatan pemberian latihan dengan materi pembelajaran	4
9	Kemudahan petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola besar	4
10	Kesesuaian materi dengan inti pembelajaran	5
Jumlah		42
Rerata Presentasi		84%
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan penilaian dari Guru PJOK pada aspek kualitas, skor yang diperoleh rerata 84% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 15. Skor Aspek isi Materi Pembelajaran

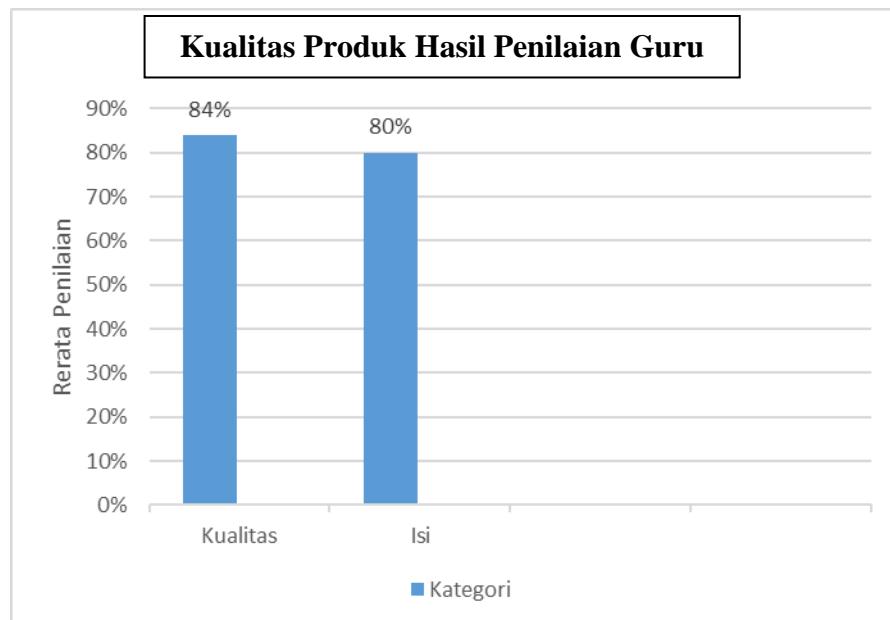
No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kebenaran isi/konsep pembelajaran	4
2	Kedalaman pengembangan materi permainan bola besar	3
3	Cakupan materi permainan bola besar unntuk pencapaian kompetensi	4
4	Kejelasan materi/konsep pembelajaran	4

5	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar	5
6	Ketepatan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan tujuan	4
7	Ketepatan pemilihan model <i>Problem Based Learning</i> dalam permainan bola besar	3
8	Kesesuaian pembelajaran permainan bola besar dengan kompetensi dasar	5
9	Kejelasan materi pembelajaran bola besar	4
10	Tingkat kesulitan dalam pengembangan model <i>Problem Based Learning</i> permainan bola besar	4
Jumlah		40
Rerata Presentasi		80%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan penilaian dari Guru PJOK pada aspek isi, skor yang diperoleh rerata 80% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 16. Kualitas Produk RPP Hasil Penilaian Guru PJOK

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rerata
1	Kualitas	84%
2	Isi	80%
Jumlah		164
Skor Rerata		82%
Kategori		Sangat Baik



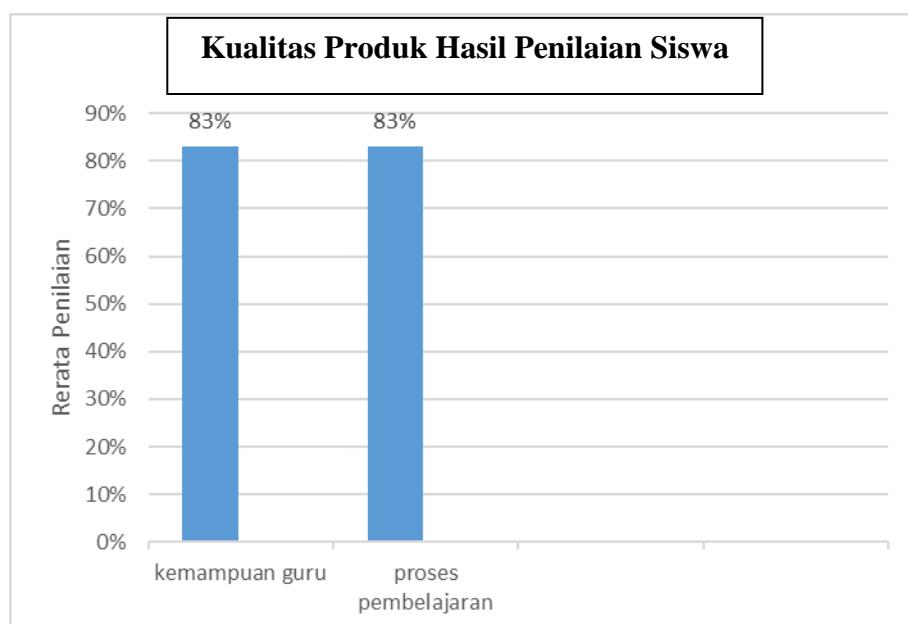
Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Oleh Guru PJOK

b. Uji Coba Terhadap Siswa

Uji coba yang dilakukan terhadap siswa adalah untuk mengetahui kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pada saat digunakan atau diimplementasikan dalam pembelajaran sesungguhnya. Dengan cara siswa diajarkan sesuai dengan apa yang telah dirancangkan dalam RPP, selanjutnya setelah melakukan pembelajaran siswa diberikan angket untuk mengisi aspek-aspek yang telah tercantum. Angket berisi dua aspek yang pertama kemampuan guru dan yang kedua aspek proses pembelajaran. Dari hasil penilaian yang sudah dilakukan oleh 32 siswa maka didapat hasil rerata untuk aspek kemampuan guru 83% dengan kategori sangat baik dan aspek proses pembelajaran 82,8% dengan kategori sangat baik.

Tabel 19. Kualitas Produk RPP Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rerata
1	Kemampuan Guru	83%
2	Proses Pembelajaran	83%
	Jumlah	166
	Skor Rerata	83%
	Kategori	Sangat Baik

**Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Oleh Siswa**

7. Produk Akhir

Setelah dilakukan uji coba produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta dilakukan penilaian oleh Guru PJOK dan dilakukan penilaian proses pembelajaran dari siswa maka didapat produk akhir sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (PRODUK AKHIR)

Sekolah	:	SMP NEGERI 4 GAMPING
Mata Pelajaran	:	PJOK
Kelas / Semester	:	VII /
Marei Pokok	:	Sepak Bola
Alokasi Waktu	:	2x3 x 40 menit (2 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.6 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
4.6 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

C. Indikator

1. Indikator Pertemuan Pertama

3.6.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak bola
3.6.2 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam.
3.6.3 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola (<i>control bola</i>) dengan kaki bagian dalam
4.6.1 Melakukan teknik <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam secara berpasangan
4.6.2 Melakukan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam secara berpasangan
4.6.3 Melakukan kombinasi teknik <i>passing</i> dan menghentikan bola secara berpasangan

4.6.4 Melakukan permainan sederhana dengan menggunakan teknik *passing* dan menghentikan bola.

2. Indikator Pertemuan Kedua

3.6.4 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik *shooting* dengan punggung kaki

3.6.5 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik *dribbling*

3.6.6 Mengidentifikasikan fungsi dari *shooting* dan *dribbling* dalam permainan sepak bola.

4.6.5 Melakukan teknik *dribbling* melewati kone

4.6.6 Melakukan teknik *shooting* ke arah gawang

4.6.7 Melakukan kombinasi teknik *dribbling* dan *shooting*

4.6.8 Melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Tujuan Pertemuan Pertama

1. Siswa dapat menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak bola, minimal empat teknik dasar.
2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik *passing* dengan kaki bagian dalam, minimal empat langkah.
3. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola (control bola) dengan kaki bagian dalam, minimal empat langkah.
4. Siswa dapat melakukan teknik *passing* dengan kaki bagian dalam secara berpasangan, minimal lima kali *passing* secara beruntun.
5. Siswa dapat melakukan teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam secara berpasangan, minimal lima kali menghentikan secara beruntun.
6. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik *passing* dan menghentikan bola secara berpasangan, minimal lima kali *passing* dan lima kali menghentikan.
7. Siswa dapat melakukan permainan sederhana dengan menggunakan teknik *passing* dan menghentikan bola, minimal waktu permainan 5 menit.
8. Siswa dapat bertanggungjawab dan menjaga alat-alat yang digunakan pada saat pembelajaran.

2. Tujuan Pertemuan Kedua

1. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik *shooting* dengan punggung kaki, minimal empat langkah.
2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik *dribbling*, minimal empat langkah.
3. Mengidentifikasikan fungsi dari *shooting* dan *dribbling* dalam permainan sepak bola, minimal menyebutkan satu fungsi.
4. Siswa dapat melakukan teknik *dribbling* melewati kone, minimal melewati lima kone tanpa terjatuh.
5. Siswa dapat melakukan teknik *shooting* ke arah gawang, minimal tiga

- kali tepat sasaran ke gawang.
6. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik *dribbling* dan *shooting*, minimal melakukan lima kali.
 7. Siswa dapat melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi, melakukan permainan dengan durasi 5 menit.
 8. Siswa dapat tepat waktu dalam memasuki jam pelajaran PJOK.

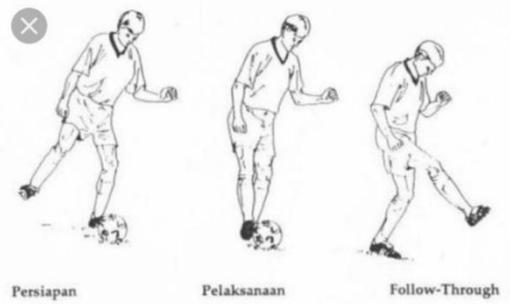
3. Fokus Nilai Sikap dan Karakter

Kedisiplinan, tanggung jawab, percayadiri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

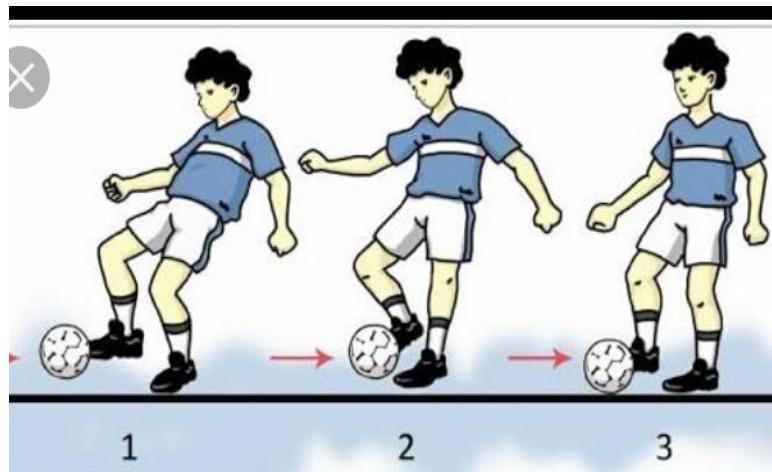
- a. Mengumpan bola dengan kaki bagian dalam (*passing*)
 - Berdiri tegak kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang.
 - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri, segaris dengan kaki kanan.
 - Pandangan kearah bola.
 - Ayunkan kaki belakang kearah bola, perkenaan bola pada sisi kaki bagian dalam.



Kompasiana.com

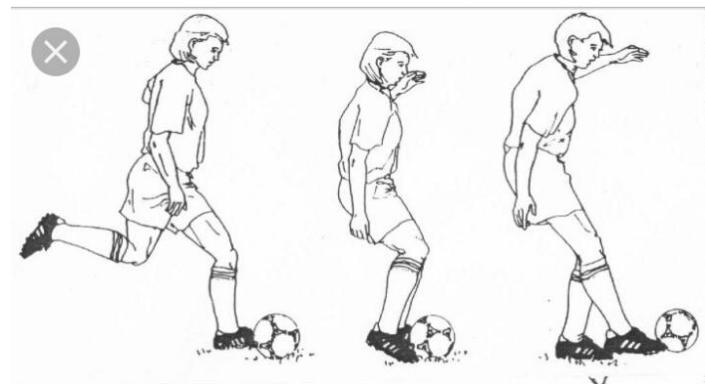
Gambar: mengumpan dengan kaki bagian dalam

- b. Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam (*control*)
 - Berdiri rileks, kaki kiri depan kaki kanan dibelakang atau sebaliknya.
 - Pandangan kearah bola.
 - Julurkan kaki kanan/kiri(kaki yang dibelakang) bagian dalam ke depan kearah datangnya bola.
 - Perkenaan bola pada kaki bagian dalam.
 - Saat bola hamper mengenai kaki tarik sedikit kaki kebelakang supaya pantulan bola tidak jauh dari kaki.



Gambar : menghentikan bola dengan kaki dalam

- c. Menendang bola dengan punggung kaki(*shooting*)
 - Berdiri rileks, kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang
 - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri agak jauh.
 - Pandangan kearah bola
 - Ayunkan kaki kanan dari belakang membentuk setengah lingkaran kearah luar, perkenaan pada punggung kaki kanan.



ryosoul.wordpress.com

Gambar: teknik *shooting*

- d. Menggiring bola (*dribbling*)
 - Berdiri tegak, badan condong kedepan dan siap melangkah.
 - Bola pada kaki kanan.
 - Bola ditendang dengan kaki kanan bagian dalam dngan pelan-pelan sehingga bola bergulir kedepan.
 - Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang.



Gambar: teknik *dribbling*

2. Materi Pembelajaran Remedial
 - Mengumpulkan dengan bola diam.
 - Menghentikan bola dengan laju bola yang lambat.
 - Menendang bola dengan bola diam.
 - Menggiring bola tanpa rintangan.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Mengumpulkan bola dengan keadaan bergerak.
 - Menghentikan bola dengan laju bola yang lebih cepat.
 - Menedang bola dengan keadaan bola bergerak.
 - Menggiring bola melewati lawan (teman).

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan Saintifik
- Model *Problem Based Learning*
- Metode (diskusi, inklusi dan latihan)

G. Media dan Alat

- Video (gerakan mengumpulkan, menghentikan, menendang dan menggiring)
- Bola Sepak dan kone

H. Sumber Belajar

- Buku siswa: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 1-24)
- Buku guru: Muhamad. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal.15-39)

I. Kegiatan Pembelajaran (Pendekatan Saintifik)

Pertemuan Pertama

KEGIATAN	WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan dinamis dan statis. Guru memberikan permainan untuk pemanasan (rantai bergerak) <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi dalam beberapa kelompok Setiap kelompok 6-8 siswa. Setiap kelompok berbaris secara berbanjar dan memegang pundak teman depannya (membuat seperti satu rantai) Setiap kelompok berjarak 2 meter. Jika ada aba-aba kanan maka bersama-sama lompat ke kanan sambil berteriak “kanan!”, jika ada aba-aba kiri maka bersama-sama lompat ke kiri. Ada 4 aba-aba (kanan, kiri, depan dan belakang) Kelompok yang salah dan tidak kompak dalam bergerak dinyatakan kalah Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : mempelajari teknik mengumpam dengan kaki bagian dalam (<i>passing</i>) dan menahan bola dengan kaki bagian dalam (<i>control bola</i>). 	15 menit
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mengumpam dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola. Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik mengumpam dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola, melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan dalam mengumpam dengan kaki bagian 	90 menit

<p>dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola tidak berada ditengah bagian dalam kaki. - Melakukan umpan dengan punggung kaki. <p>b. Kesalahan dalam menghentikan bola dengan kaki bagian dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada gerakan mengeper, atau sedikit menarik kaki kebelakang. sehingga bola memantul jauh dari kaki. - Perkenaan bola tidak tepat pada tengah kaki bagian dalam. <ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang <i>passing</i> dengan kaki dalam dan dua kelompok lain mengerjakan masalah menghentikan bola dengan kaki bagian dalam. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola dengan benar. • Selain mencari dengan membaca buku siswa juga, siswa juga menari pemecahan masalah dengan mencoba-coba melakukan <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola untuk menemukan gerakan yang tepat. • Pesera didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk 	
--	--

memecahkan masalah

Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan Benar
<i>Passing</i> dengan kaki bagian dalam.		
Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam		

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasi Karya)

→ 40 menit dilaksanakan di lapangan

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik mengumpam dengan kaki bagian dalam dan menghentikan bola yang ditampilkan di video.
- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- Peserta didik mempraktikan teknik-teknik mengumpam dan menghentikan bola sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - a. Peserta didik melakukan teknik mengumpam dan menghentikan bola secara berpasangan.
 - b. Peserta didik melakukan kombinasi mengumpam dan menghentikan bola.
 - c. Peserta didik melakukan permainan dengan teknik mengumpam dan menghentikan bola, dengan peraturan sebagai berikut:
 - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak.
 - Melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut.
 - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang.
 - Siswa yang membawa bola tidak boleh

<p>menggiring, teman yang lain yang boleh mencari ruang, agar mudah di umpan.</p> <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan sepak bola yaitu mengumpulkan dan menghentikan bola. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 menit

Pertemuan kedua

KEGIATAN	WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan statis. 4. Guru memberikan permainan untuk pemanasan (kucing-kucingan). 	

<ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak. - Melakukan operan dengan kaki bagian dalam kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut. - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang. - Siswa yang membawa bola tidak boleh menggiring, teman yang lain yang boleh mencari ruang, agar mudah di umpan. <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : mempelajari teknik <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>.</p>	
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah)→15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>, melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan dalam <i>dribbling</i> <ul style="list-style-type: none"> - Saat menggiring, bola terlau jauh dari kaki - Arah bola tidak lurus kedepan. b. Kesalahan dalam <i>shooting</i> <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola pada kaki tidak tepat • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar)→ 5 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang <i>dribbling</i> dan dua kelompok lain mengerjakan masalah <i>shooting</i>. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran 	

3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas

- Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan *dribbling* dan *shooting* Permainan sepak bola dengan benar.
- Selain mencari dengan membaca buku siswa juga, siswa juga menari pemecahan masalah dengan mencoba-coba melakukan *shooting* dan *dribbling* untuk menemukan gerakan yang tepat.
- Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.

Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar
<i>Dribbling</i>		
<i>Shooting</i>		

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

→ 40 menit dilaksanakan di lapangan

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik *dribbling* dan *shooting* yang ditampilkan di video.
- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- Peserta didik mempraktikkan teknik-teknik *dribbling* dan *shooting* sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - Peserta didik melakukan teknik *dribbling* melewati cone.
 - Peserta didik melakukan teknik *shooting* mengarah ke gawang.
 - Peserta didik melakukn kombinasi *dribbling* melewati cone dan *shooting* ke arah gawang.
 - Peserta didik melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi.

5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses

<p>pemecahan masalah) →15 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan sepak bola yaitu mengumpam dan menghentikan bola. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan menggaris bawahi kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada 5. pertemuan berikutnya yaitu penilaian materi teknik mengumpam, menahan, menendang dan menggiring. 6. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	

Kepala Sekolah

Gamping,2018
Guru

(.....)

(.....)

NIP.

NIP.

LAMPIRAN

LEMBAR PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan

a. Kisi-kisi penilaian

N O	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	JUMLAH SOAL
1	3.6 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.6.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan sepak bola	URAIAN	1
		3.6.2 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik <i>passing</i> dengan kaki bagian dalam.	URAIAN	1
		3.6.3 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola(control bola) dengan kaki bagian dalam.	URAIAN	1
		3.6.4 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik <i>shooting</i> dengan punggung kaki	URAIAN	1

		3.6.5 Menyebutkan langkah-langkah melakukan teknik <i>dribbling</i>	URAIAN	1
		3.6.6 Mengidentifikasi fungsi dari <i>shooting</i> dan <i>dribbling</i> dalam permainan sepak bola.	URAIAN	2

b. Instrumen Penilaian : Daftar Soal Uraian

c. Contoh instrument

- 1) Sebutkan macam-macam teknik dalam sepak bola secara umum!
- 2) Sebutkan langkah-langkah melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam!
- 3) Sebutkan langkah-langkah melakukan teknik menghentikan bola!
- 4) Sebutkan langkah-langkah melakukan *shooting* dengan punggung kaki!
- 5) Sebutkan langkah-langkah melakukan *dribbling*?
- 6) Apa fungsi dari *shooting*?
- 7) Apa fungsi dari *dribbling*?

No	Jawaban	Skor
1	<i>Passing, shooting, dribbling, control bola</i>	1
2	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri tegak kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang. - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri, segaris dengan kaki kanan. - Pandangan kearah bola. - Ayunkan kaki belakang kearah bola, perkenaan bola pada sisi kaki bagian dalam. 	1 1 1 1

3	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri rileks, kaki kiri depan kaki kanan dibelakang atau sebaliknya. - Pandangan kearah bola. - Julurkan kaki kanan/kiri (kaki yang dibelakang) bagian dalam ke depan kearah datangnya bola. - Perkenaan bola pada kaki bagian dalam. - Saat bola hamper mengenai kaki tarik sedikit kaki kebelakang supaya pantulan bola tidak jauh dari kaki. 	1 1 1 1 1
4	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri rileks, kaki kiri didepan kaki kanan dibelakang - Letakan bola disamping bagian dalam kaki kiri agak jauh. - Pandangan kearah bola - Ayunkan kaki kanan dari belakang membentuk setengah lingkaran kearah luar, perkenaan pada punggung kaki kanan. 	1 1 1 1
5	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiri tegak, badan condong kedepan dan siap melangkah. - Bola pada kaki kanan. - Bola ditendang dengan kaki kanan bagian dalam dengan pelan-pelan sehingga bola bergulir kedepan. - Lakukan gerakan tersebut berulang-ulang. 	1 1 1 1
6	Untuk menedang kearah gawang dan mencetak gol.	1
7	Untuk mengecoh atau melewati lawan.	1
	Skor maksimal	20

Penilaian :jumlah skor X 5

2. Penilaian ketrampilan

1) Penilaian hasil gerak dasar passing dan menghentikan bola.

a. Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk ketrampilan gerak spesifik passing dan menghentikan bola dilakukan siswa selama 30 detik dengan cara:

- 1) Mula-mula siswa berdiri dengan jarak 5 meter dari papan pantul/tembok.
- 2) Lalu setelah waktu dimulai, siswa mengumpam diarahkan ke papan pantul, lalu saat bola kembali kearah siswa maka bola ditahan dan diumpan lagi.
- 3) Petugas menghitung, berapa ulangan pantulan yang dapat dilakukan siswa tersebut.
- 4) Dan ulangan dilakukan dengan benar dan sesuai syarat, yaitu jarak siswa dengan papan pantul minimal 5meter.

b. jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
..... \geq 20 kali \geq 15 kali	86-90	Sangat Baik
17-19 kali	12-14 kali	71-85	Baik
14-16 kali	9-11 kali	56-70	Cukup
..... \leq 13 kali \leq 8 kali \leq 55	Kurang

2) Penilaian hasil gerak dasar menendang bola

c. Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk gerak spesifik menendang bola kearah gawang yang dilakukan siswa sebanyak 5 kali dengan cara:

- 1) Siswa berdiri di garis batas (siswa putra 10 meter dari gawang putri 6 meter dari gawang)
- 2) Lalu setelah ada aba-abu, siswa mulai melakukan tendangan yang mengarah ke gawang.
- 3) Saat melakukan tendangan, siswa tidak boleh melewati batas.
- 4) Lebar gawang 3 meter dan tinggi 2 meter.

d. Jumlah Ulangan Skor

Jumlah Bola Masuk	Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
5 kali	86-90	Sangat Baik
4 kali	71-85	Baik
3 kali	56-70	Cukup
..... \leq 2 kali \leq 55	Kurang

3) Penilaian hasil gerak dasar menggiring bola

a. Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk gerak spesifik menggiring bola yang dilakukan siswa selama 30 detik dengan cara :

- 1) Siswa berdiri dibelakang garis start.
- 2) Lalu setelah diberi aba-aba dan waktu sudah dimulai siswa mulai menggiring bola melewati rintangan (corong atau kone secara zig-zak) sebanyak 10 rintangan.
- 3) Petugas menghitung banyak rintangan yang dilewati.
- 4) Jumlah ulangan/rintangan yang dilalui dengan benar dan memenuhi syarat (tidak melewati kone, tidak menjatuhkan kone)

b. Jumlah Ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
..... \geq 12 kali \geq 10 kali	86-90	Sangat Baik
10-11 kali	8-9 kali	71-85	Baik
8-9 kali	6-7 kali	56-70	Cukup
..... \leq 7 kali \leq 5 kali \leq 55	Kurang

LAMPIRAN**JURNAL PENILAIAN SIKAP**

NAMA SEKOLAH :
KELAS/SEMESTER :
TAHUN PELAJARAN :

NO	TANGGAL	NAMA	KEJADIAN	BUTIR SIKAP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP N 4 GAMPING
Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: VII /
Materi Pokok	: Bola Voli
Alokasi Waktu	: 2 x 3 x 40 menit (2 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang-teori.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.4 Memahami konsep gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional
4.4 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

C. Indikator

1. Indikator Pertemuan Pertama

3.4.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan bola voli.
3.4.2 Menyebutkan langkah-langkah gerakan <i>passing</i> bawah.
3.4.3 Mengidentifikasi kegunaan <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli.
4.4.1 Mempraktikkan teknik <i>passing</i> bawah secara berpasangan.
4.4.2 Mempraktikkan teknik <i>passing</i> bawah secara individu.

- | |
|---|
| 4.4.3 Mempraktikkan teknik <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli |
| 4.4.4 Mempraktikkan permainan bola voli dengan hanya menggunakan teknik <i>passing</i> bawah. |

2. Indikator Pertemuan Kedua

- | |
|---|
| 3.4.4 Menyebutkan langkah-langkah gerakan <i>passing</i> atas |
| 3.4.5 Mengidentifikasi kegunaan <i>passing</i> atas |
| 4.4.5 Mempraktikan gerak <i>passing</i> atas secara berpasangan. |
| 4.4.6 Mempraktikan gerak <i>passing</i> atas secara individu. |
| 4.4.7 Mempraktikan permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi |

D. Tujuan Pembelajaran

1. Tujuan Pertemuan Pertama

- | |
|--|
| 1. Siswa dapat menyebutkan empat teknik dasar bola voli . |
| 2. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah gerakan <i>passing</i> bawah minimal empat langkah. |
| 3. Siswa dapat mengidentifikasi kegunaan <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli minimal satu kegunaan. |
| 4. Siswa dapat mempraktikan teknik <i>passing</i> bawah secara berpasangan, minimal lima passing tanpa jatuh. |
| 5. Siswa dapat melakukan <i>passing</i> bawah secara individu selama satu menit dan minimal dapat melakukan 15 passing. |
| 6. Siswa dapat mempraktikan teknik <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli. |
| 7. Siswa dapat mempraktikan permainan bola voli dengan menggunakan teknik <i>passing</i> bawah. |
| 8. Siswa bersikap fairplay dalam permainan, jujur, mengikuti aturan, tidak menghalalkan segala cara untuk meraih kemenangan. |

2. Tujuan Pertemuan Kedua

- | |
|--|
| 1. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah teknik <i>passing</i> atas, minimal tiga langkah. |
| 2. Siswa dapat mengidentifikasi kegunaan <i>passing</i> atas, minimal dua kegunaan. |
| 3. Siswa dapat mempraktikan teknik <i>passing</i> atas secara berpasangan, minimal lima kali berturut-turut. |
| 4. Siswa dapat mempraktikan teknik <i>passing</i> atas secara individu, dalam satu menit minimal 10 kali. |
| 5. Siswa dapat mempraktikan permainan bola voli dengan peraturan yang disederhanakan. |
| 6. Siswa bersikap fairplay dalam permainan, jujur, mengikuti aturan, tidak menghalalkan segala cara untuk meraih kemenangan. |

3. Fokus Nilai Sikap dan Karakter

Berperilaku positif (fairplay dalam permainan, jujur, mengikuti aturan, tidak menghalalkan segala cara untuk meraih kemenangan, menerima kekalahan dan mengakui keunggulan lawan mau menghargai dan menghormati) kompetitif, sungguh-sungguh, bertanggungjawab, berani, menghargai perbedaan, disiplin, kerjasama, budaya hidup sehat, percaya diri dalam jangkauan pergaulan.

E. Materi Pembelajaran

Materi : Permainan bola besar

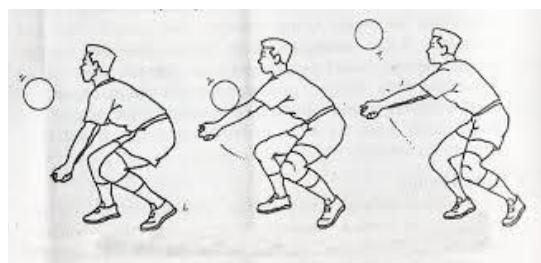
Sub Materi : Permainan bola besar menggunakan permainan bola voli

1. Materi Pembelajaran Reguler

Latihan gerakan *passing* dalam permainan bola voli

- Gerakan *passing* bawah

- Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut agak sedikit ditekuk.
- Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar.
- Lakukan gerakan mengayun kedua lengan secara bersamaan dari bawah keatas hingga sejajar dengan bahu.
- Saat bola tersentuh kedua lengan kedua lutut diluruskan
- Perkenaan bola yang tepat pada antara siku dan pergelangan tangan.



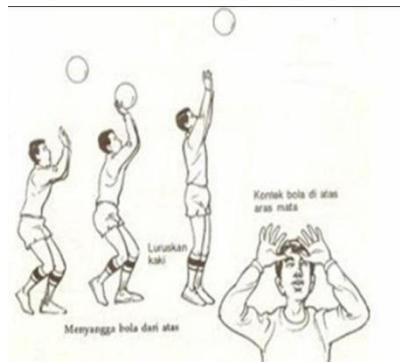
Gambar: Teknik *passing* bawah

Latihan gerak *passing* atas dalam bola voli

- Gerakan *passing* atas

- Berdiri seimbang dengan tumpuan dua kaki dan salah satu kaki di depan.
- Pandangan diarahkan pada bola dan badan sedikit condong ke depan.
- Kedua tangan terbuka di atas kepada dengan siku bengkok ke samping.
- Dorong bola ke atas dengan menggunakan pangkal jari-jari tangan (jari-jari membentuk seperti mangkuk) diikuti dengan gerakan meluruskan kedua siku dan kedua lutut sehingga badan lurus.

- Sikap akhir merupakan gerak lanjut dari kedua lengan diikuti oleh anggota tubuh lainnya.



Gambar: teknik passing atas

Permainan bola voli dengan permainan yang dimodifikasi

- Bermain dengan menggunakan lapangan penuh dengan waktu dan jumlah pemain yang dimodifikasi.
2. Materi Pembelajaran Remedial
 - Melakukan passing bawah dan passing atas dilempar oleh teman,
 - Melakukan passing bawah dan passing atas secara vertikal, satu kali lalu ditagkap dan passing lagi lalu ditangkap lagi, begitu seterusnya.
 3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Melakukan *passing* langsung dengan teman
 - Bermain dengan lapangan penuh dengan jumlah pemain 6 lawan 6 dan menggunakan teknik passing bawah dan passing atas.

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Saintific*
- Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
- Metode Pembelajaran` : latihan, diskusi dan inklusi

G. Media dan Alat

Media : video dan Gambar

Alat : bola voli (6 buah), net , LCD

H. Sumber Belajar

- Buku siswa: Muhajir. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 24-39)
- Buku guru: Muhajir. 2016. PJOK. Jakarta: Kemdikbud (hal. 39-56)

J. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

KEGIATAN	WAKTU
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi. 2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga. 3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan dinamis 4. Guru memberikan pemanasan dengan permainan (ratai berjalan) <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi dalam beberapa kelompok • Setiap kelompok 6-8 siswa. • Setiap kelompok berbaris secara berbanjar dan memegang pundak teman depannya (membuat seperti satu rantai) • Setelah itu setiap kelompok berlomba, dengan cara melompat kedepan bersama-sama dengan jarak yang ditentukan. • Kelompok yang tidak lepas pegangnya dan paling pertama sampai garis finish dinyatakan sebagai pemenang. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : keterampilan <i>passing</i> bawah. 	15 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mempelajari teknik <i>passing</i> bawah. • Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan teknik <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan <i>Passing</i> bawah <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan bola dipergelangan tangan. - Saat melakukan passing siku ditekuk. - Badan tidak membungkuk dan lutut tidak ditekuk. • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan 	90 menit

masalah tersebut.

- Memberikan batas waktu 15 menit untuk melakukan pemecahan masalah.

2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit dilaksanakan di dalam kelas

- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok.
 - Membagi siswa dalam empat kelompok dan memperhatikan teknik *passing* bawah.
- Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja.
 - Membagi tugas untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran.

3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas

- Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan *passing* bawah permainan bola voli dengan benar.
- Peserta didik juga diarahkan untuk mencoba-coba secara langsung dalam melakukan *passing* bawah, untuk mencari gerakan yang tepat.
- Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah.

TEKNIK GERAKAN	KESALAHAN	GERAKAN YANG BENAR
<i>Passing</i> Bawah		

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit dilaksanakan di lapangan

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik *passing* bawah yang ditampilkan di video.
- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
 - Setiap kelompok/kelompok yang ditunjuk memaparkan

<p>yang telah didiskusikan didepan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik saling mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas. • Peserta didik mempraktikan teknik-teknik passing bawah bola voli sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan. <p>a. Peserta didik melakukan variasi gerakan passing bawah secara berpasangan dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>passing</i> dengan bola dilempar dari teman. - Melakukan <i>passing</i> langsung dengan teman - Passing dengan dipantulkan ke tembok. - Passing secara individu (bola vertical ke atas) <p>b. Peserta didik melakukan permainan bola voli dengan teknik <i>passing</i> bawah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dalam satu tim ada 6 siswa. - Melakukan permainan bola voli dilapangan yang sesungguhnya. - Dalam satu tim bola maksimal 5 kali sentuhan sebelum di sebrangkan ke lapangan lawan. - Hanya menggunakan teknik <i>passing</i> bawah. - Game pada skor 15. <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah) → 15 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola voli yaitu <i>passing</i> bawah. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama yaitu <i>passing</i> bawah. 	
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Guru menanyakan materi apa saja yang telah dibahas pada hari itu, dan menanyakan hal-hal apa saja yang penting dan 	15 menit

<p>mendukung terhadap materi yang diajar.</p> <p>3. Guru menugaskan para siswa untuk membaca lagi dan melihat video tentang pertandingan bola voli untuk pengayaan.</p> <p>4. Siswa ditarik kembali dan dipimpin untuk berdoa lalu dibubarkan.</p>	
--	--

Pertemuan Kedua

KEGIATAN	WAKTU
<p>Pendahuluan</p> <p>1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi.</p> <p>2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.</p> <p>3. Guru memberikan pemanasan dengan meminta seluruh siswa untuk lari lima kali putaran lapangan voli dan dilanjut dengan pemanasan statis dan dinamis yang dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : keterampilan <i>passing</i> atas.</p>	15 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu mempelajari teknik <i>passing</i> atas. Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan teknik <i>passing</i> atas dalam permainan bola voli melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan <i>Passing</i> atas <ul style="list-style-type: none"> - Posisi jari saat melakukan <i>passing</i> atas tidak membentuk mangkuk. - Posisi badan tidak merendah atau lutut tidak ditekuk saat melakukan <i>passing</i> atas. • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan batas waktu 15 menit untuk melakukan pemecahan masalah. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan 	90 menit

<p>membagi tugas untuk setiap kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam empat kelompok. - Semua kelompok memecahkan masalah yang sama yaitu kesalahan yang ada pada <i>passing</i> atas. <ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi tugas untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan <i>passing</i> atas permainan bola voli dengan benar. • Peserta didik juga diarahkan untuk mencoba-coba secara langsung dalam melakukan <i>passing</i> atas, untuk mencari gerakan yang tepat. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah. 							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>TEKNIK GERAKAN</th><th>KESALAHAN</th><th>GERAKAN YANG BENAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Passing</i> atas</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	TEKNIK GERAKAN	KESALAHAN	GERAKAN YANG BENAR	<i>Passing</i> atas			
TEKNIK GERAKAN	KESALAHAN	GERAKAN YANG BENAR					
<i>Passing</i> atas							
<p>4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik pasing atas yang ditampilkan di video. • Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari. <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok/kelompok yang ditunjuk memaparkan yang telah didiskusikan didepan kelas. • Peserta didik saling mengajukan pertanyaan atau menambahkan pendapat. • Peserta didik mempraktikkan teknik-teknik <i>passing</i> atas dalam bola voli sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan. <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik melakukan variasi gerakan <i>passing</i> atas 							

<p>secara berpasangan dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>passing</i> dengan bola dilempar dari teman. - Melakukan <i>passing</i> langsung dengan teman - <i>Passing</i> dengan dipantulkan ke tembok. - <i>Passing</i> secara individu (bola vertikal ke atas) <p>b. Peserta didik melakukan permainan bola voli dengan peraturan sebenarnya.</p> <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah) → 15 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola voli yaitu <i>passing</i> atas. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan dan dipecahkan bersama yaitu <i>passing</i> atas. 	
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Siswa dipersilahkan untuk duduk. 3. Guru menanyakan materi apa saja yang telah dibahas pada hari itu, dan menanyakan hal-hal apa saja yang penting dan mendukung terhadap materi yang diajar. 4. Guru menugaskan para siswa untuk membaca lagi dan melihat video tentang pertandingan bola voli untuk pengayaan. 5. Lalu siswa ditarik kembali dan dipimpin untuk berdoa lalu dibubarkan. 	15 menit

Gamping,2018

Guru

Kepala Sekolah

(.....)

(.....)

NIP.

NIP.

LEMBAR PENILAIAN

LAMPIRAN 1

1. Penilaian Pengetahuan

a. Kisi-kisi penilaian

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK/JUMLAH SOAL	KUNCI JAWABAN
1	3.6 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.4.1 Menyebutkan macam-macam teknik dasar dalam permainan bola voli.	Pilihan Ganda/1	B
		3.4.2 Menyebutkan langkah-langkah gerakan <i>passing</i> bawah.	Pilihan Ganda/1	A
		3.4.3 Mengidentifikasi kasikan kegunaan pasing bawah dalam permainan bola voli.	Pilihan Ganda/1	A
		3.4.4 Menyebutkan langkah-langkah gerakan <i>passing</i> atas	Pilihan Ganda/1	B
		3.4.5 Mengidentifikasi kegunaan <i>passing</i> atas	Pilihan Ganda/1	B

- b. Teknik Penilaian Ujian Pilihan Ganda
- c. Instrumen Penilaian Soal pilihan ganda

Nama :

Kelas :

1. Berikut yang merupakan teknik dasar bola voli adalah.....

- a. *heading*
- b. *passing*
- c. *shoting*
- d. *driblling*

2. Perhatikan langkah-langkah berikut!

- 1) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut agak sedikit ditekuk.
- 2) Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar.
- 3) Lakukan gerakan mengayun kedua lengan secara bersamaan dari bawah ke atas hingga sejajar dengan bahu.
- 4) Saat bola tersentuh kedua lengan kedua lutut diluruskan
- 5) Perkenaan bola yang tepat pada antara siku dan pergelangan tangan

Langkah-langkah diatas merupakan langkah untuk melakukan teknik.....

- a. *passing* bawah
- b. *passing* atas
- c. *smash*
- d. *block*

3. Salah satu fungsi *passing* bawah adalah untuk.....

- a. bertahan
- b. membendung serangan
- c. menambah poin
- d. mengakhiri pertandingan

4. Perhatikan langkah-langkah berikut!

1. Berdiri seimbang dengan tumpuan dua kaki dan salah satu kaki di depan.
2. Pandangan diarahkan pada bola dan badan sedikit condong ke depan.
3. Kedua tangan terbuka di atas kepala dengan siku bengkok kesamping.
4. Dorong bola keatas dengan menggunakan pangkal jari-jari tangan (jari-jari membentuk seperti mangkuk) diikuti dengan gerakan meluruskan kedua siku dan kedua lutut sehingga badan lurus.
5. Sikap akhir merupakan gerak lanjut dari kedua lengan diikuti oleh anggota tubuh lainnya.

Langkah-langkah diatas merupakan langkah untuk melakukan teknik.....

- a. *smash*
 - b. *passing atas*
 - c. *block*
 - d. *servis*
5. Salah satu fungsi *passing* atas adalah.....
- a. menerima bola smash
 - b. menerima bola diatas dahi
 - c. membendung serangan
 - d. mencari poin
-
- d. Pedoman penskoran
 - 1) Penskoran
Skor 2 setiap jawaban benar.
 - 2) Pengolahan skor
Skor maksimum: 10 (jumlah benar x 2)

LAMPIRAN 2

1. Penilaian Keterampilan

- 1) Siswa diminta untuk melakukan latihan *Passing bawah* yang dilakukan secara perorangan waktu 60 detik.

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian <i>Passing bawah</i>				NA
		Sika pawal (1-2)	Sikap pelaksanaan (1-3)	Sikap Akhir (1-2)	Hasil / Prestasi (1-3)	

❖ Kriteria Penilaian

▪ **Sika pawal**

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu dan sedikit di tekuk (posisi kuda-kuda)
2. Kedua telapak tangan berkaitan siku lurus

Cara menilai :

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

▪ **Sikap Pelaksanaan**

1. Ayunkan tangan kearah datangnya bola
2. Perkenaan bola diantara siku dan pergelangan tangan

Cara menilai :

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

▪ **Sikap Akhir**

1. Badan dan kaki membentuk garis lurus/tegak

Cara menilai :

Nilai 2 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila Tidak memenuhi 1 kriteria diatas

▪ **Hasil/prestasi**

Siswa putra

1. Nila 3 melakukan *passing* ≥ 25
2. Nila 2 melakukan *passing* 15-24
3. Nila 1 melakukan *passing* ≤ 14

Siswa putri

1. Nila 3 melakukan *passing* ≥ 20
2. Nila 2 melakukan *passing* 11-19
3. Nila 1 melakukan *passing* ≤ 10

2) Siswa diminta untuk melakukan latihan *passing* atas yang dilakukan secara perorangan dalam waktu 60 detik.

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian <i>Passing</i> Atas				NA
		Sikap awal (1-3)	Sikap pelaksanaan (1-2)	Sikap Akhir (1-2)	Hasil / Prestasi (1-3)	

❖ Kriteria Penilaian

▪ **Sika pawal**

1. Berdiri kaki kiri di depan dan kaki kanan dibelakang atau sebaliknya
2. Pandangan keatas (kearah bola)
3. Tangan diatas kepala dan jari-jari membentuk seperti mangkuk

Cara menilai :

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

▪ **Sikap Pelaksanaan**

1. Tangan didorongkan keatas sehingga siku lurus
2. Perkenaan bola tepat ditengah antara dua tangan

Cara menilai :

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.

▪ **Sikap Akhir**

1. Setelah melakukan gerakan siku serta lutut diluruskan.

Cara menilai :

Nilai 2 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila Tidak memenuhi 1 kriteria diatas

▪ **Hasil/prestasi**

Siswa putra

1. Nila 3 melakukan passing ≥ 20
2. Nila 2 melakukan passing15-19
3. Nila 1 melakukan passing ≤ 14

Siswa putri

1. Nila 3 melakukan passing ≥ 15
2. Nila 2 melakukan passing10-14
3. Nila 1 melakukan passing ≤ 9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

LAMPIRAN 3**JURNAL PENILAIAN SIKAP**

NAMA SEKOLAH :
KELAS/SEMESTER :
TAHUN PELAJARAN :

NO	TANGGAL	NAMA	KEJADIAN	BUTIR SIKAP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP N 4 Gamping
Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: VII/
Materi Pokok	: Bola Basket
Alokasi Waktu	: 2 x 3 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percayadiri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain sejenis.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.1. Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. 4.1. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator Pertemuan Pertama

Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.1. Menjelaskan cara mengumpan bola depan dada (<i>chest pass</i>) dalam bola basket. 3.1.2. Menjelaskan cara mengumpan bola dengan memantul lantai (<i>bounce pass</i>) dalam bola basket.
4.1.1. Mempraktikkan cara mengumpan bola depan dada (<i>chest pass</i>) dalam bola basket. 4.1.2. Mempraktikkan cara mengumpan bola dengan memantul lantai (<i>bounce</i>

pass) dalam bola basket.

- 4.1.3. Mempraktikkan permainan basket dengan menggunakan teknik umpan depan dada (*chest pass*) dan umpan memantul lantai (*bounce pass*).

2. Indikator Pertemuan Kedua

Indikator Pencapaian Kompetensi

- | |
|---|
| 3.1.3. Menjelaskan cara melakukan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket. |
| 3.1.4. Menjelaskan cara melakukan <i>shooting</i> dalam permainan bola basket |
| 4.1.4. Mempraktikkan cara <i>dribbling</i> dalam permainan bola baket. |
| 4.1.5. Mempraktikkan cara <i>shooting</i> dalam permainan bola basket. |
| 4.1.6. Mempraktikkan kombinasi teknik <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> . |

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan Pertemuan Pertama
 1. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik *chest pass* minimal tiga langkah.
 2. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik *bounce pass* minimal tiga langkah.
 3. Siswa dapat melakukan teknik *chest pass* minimal dengan jarak 5 meter.
 4. Siswa dapat melakukan mengumpan bola *bounce pass* minimal dengan jarak 5 meter.
 5. Siswa dapat melakukan permainan bola basket dengan teknik *chest pass* dan *bounce pass* minimal lima operan tanpa terebut lawan.
 6. Siswa dapat bekerja sama secara tim untuk memenangkan permainan.
- b. Tujuan Pertemuan Kedua
 1. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik *dribbling* minimal tiga langkah.
 2. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan teknik *shooting* minimal tiga langkah.
 3. Siswa dapat mempraktikan teknik *dribbling* dengan melewati minimal 5 cone.
 4. Siswa dapat mempraktikan teknik *shooting* dengan jarak putra minimal 3 meter dan putri minimal 2 meter.
 5. Siswa dapat mempraktikan kombinasi teknik *dribbling* dan *shooting* dengan 5 kali kesempatan dan minimal bola masuk 2 kali.
 6. Siswa saling membantu dalam melakukan praktik, saling menilai dan saling membenarkan.

Fokus nilai-nilai sikap :

Kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

E. Materi Pembelajaran

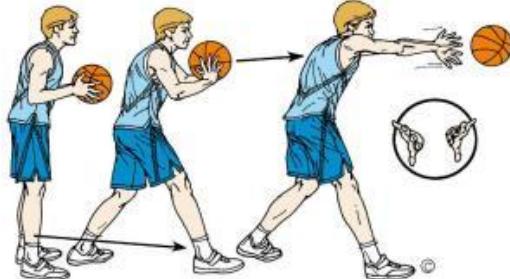
Materi : Bola Basket

Sub Materi : Mengumpan, menggiring dan *shooting*.

1. Materi Pembelajaran Reguler melempar dan menangkap

a. Konsep gerak melempar bola dengan dua tangan dari depan dada (*cest pass*)

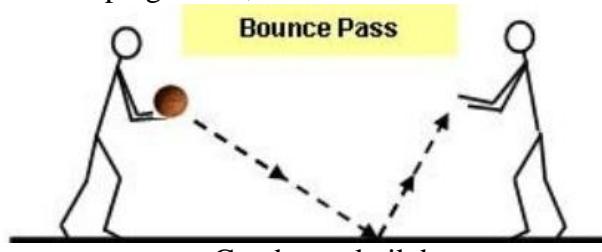
- Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk
- Badan dicondongkan kedepan
- Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari jari terbuka
- Tekuk kedua siku, dan aturlah bola setinggi dada
- Langkahkan kaki kiri ke arah sasaran
- Kedua lengan mendorong bola lurus ke depan



Gambar: teknik *cest pass*

b. Konsep gerak mengoperkan bola dengan pantulan (*bounce pass*)

- Berdiri dengan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, lutut sedikit ditekuk
- Lemparkan bola dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah
- Bola dilepaskan setinggi pinggang dan harus diarahkan pada suatu tempat kira-kira 1 meter didepan penerima
- Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan, kiri lawan.



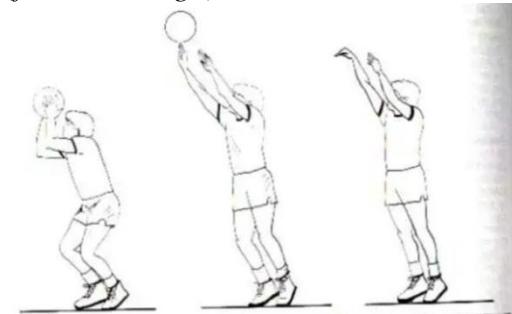
Gambar: teknik *bounce pass*

c. Konsep gerak menggiring bola sambil berlari (*dribbling*)

- Memantulkan bola ditempat, hanya pantulan bola seirama dengan kecepatan lari
- Gerakan memantul berpusat pada siku.
- Perkenaan bola tepat pada telapak tangan
- Penguasaan bola selalu dalam jarak yang dapat dikuasai



- d. Konsep gerak *shooting* kerah ring
- Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu.
 - Bola berada didepan dada, dipegang dengan kedua tangan.
 - Salah satu tangan berada dibelakang bola dengan membentuk sudut 90derajat.
 - Saat melakukan tembakan diikuti dengan gerakan tangan lurus kedepan dan kaki jinjit.
 - Ketika bola ditembakkan posisi tangan diluruskan kearah tembakan
 - Diikuti dengan langkah kaki kedepan sebagai gerak lanjutan (*follow through*)



Gambar: teknik shooting

2. Materi Pembelajaran Remedial
- Konsep gerakmelempar bola dengan dua tangan dari depan dada
 - Dilakukan hanya ditempat secara berpasangan
 - Tingkat kecepatan rendah
 - Konsep gerak mengoperkan bola dengan pantulan
 - Dilakukan hanya ditempat secara berpasangan
 - Tingkat kecepatan rendah
 - Konsep gerak menggiring bola
 - Dilakukan ditempat, tanpa berlari
 - Konsep gerak *shooting*
 - Melakukan *shooting* dengan jarak yang diperdekat dan dibantu dengan kursi supaya lebih tinggi.

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Melakukan gerakan melempar, menangkap, dan menggiring bola dan menembak dengan benar dipraktikan dalam permainan baske yang sesungguhnya.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, latihan dan inklusi

G. Media :

1. Audio/ video visual teknik dasar melakukan teknik dasar melempar, menangkap, dan menggiring bola
2. Rekaman/ cuplikan perlombaan bola basket

Alat :

1. Bola basket
2. Cone

H. Sumber Pembelajaran :

- a. Buku Guru. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2013
- b. Buku Siswa. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1 (3 JP)

KEGIATAN	WAKTU
<p>➤PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi.2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan (pemanasan statis di lanjut dengan permainan rantai berjalan).<ul style="list-style-type: none">• Siswa dibagi dalam beberapa kelompok• Setiap kelompok 6-8 siswa.• Setiap kelompok berbaris secara berbanjar dan memegang pundak teman depanya (membuat seperti satu rantai)• Setelah itu setiap kelompok berlomba, dengan cara melompat kedepan bersama-sama dengan jarak yang	15 menit

<p>ditentukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang tidak lepas pegangnya dan paling pertama sampai garis finish dinyatakan sebagai pemenang. <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu :mempelajari dan mempraktikan mengumpam depan dada (<i>Chest Pass</i>) dan mengumpan dengan dipantulkan tanah (<i>bounce pass</i>).</p>	
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah)→ 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i>. • Guru menunjukkan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket melalui media video. <ul style="list-style-type: none"> a. Kesalahan dalam <i>cest pass</i> <ul style="list-style-type: none"> - Awalan gerakan dari atas kepala - Arah lemparan tidak tepat didepan dada - Tidak ada gerak lanjutan kaki. b. Kesalahan dalam <i>bounce pass</i> <ul style="list-style-type: none"> - Mengunpan dengan membanting bola - Arah umpan terlalu tinggi atau tidak sampai ke sasaran • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. • Membatasi waktu penyelesaian masalah meksimal 15 menit. <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar)→ 5 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang <i>cest pass</i> dan dua kelompok lain mengerjakan masalah <i>bounce pass</i>. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar 	90 menit

	<p>semua anggota aktif dalam bekerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> pada permainan bola basket dengan benar. • Peserta didik juga diarahkan untuk mencoba-coba secara langsung dalam melakukan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i>, untuk mencari gerakan yang tepat. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Teknik Gerakan</th><th>Kesalahan</th><th>Gerakan yang Benar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Chest Pass</i></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td><i>Bounce Pass</i></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> yang ditampilkan di video. • Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari. • Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas. 	Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar	<i>Chest Pass</i>			<i>Bounce Pass</i>			
Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar									
<i>Chest Pass</i>											
<i>Bounce Pass</i>											

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempraktikan teknik-teknik <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan. <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik melakukan teknik <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> secara berpasangan. b. Peserta didik melakukan permainan dengan teknik <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i>, dengan peraturan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak. - Melakukan operan <i>chest pass</i> atau <i>bounce pass</i> kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut. - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang. <p>5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit dilaksanakan di lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola basket yaitu <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i>. • Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dijadikan permasalahan 	15 menit
<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Bersama peserta didik guru melakukan penyimpulan. 5. Guru menugaskan peserta didik untuk berlatih mandiri dan membuat catatan tentang keterampilan melakukan mengumpan depan dada, mengumpan diatas kepala, mengumpan dengan dipantulkan tanah dan menggiring bola. 	

- | | |
|---|--|
| <p>6. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.</p> | |
|---|--|

Pertemuan ke 2 (3 JP)

KEGIATAN	WAKTU
<p>➤ PENDAHULUAN</p> <p>1. Berbaris, memberi salam, berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik, dan absensi.</p> <p>2. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan tidak perlu mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.</p> <p>3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin melakukan pemanasan secara dinamis dan guru memberikan permainan (lempar tangkap).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok minimal 5 anak. - Melakukan operan kearah teman satu tim dan tim yang lain mencoba merebut. - Tim yang melakukan 10 kali operan berturut-turut tanpa terebut tim lawan maka tim tersebut dinyatakan menang. - Siswa yang memegang bola tidak boleh bergerak. - Siswa yang lain bergerak mencari ruang agar mudah saat diberi umpan. <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, yaitu : <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>.</p>	15 menit
<p>➤ INTI</p> <p>1. Fase 1 (Orientasi siswa kepada masalah) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar yang akan dicapai yaitu <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>. • Guru menunjukan hal-hal yang sering menjadi permasalahan siswa dalam melakukan atau mempraktikan teknik <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> dalam permainan bola basket melalui media video. <p>a. Kesalahan dalam <i>dribbling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola dipukul-pukul bukan dipantul ke lantai. - Posisi badan tidak condong ke depan 	90 menit

<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi kaki dan tangan tidak sesuai <p>b. Kesalahan dalam <i>shooting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik melempar yang kurang tepat (didorong dari bawah dengan salah satu tangan dan tangan yang lain menyeimbangkan bola) - Arah bola tidak parabol - Tidak ada gerakan lanjutan (<i>Follow Through</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pemecahan masalah tersebut. • Membatasi waktu menyelesaikan masalah maksimal 15 menit <p>2. Fase 2 (Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar) → 5 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membagi tugas untuk setiap kelompok. - Membagi siswa dalam 4 kelompok, dua kelompok mengerjakan masalah tentang <i>dribbling</i> dan dua kelompok lain mengerjakan masalah <i>shooting</i>. • Siswa saling membagi tugas dalam kelompok agar semua anggota aktif dalam bekerja. - Siswa membagi tugas dalam kelompoknya untuk mengamati awalan, pelaksanaan dan ahiran. <p>3. Fase 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok) → 15 menit dilaksanakan di dalam kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta peserta didik membaca Buku mengenai cara melakukan <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> pada permainan bola basket dengan benar. • Peserta didik juga diarahkan untuk mencoba-coba secara langsung dalam melakukan <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>, untuk mencari gerakan yang tepat. • Peserta didik mengambil kesimpulan dari penjelasan dan materi yang telah dipelajari dan digunakan untuk memecahkan masalah. 	
---	--

	Teknik Gerakan	Kesalahan	Gerakan yang Benar		
	<i>Dribbling</i>				
	<i>Shooting</i>				

4. Fase 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya) → 40 menit dilaksanakan di lapangan

- Peserta didik diminta untuk memaparkan apa yang telah didiskusikan dikelompok mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada teknik *dribbling* dan *shooting* yang ditampilkan di video.
- Peserta didik juga diminta untuk memaparkan bagaimana teknik yang benar, sesuai dengan buku yang dipelajari.
- Peserta didik saling mengajukan peranyaan kepada kelompok lain jika ada pemaparan yang kurang jelas.
- Peserta didik mempraktikkan teknik-teknik *dribbling* dan *shooting* sesuai dengan langkah-langkah yang telah didiskusikan.
 - Melakukan teknik *dribbling* melewati cone.
 - Melakukan teknik *shooting*
 - Melakukan kombinasi teknik *shooting* dan *dribbling*.

5. Fase 5 (Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) → 15 menit dilaksanakan di lapangan

- Dengan bantuan guru, siswa diminta menyimpulkan apa yang telah dipelajari mengenai materi penyelesaian permasalahan dalam permainan bola basket.
- Guru melakukan penilaian praktik terhadap siswa dengan materi praktik yang dujadikan permasalahan.

<p>➤ PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. <ul style="list-style-type: none"> • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki sejajar. • Membungkukkan badan dan mengayunkan tangan kedepan dan belakang dengan kaki disilangkan. 2. Guru menyampaikan kemajuan yang diperoleh peserta didik secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan praktik. 3. Bersama peserta didik guru melakukan refleksi. 4. Bersama peserta didik guru melakukan penyimpulan. 5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 	15 menit
---	----------

Kepala Sekolah

Gamping,2018
Guru

(.....)

(.....)

NIP.

NIP.

LAMPIRAN

LEMBAR PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

a. Kisi-kisi Soal

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	JUMLAH SOAL
1	3.6 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.1. Menjelaskan cara mengumpan bola depan dada (<i>chest pass</i>) dalam bola basket.	URAIAN	1
		3.1.2. Menjelaskan cara mengumpan bola dengan memantul lantai (<i>bounce pass</i>) dalam bola basket.	URAIAN	1
		3.1.3. Menjelaskan cara melakukan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket.	URAIAN	1
		3.1.4. Menjelaskan cara melakukan <i>shooting</i> dalam permainan bola basket	URAIAN	1

b. Butir Soal

- 1) Sebutkan langkah-langkah melakukan teknik *chest pass*!
- 2) Sebutkan langkah-langkah melakukan teknik *bounce pass*!
- 3) Sebutkan langkah-langkah melakukan teknik *dribbling*!
- 4) Sebutkan langkah-langkah melakukan teknik *shooting*!

c. Kunci jawaban

No	Jawaban	Skor
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk • Badan dicondongkan kedepan • Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari jari terbuka • Tekuk kedua siku, dan aturlah bola setinggi dada • Langkahkan kaki kiri kepan ke arah sasaran • Kedua lengan mendorong bola lurus ke depan 	6 (Catatan: Setiap poin bernilai satu.)
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiri dengan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, lutut sedikit ditekuk • Lemparkan bola dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah • Bola dilepaskan setinggi pinggang dan harus diarahkan pada suatu tempat kira kira 1 meter didepan penerima • Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan,kiri lawan. 	4 (Catatan: Setiap poin bernilai satu.)
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Memantulkan bola ditempat, hanya pantulan bola seirama dengan kecepatan lari. • Gerakan memantul berpusat pada siku. • Perkenaan bola tepat pada telapak tangan • Penguasaan bola selalu dalam jarak yang dapat dikuasai 	4 (Catatan: Setiap poin bernilai satu.)
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu. • Bola berada di depan dada, dipegang dengan kedua tangan. • Salah satu tangan berada di belakang bola dengan membentuk sudut 90 derajat. • Saat melakukan tembakan diikuti dengan gerakan tangan lurus ke depan dan kaki jinjit. • Ketika bola ditembakkan posisi tangan diluruskan ke arah tembakan • Diikuti dengan langkah kaki ke depan sebagai gerak lanjutan(<i>follow through</i>) 	6 (Catatan: Setiap poin bernilai satu.)
	Skor maksimal	20

Hasil :skor perolehan x 100

Skor maksimal

2. Penilaian Keterampilan

1) Siswa diminta untuk melakukan latihan *cest pass* dan *bounce pass*

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian			NA
		Sikap awal (1-3)	Sikap pelaksanaan (1-4)	Sikap Akhir (1-2)	

❖ Kriteria Penilaian *cest pass*

▪ **Sika pawal**

1. Kedua kaki sejajar dan badan tegap
2. Pandangan menghadap ke depan
3. Memegang bola dengan dua tangan di depan dada

Cara menilai :

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas.

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

▪ **Sikap Pelaksanaan**

1. Dorong bola dari dada ke depan.
2. Luruskan siku
3. Bersamaan dengan mendorong bola langkahkan satu kaki ke depan
4. Arah bola menuju dada.

Cara menilai :

Nilai 4 apabila memenuhi 4 kriteria di atas.

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas.

Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.

Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.

▪ **Sikap Akhir**

1. Badan agak condong ke depan.
2. Salah satu kaki didepan
3. Siku lurus kedepan dan pergelangan tangan menghadap keluar

Cara menilai :

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas.

Nilai 2 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.
Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria diatas.

❖ **Kriteria Penilaian *bounce pass***

▪ **Sika pawal**

1. Kedua kaki sejajar dan badan tegap
 2. Pandangan menghadap kedepan
 3. Memegang bola dengan dua tangan didepan dada
- Cara menilai :

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas.
Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.
Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

▪ **Sikap Pelaksanaan**

1. Dorong bola dari dada ke lantai.
 2. Luruskan siku
 3. Bersamaan dengan mendorong bola langkahkan satu kaki kedepan
 4. Arah bola agak jauh dari pengumpulan.
- Cara menilai :

Nilai 4 apabila memenuhi 4 kriteria di atas.
Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas.
Nilai 2 apabila memenuhi 2 kriteria di atas.
Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas.

▪ **Sikap Akhir**

1. Badan agak condong ke depan.
 2. Salah satu kaki di depan
 3. Siku lurus kedepan dan pergelangan tangan menghadap keluar
- Cara menilai :

Nilai 3 apabila memenuhi 3 kriteria di atas
Nilai 2 apabila memenuhi 1 kriteria di atas
Nilai 1 apabila memenuhi 1 kriteria di atas

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

2) Siswa diminta melakukan latihan *dribbling*

a. Tahap Pengukuran

Penilaian hasil/produk gerak spesifik *dribbling* yang dilakukan siswa selama 30 detik dengan cara :

- 1) Siswa berdiri dibelakang garis start.
- 2) Lalu setelah diberi aba-aba dan waktu sudah dimulai, siswa mulai menggiring bola melewati rintangan (corong atau cone secara zig-zak) sebanyak 10 rintangan.
- 3) Petugas menghitung banyak rintangan yang dilewati.
- 4) Jumlah ulangan/rintangan yang dilalui dengan benar dan memenuhi syarat (tidak melewati kone, tidak menjatuhkan cone)

b. Jumlah Ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
.....≥ 12 kali≥ 10 kali	86-90	Sangat Baik
10-11 kali	8-9 kali	71-85	Baik
8-9 kali	6-7 kali	56-70	Cukup
.....≤ 7 kali≤ 5 kali≤ 55	Kurang

3) Siswa diminta untuk melakukan latihan *shooting*

a. Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk gerak spesifik *shooting* ke arah ring yang dilakukan siswa sebanyak 10 kali dengan cara:

- 1) Siswa berdiri di garis batas (siswa putra 3 meter dari ring putri 2 meter dari ring)
- 2) Lalu setelah ada aba-aba, siswa mulai melakukan *shooting* 10 kali yang mengarahke ring.
- 3) Saat melakukan tendangan, siswa tidak boleh melewati batas.

b. Jumlah Ulangan Skor

Jumlah Bola Masuk	PredikatNilai	KlasifikasiNilai
9-10 kali	86-90	SangatBaik
7-8 kali	71-85	Baik
5-6 kali	56-70	Cukup
.....≤ 4 kali≤ 55	Kurang

JURNAL PENILAIAN SIKAP

NAMA SEKOLAH :
KELAS/SEMESTER :
TAHUN PELAJARAN :

NO	TANGGAL	NAMA	KEJADIAN	BUTIR SIKAP

B. Pembahasan

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 menekankan adanya keseimbangan antara *softskill* dan *hardskill* yang meliputi aspek koperasi/kemampuan kerja tim, sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kurikulum 2013 juga diharapkan nantinya akan membentuk insan yang produktif, kreatif, inovatif melalui penguatan karakter/sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dalam hal ini pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi karakter/sikap peserta didik, berupa paduan dari kompetensi keterampilan dan pengetahuan serta sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang diajarkan. Ada beberapa jenis model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 salah satunya adalah model *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* memungkinkan siswa lebih aktif dan pertisipatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan cara memunculkan masalah-masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dan juga mencari pemecahan masalah tersebut. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa dapat lebih memusatkan perhatian dalam proses pembelajaran karena dituntut untuk mengamati masalah-masalah yang ada dan berusaha memecahkan masalah tersebut.

Tanggapan dari ahli kurikulum dan ahli materi mengenai Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbagai macam, salah satunya adalah untuk lebih menonjolkan aspek-aspek permasalahan yang sering dialami siswa

dalam proses pembelajaran. Kemudian tangapan dari guru bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* memang sudah tidak asing, tapi belum dilaksanakan sebagai inovasi pembelajaran, serta pada tahap uji coba pada siswa, keaktifan dari siswa lebih meningkat dan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja. Dengan ini diharapkan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model *Problem Based Learning* dapat sebagai acuan guru untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model-model lain sehingga siswa dapat lebih aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran.

Produk akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan sebuah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan model *Problem Based Learning* bagi siswa kelas VII SMP. Penilaian produk dari dua ahli kurikulum pada aspek kualitas sebesar 95% (sangat baik), aspek isi 91% (sangat baik), penilaian produk pada ahli materi pada aspek kualitas sebesar 94% (sangat baik), aspek isi 92% (sangat baik), penilaian dari Guru PJOK SMPN 4 Gamping pada aspek kualitas 84% (sangat baik), aspek isi 80% (sangat baik) serta penilaian dari siswa SMPN 4 Gamping pada aspek kemampuan guru 83% (sangat baik) dan aspek proses pembelajaran 83% (sangat baik). Pada penilaian produk dari para ahli secara umum sangat baik, namun ada evaluasi dari guru PJOK SMPN 4 Gamping yaitu pada aspek materi lebih diperhatikan lagi pada gambar untuk mencari gambar yang sesuai dengan praktik gerakan yang benar, serta lebih menambah variasi latian pada inti pembelajaran.

Pengembangan produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didasarkan pada karakteristik siswa SMP, dengan model *Problem Based Learning* yaitu pada materi permainan bola besar. Penerapan model *Problem Based Learning* diharapkan agar siswa akan lebih aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran terutama pada materi permainan bola besar. Model ini menuntut guru dapat memancing siswa untuk mencari pemecahan masalah yang ada .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa SMP kelas VII . Dengan penilaian dari dua ahli kurikulum sebesar 93% (sangat baik), ahli materi sebesar 93% (sangat baik), penilaian pada Guru PJOK SMPN 4 Gamping 82% (sangat baik) dan penilaian dari siswa SMPN 4 Gamping 83% (sangat baik), hasil penelitian pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan Model *Problem Based Learning* bagi siswa kelas VII SMP di produk akhir didapat hasil 87,75% yaitu “sangat baik”.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK).
2. Guru semakin paham tentang pentingnya pengembangan dan inovasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Diterapkan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) pada Kurikulum 2013.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan tenaga dan waktu menjadikan uji coba Rencana Pelaksanaan Pembelajaran hanya dilakukan di satu guru kelas dan 32 siswa di SMPN 4 Gamping.
2. Keterbatasan biaya, sehingga peneliti hanya membuat tiga materi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas VII.

D. Saran

Dari penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya lebih bisa meningkatkan kreativitas dan berinovasi agar proses pembelajaran disekolah tidak monoton dan lebih mengarah untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan model-model yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian modifikasi dan pengembangan yang baik dan dapat dipraktikan atau di uji coba.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Astuti, R.A. (2017). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Kooperatif Learning Pendekatan Jigsaw untuk Siswa SMP. *Skripsi*. FIK. Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Basuki, S. (2016). Pendidikan Saintifik Pada Penjasorkes dalam Rangka Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 12 (2), 117-114.
- Boud, D & Feletti, G. (1991). The Challege of Probleme Based Learning. London: Kogen Page.
- https://elpramwidya.files.wordpress.com/2016/06/panduan-pelatihan-dan-pendampingan-k13_smp_final-7-april.docx diakses pada 10 Mei 2018.
- Hurlock, E.B. (1991). Psikologi Pengembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih bahasa Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, R.E dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Komarudin. (2016). Membentuk Kematangan Emosi dan Kekuatan Berfikir Positif Pada Remaja Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 12 (2), 67-75.
- Martantika, L. (2017). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dengan Pendekatan Saintifik bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Skripsi*. FIK. Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mendikbud. (2013). *Kerangka Dasar Perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Nasional*. Jakarta: Batlitbang Kemendikbud.
- Mendikbud. (2013). *Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mendikbud. (2016). *Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

- Mendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mendikbud. (2016). Silabus Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiah (SMP/MTS) Mata Pelajaran PJOK. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa, H.E., (2013). *Pengembangan dan Implementasi Krikulum 2013*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Setyawanto, A & Basuki, I A._____. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Malang*. Hlm.2
- Sofian, H. (2016). *Pembelajaran Problem Based Learning dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(3), 261-271.
- Mendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pembelajaran Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Undang-undang Republik Indonesia. (2003). *UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, R. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Penerapan Metode Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5 (34), 3.228-3.235.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Bimbingan Proposal TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor: 171/POR/XII/2017

22 Desember 2017

Lamp. : 1 bendel

Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada : Yth. Ahmad Rithaudin, M.Or.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : CAHYA TRI PRAGTAMA
NIM : 14601241035
Judul Skripsi : PENGELOMPOKAN RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN KURIULUM 2013 DENGAN PENDEKATAN
SAINTIFIK MODEL PROBLEM BASED LEARNING KELAS VII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.

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 pemberahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesedian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001.



Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Cahya Tri Prayitno
 NIM : 14601241035
 Program Studi : PJKP
 Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M. Dr.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	28/12/17	Konfirm Bimbingan dkk	Dr.
2.	5/1/18	Revisi Bab I - II	Dr.
3.	22/1/18	Revisi Bab I - II	Dr.
4.	31/1/18	Revisi Bab I → III	Dr.
5 -	13/2/18	Revisi Bab III	Dr.
6 -	21/2/18	Perensi Instrumen	Dr.
7 -	12/3/18	Perensi Draft produ	Dr.
8 -	12/4/18	Perensi hasil penelitian	Dr.
9 -	24/4/18	Perensi keseksualuhan.	Dr.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.
 NIP. 19810926 200604 1 001.



Lampiran 3. Surat Permohonan Penilaian

Hal : Permohonan Penilaian Produk Penelitian TA
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu : Yudanto, S.Pd. Jas. M.Pd
Dosen Prodi : POR
Fakultas : FIK UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya :

Nama : Cahya Tri Pragtama
NIM : 14601241035
Prodi : PJKR
Judul TA : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 dengan Pendekatan *Saintifik Model Problem Based Learning* untuk Siswa Kelas VII SMP

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap produk penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) kisi-kisi penilaian produk penelitian TA, (2) draf penilaian produk penelitian TA dan (3) Produk penelitian (RPP)

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing TA



Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 19810125 200604 1 001

Yogyakarta, 26 Februari 2018
Pemohon



Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

Hal : Permohonan Penilaian Produk Penelitian TA
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,

Bapak/Ibu : Aris Fajar Pembudi, M.Or
Dosen Prodi : POR
Fakultas : FIK UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya :

Nama : Cahya Tri Pragtama
NIM : 14601241035
Prodi : PJKR
Judul TA : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 dengan Pendekatan *Saintifik Model Problem Based Learning* untuk Siswa Kelas VII SMP

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap produk penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) kisi-kisi penilaian produk penelitian TA, (2) draf penilaian produk penelitian TA dan (3) Produk penelitian (RPP)

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing TA

Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 19810125 200604 1 001

Yogyakarta, 26 Februari 2018
Pemohon

Cahya Tri Pragtama
NIM. 14601241035

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi : Permainan Bola Besar

Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VII

Peneliti : Cahya Tri Pragtama

Ahli Materi : Yudanto, S.Pd. Jas. M.Pd.

Tanggal Validasi : 13 Maret 2018

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi terhadap pengembangan RPP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, koreksi dan saran dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal itu saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi tentang kualitas model pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan K13 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas RPP yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran serta komentar/saran umum.
3. Rentang evaluasi dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2) Kurang baik/kurang jelas
- 3) Cukup baik/cukup jelas/cukup tepat

- 4) Baik/jelas
 5) Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
 4. Komentar, kritik dan saran mohon tulis pada kolom yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan masalah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	
3	Kemudahan memilih materi pembelajaran kompetensi dasar					✓	
4	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
5	Ketepatan memilih materi yang dikembangkan				✓		
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		
7	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar					✓	
8	Ketepatan pemberian latihan dengan materi pembelajaran					✓	
9	Kemudahan petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola besar					✓	
10	Kesesuaian materi dengan inti pembelajaran					✓	

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep pembelajaran					✓	
2	Kedalaman pengembangan materi permainan bola besar				✓		

3	Kecakupan materi permainan bola besar unntuk pencapaian kompetensi			✓	
4	Kejelasan materi/konsep pembelajaran			✓	
5	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar			✓	
6	Ketepatan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan tujuan			✓	
7	Ketepatan pemilihan pendekatann saitifik model PBL dalam permainan bola besar			✓	
8	Kesesuaian pembelajaran permainan bola besar dengan kompetensi dasar			✓	
9	Kejelasan materi pembelajaran bola besar			✓	
10	Tingkat kesulitan dalam pengembangan pendekatan saintifik model PBL permainan bola besar			✓	

C. Kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi

Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas perencanaan pembelajaran dan aspek isi pembelajaran mohon ditulis dalam slide keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran dan pebaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas dalam kolom 4.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

4. Komentar dan saran umum

- Isian master pengetahuan telah lengkap.
- Kegiatan dilengkapi dengan posisi pembelajaran berbasis PBL.
- Lembar penilaian dilengkapi dengan reaksi.
-

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak untuk digunakan/uji coba

Yogyakarta, 13 Maret, 2018

Validator,

Yudanto, S.Pd. Jas. M.Pd.

NIP. 19810702 200501 1 001

Lampiran 5. Lembar Penilaian Ahli Kurikulum 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI KURIKULUM

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Bola Besar
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VII
Peneliti : Cahya Tri Pragtama
Ahli Materi : Ahmad Rithaudin, M.Or
Tanggal Validasi : 18. Maret 2013

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi terhadap pengembangan RPP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, koreksi dan saran dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal itu saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi tentang kualitas model pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan K13 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akanmenjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas RPP yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran serta komentar/saran umum.
3. Rentang evaluasi dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2) Kurang baik/kurang jelas
- 3) Cukup baik/cukup jelas/cukup tepat

- 4) Baik/jelas
 5) Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
 4. Komentar, kritik dan saran mohon tulis pada kolom yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI KURIKULUM

A. Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan indikator dengan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar					✓	
3	Kesesuaian rumusan pembelajaran					✓	
4	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi					✓	
5	Ketepatan materi pembelajaran dengan indikator pencapaian					✓	
6	Ketepatan pemilihan bahasa dengan menguraikan materi				✓		
7	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan					✓	
8	Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dengan materi pembelajaran					✓	
9	Kesesuaian materi dengan tujuan					✓	
10	Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran				✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓	
2	Kejelasan terhadap materi pembelajaran				✓		

3	Kejelasan materi yang digunakan				✓
4	Aktualisasi materi				✓
5	Pengembangan materi pembelajaran				✓
6	Kesesuaian pemilihan model pembelajaran				✓
7	Kejelasan contoh materi pembelajaran				✓
8	Ketepatan pemilihan media pembelajaran				✓
9	Ketertarikan siswa terhadap materi dalam pembelajaran			✓	
10	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓
11	Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran			✓	
12	Kesesuaian penilaian dengan kompetensi			✓	

C. Kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi

Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas perencanaan pembelajaran dan aspek isi pembelajaran mohon ditulis dalam slide keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran dan pebaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas dalam kolom 4.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
-	-	-	utk kebutuhan RPP ada baik kayak tata taj kontinuitas penelitian

4. Komentar dan saran umum

--

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak untuk digunakan/uji coba

13 - 3 -
Yogyakarta, 2018

Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or

NIP: NIP. 19810125 200604 1 001

Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Kurikulum 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI KURIKULUM

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Bola Besar
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VII
Peneliti : Cahya Tri Pragtama
Ahli Materi : Aris Fajar Pambudi, M.Or
Tanggal Validasi : 6 Maret 2018

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi terhadap pengembangan RPP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, koreksi dan saran dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal itu saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi tentang kualitas model pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan K13 dengan pendekatan *saintifik* model *problem based learning* bagi siswa SMP yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas RPP yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran serta komentar/saran umum.
3. Rentang evaluasi dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
- 2) Kurang baik/kurang jelas
- 3) Cukup baik/cukup jelas/cukup tepat

- 4) Baik/jelas
 5) Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik dan saran mohon tulis pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI KURIKULUM

A. Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan indikator dengan kompetensi dasar					✓	
2	Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar					✓	
3	Kesesuaian rumusan pembelajaran					✓	
4	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi					✓	
5	Ketepatan materi pembelajaran dengan indikator pencapaian					✓	
6	Ketepatan pemilihan bahasa dengan menguraikan materi				✓		
7	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan				✓		
8	Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dengan materi pembelajaran					✓	
9	Kesesuaian materi dengan tujuan					✓	
10	Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran				✓		

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		
2	Kejelasan terhadap materi pembelajaran					✓	

3	Kejelasan materi yang digunakan				✓	
4	Aktualisasi materi				✓	
5	Pengembangan materi pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian pemilihan model pembelajaran				✓	
7	Kejelasan contoh materi pembelajaran				✓	
8	Ketepatan pemilihan media pembelajaran				✓	
9	Ketertarikan siswa terhadap materi dalam pembelajaran				✓	
10	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
11	Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran				✓	
12	Kesesuaian penilaian dengan kompetensi				✓	

C. Kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi

Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas perencanaan pembelajaran dan aspek isi pembelajaran mohon ditulis dalam slide keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran dan pebaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas dalam kolom 4.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
	no - g.	produk blm dilaksanakan thd siswa	dilengkapi atau diperbaiki Redakri nya.
	no - II	Duplicate dg no. g.	Salah satu dihilangkan

4. Komentar dan saran umum

- Sesuai dg permendikbud no 22 th 2016
- Aspek "problem" lebih ditonjolkan.
- Satu Rpp untuk satu materi agar lebih fokus
- Ada aspirasi item di aspek ini.

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak untuk digunakan/uji coba

Yogyakarta, 6 Maret 2018

Validator,

Aris Fajar Hambudi, M.Or

NIP.19820522 200912 1 006

Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari FIK



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp (0274) 513002 586168 nsw. 282 299 291 541

Nomor : 02.28/UN.34.16/PP/2018.

13 Februari 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.

Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi. kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Cahya Tri Pragtama
NIM : 14601241035

Program Studi : PJKR

Dosen Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP : 198101252006041001

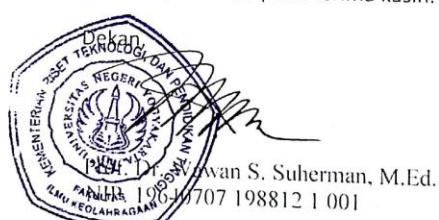
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s/d April 2018.

Tempat/Objek : SMP Negeri 4 Gamping Sleman

Judul Skripsi : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kurikulum 2013 Dengan Pendekatan Saintifik Model Problem Based Learning Kelas VII SMP.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala SMP N 4 Gamping.
2. Kaprodi PJKR
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian dari Kesbangpol



SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 815 / 2018

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.

Menunjuk : Surat dari Dekan FIK UNY

 Nomo : 02.28/UN.34.16/PP/2018

 Tanggal : 13 Februari 2018

 Hal : Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada	:
Nama	: CAHYA TRI PRAGTAMA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 14601241035
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah	: Sawahan Ambalresmi Kebumen Jateng
No. Telp / HP	: 085743873494
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAJA DAN KESEHATAN KURIKULUM 2013 DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MODEL PROBLEM BASED LEARNING KELAS VII SMP
Lokasi	: SMP N 4 Gamping

Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 27 Februari 2018 s/d 29 Mei 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan 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 izin 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 Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Gamping
4. Camat Gamping
5. Kepala Sekolah SMP N 4 Gamping
6. Kepala Desa Ambarketawang, Gamping
7. Kaprodi PJKR
8. Pembimbing TAS
9. Yang Bersangkutan

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 27 Februari 2018

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



Drs. Ahmad Yunus Nurkaryadi, M.M
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP 19621002 198603 1 010

Lampiran 9. Lembar Penilaian Guru

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI (GURU PJOK)

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi : Permainan Bola Besar
Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VII
Peneliti : Cahya Tri Pragtama
Ahli Materi (Guru PJOK) : Parman, S.Pd
Tanggal Validasi : 05 April 2018

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi terhadap pengembangan RPP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, koreksi dan saran dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurikulum 2013 dengan model *problem based learning* bagi siswa SMP yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal itu saya berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu , sebagai ahli materi tentang kualitas model pengembangan RPP pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan K13 dengan model *problem based learning* bagi siswa SMP yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas RPP yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspekisi/materi dan aspek pembelajaran serta komentar/saran umum.
3. Rentang evaluasi dari sangat kurang sampai dengan sangat baik dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Sangat kurang/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2) Kurang baik/kurang jelas
 - 3) Cukup baik/cukup jelas/cukup tepat
 - 4) Baik/jelas
 - 5) Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik dan saran mohon tulis pada kolom yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Kualitas Perencanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan masalah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	SK dihilangkan
2	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓	SK dihilangkan
3	Kemudahan memilih materi pembelajaran					✓	
4	Kejelasan petunjuk belajar					✓	
5	Ketepatan memilih materi yang dikembangkan					✓	
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					-	
7	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran permainan bola besar						
8	Ketepatan pemberian latihan dengan materi pembelajaran					-	
9	Kemudahan petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola besar					✓	
10	Kesesuaian materi dengan inti pembelajaran					✓	

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/konsep pembelajaran					✓	
2	Kedalaman pengembangan materi permainan bola besar				✓		
3	Cakupan materi permainan bola besar untuk pencapaian kompetensi				✓		
4	Kejelasan materi/konsep pembelajaran				✓		
5	Kejelasan contoh permasalahan pada materi pembelajaran permainan bola besar					✓	
6	Ketepatan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan tujuan				✓		
7	Ketepatan pemilihan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dalam permainan bola besar				✓		
8	Kesesuaian pembelajaran permainan bola besar dengan kompetensi dasar					✓	
9	Kejelasan materi pembelajaran pada permainan bola besar				✓		
10	Tingkat kesulitan dalam pengembangan model PBL permainan bola besar				✓		

C. Kebenaran kualitas materi pembelajaran dan isi

Petunjuk

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas perencanaan pembelajaran dan aspek isi pembelajaran mohon ditulis dalam slide keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, kedalaman materi dan lain-lain.
3. Saran dan pebaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas dalam kolom 4.

No	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
1	- Tujuan Pembelajaran perlu di tambah.	J.K. harusnya tidak ada, ganti KI/KD	Ditujuan setelah kegiatan pembelajaran siswa dapat: - menyebutkan secara melakukann pas. buh dan pas. atas dg benar - Mempraktikkan
2.	- Isi kurban di tambah no. soal dan indikator yg belum.		

4. Komentar dan saran umum

Penulisan tolong di revisi baik pengetahuan, penugasan maupun kesesuaian materi dengan uraianya

5. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

- (1) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- (2) Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- (3) Tidak layak untuk digunakan/uji coba

Yogyakarta, 05 April 2018

Validator,

Parman, S.Pd., Sos.
NIP.19670515 199303 1 015

Lampiran 10. Lembar Penilaian Siwa

ANGKET PENILAIAN SISWA

TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN

Nama : Anastasia Laura
 Kelas : 7F

Petunjuk Pengisian

- Rentang evaluasi dari sangat kurang/sangat tidak setuju sampai dengan sangat baik/sangat setuju dengan cara member tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- Sangat kurang/sangat tidak setuju
- Kurang baik/tidak setuju
- Cukup baik/ragu-ragu
- Baik/setuju
- Sangat baik/sangat setuju

A. Penilaian Kemampuan Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan Guru dalam menyampaikan materi					✓	
2	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa				✓		
3	Motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa					✓	
4	Pembagian tugas dalam setiap kelompok belajar					✓	
5	Bantuan yang diberikan guru kepada siswa dalam memecahkan masalah					✓	
6	Ketrampilan guru dalam memberikan contoh gerakan saat pembelajaran praktik				✓		
7	Perhatian guru terhadap siswa					✓	

8	Cara guru memberikan semangat belajar kepada siswa				✓	
9	Ketepatan dalam memilih media pembelajaran				✓	
10	Bantuan yang diberikan guru untuk membantu siswa dalam mengambil kesimpulan pada akhir pembelajaran				✓	

B. Penilaian Proses Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang diajarkan menarik untuk saya					✓	
2	Materi yang diajarkan sesuai dengan kemampuan saya					✓	
3	Proses pembelajaran membuat saya aktif dalam belajar/memecahkan masalah				✓		
4	Masalah-masalah yang diangkat dalam pembelajaran sesuai dengan masalah yang saya alami					✓	
5	Saya sangat termotivasi dalam memecahkan masalah tersebut			✓			
6	Pada pembelajaran praktik saya dapat menilai kesalahan sendiri			✓			
7	Pada pembelajaran praktik saya dapat menilai kesalahan yang dilakukan teman saya				✓		
8	Saya dapat membetulkan gerakan yang kurang tepat yang dilakukan teman saya				✓		
9	Latihan dalam pembelajaran praktik sangat variatif				✓		
10	Proses pembelajaran sangat menarik dan tidak membosankan				✓		

Lampiran 11. Data Penilaian siswa

DATA PENILAIAN KEMAMPUAN GURU

NO	ASPEK YANG DINILAI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	RERATA	
1	ASPEK 1	5	5	4	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4.0625			
2	ASPEK 2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	ASPEK 3	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.28125	
4	ASPEK 4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0625	
5	ASPEK 5	4	4	4	3	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.15625	
6	ASPEK 6	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4.4375	
7	ASPEK 7	5	5	4	3	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.0625	
8	ASPEK 8	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.34375	
9	ASPEK 9	5	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.09375	
10	ASPEK 10	4	5	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.03125	
	JUMLAH	46	47	39	35	37	47	45	43	39	42	41	40	40	38	44	42	45	40	42	42	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41.5313		
	RERATA DALAM %	92	94	78	70	74	94	90	86	78	84	82	80	80	76	88	84	90	80	84	82	82	90	80	80	86	84	80	80	84	80	83.0625			
	KETERANGAN	SB	SB	B	B	SB	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB																

KETERANGAN:

- ASPEK 1 : Kejelasan guru dalam menyampaikan materi
- ASPEK 2 : Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa
- ASPEK 3 : Motivasi yang diberikan guru kepada siswa
- ASPEK 4 : Pembagian tugas pada setiap kelompok
- ASPEK 5 : Bantuan yang diberikan guru dalam memecahkan masalah
- ASPEK 6 : Keterampilan guru dalam memberikan contoh gerakan saat praktik
- ASPEK 7 : Perhatian guru terhadap siswa
- ASPEK 8 : Cara guru memberikan semangat belajar kepada siswa
- ASPEK 9 : Ketepatan memilih media pembelajaran
- ASPEK 10 :Bantuan yang diberikan guru untuk membantu siswa dalam mengambil kesimpulan pada akhir pembelajaran

DATA PENILAIAN PROSES PEMBELAJARAN

KETEBANGAN :

ASPERGILLUS FUMIGATUS: A CLINICAL AND PATHOLOGIC PERSPECTIVE

ASPEK II: Maten yang diajarkan memahak untuk siswa

AASPEK 12 : Materi yang diajarkan sesuai dengan kemampuan saya

ASPEK 13 : Proses pembelajaran membuat saya aktif dalam memecahkan masalah

13 : Pada kesempatan ini, Maralah mengatakan sesuai dengan

ASPEK 14 : Masalah-masalah yang diangkat dalam pemeliharaan teknik

ASPEK 15 : Saya sangat termotivasi dalam memasak masakan tersebut

ASASDSEN 16 - Pada pembelajaran praktik saya dapat menilai kesalahan saya sendiri

ASPEK 1B : Pada penilaian ini, peserta diminta mencantumkan kacalahian teman sahabatnya.

ASPEK 17 : Pada pembelajaran praktik saya dapat memahami kesalahan dan sebab

ASPEK 18 : Saya dapat membetulkan kesalahan yang kurang tepat pada teman saya

the features of the variation.

THERAPY FOR PAIN IN CHILDREN AND ADOLESCENTS 19

SPEK 20 : Proses Pembelajaran sangat menarik dan baik memfasilitasi

Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian di SMPN 4 Gamping



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4 GAMPING SLEMAN
Alamat Amarketawang , Gamping , Sleman Telp 4342648 K Pos. 55294

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN NO. 800/073

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 4 Gamping, menerangkan bahwa :

Nama : CAHYA TRI PRAGTAMA
Tempat/Tanggal lahir : Kebumen, 24 Mei 1996
Alamat : Sawahan, Ambalresmi, Kebumen, Jateng.
Program Studi : S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Keterangan : Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 4 Gamping, dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi,dengan Judul : "PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PENDIDIKAN JASMANI OLAH-RAGA DAN KESEHATAN KURIKULUM 2013 DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MODEL PROBLEM BASED LEARNING KELAS VII SMP".

Waktu Pelaksanaan : tanggal 27 Februari 2018 s.d. 29 Mei 2018

Demikian Surat Keterangan ini harap maklum dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 13. Foto dan Dokumentasi



Gambar 7. Proses Pembelajaran di Kelas



Gambar 8. Proses Pembelajaran di Lapangan



Gambar 9. Apersepsi Sebelum Pemanasan



Gambar 10. Proses Pemanasan Sebelum Pembelajaran Inti