

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI
HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL) DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI
HOTS (*HIGH ORDER THINKING SKILL*) DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN MAGELANG**

Disusun Oleh:

Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

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

Yogyakarta, Januari 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing.



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 195906071987032001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Ari Arsiwi

NIM : 16601244023

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang

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, Januari 2020
Yang Menyatakan,



Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI
HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL) DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN MAGELANG**

Disusun Oleh:

Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 31 Januari 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Ketua Penguji		6/2/2020
Riky Dwihandaka, M.Or. Sekretaris Penguji		5/2/2020
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji Utama		5/2/2020

Yogyakarta, Februari 2020

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 0010

MOTTO

1. Dan jika kamu menghitung-hitung nikmat Allah niscaya kamu tak dapat menentukan jumlahnya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Pengampun lagi Maha Penyayang (QS. An-Nahl/16:18)
2. Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (Qs. Al Insyirah 5-6)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

1. Kedua orang tua saya, Bapak Anjar Subiyanto dan Ibu Supiartiwi terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungan nya. Semoga Allah selalu melindungi beliau
2. Kedua kakak saya, Anisa Arby Artanti dan Adi Prasetyo yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.
3. Ponakan saya yang begitu lucu Adzriel Svarga Aditama membuat semangat skripsian.

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI
HOTS (*HIGH ORDER THINKING SKILL*) DI SMA NEGERI
SE-KABUPATEN MAGELANG**

Oleh:

Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa baik materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 guru. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kriteria sampel meliputi: (1) guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang, (2) setiap sekolah diwakili oleh 1 guru, (3) setiap guru bersedia memberikan materi pembelajaran bola basket berupa RPP. Berdasarkan hal tersebut, yang memenuhi kriteria berjumlah 10 guru. Instrumen yang digunakan yaitu rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 30,00% (3 sekolah), “baik” sebesar 70,00% (7 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,60, dalam kategori “baik”.

Kata kunci: materi pembelajaran, bola basket, *HOTS (High Order Thinking Skill)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dra. Sri Mawarti, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Riky Dwihandaka, M.Or., Sekretaris dan Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMA Negeri se-Kabupaten Magelang, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Guru dan Peserta didik SMA Negeri se-Kabupaten Magelang yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Sahabat saya yang selalu memotivasi Yovita Kalpikosari.
8. 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 segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Januari 2020
Penulis,



Afifah Ari Arsiwi
NIM. 16601244023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Analisis.....	10
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	11
3. Hakikat Bola Basket.....	21
4. Hakikat Pembelajaran Berbasis HOTS	26
5. Karakteristik Peserta Didik SMA	48
B. Penelitian yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir	53
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian	55
D. Definisi Operasional Variabel.....	56
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	62
B. Pembahasan	80

C. Keterbatasan Hasil Penelitian	83
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	84
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi	29
Gambar 2. Diagram Lingkaran Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>) di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang	63
Gambar 3. Diagram Lingkaran Aspek Perumusan Indikator.....	65
Gambar 4. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran.....	67
Gambar 5. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran....	69
Gambar 6. Diagram Lingkaran Aspek Kegiatan Pembelajaran	71
Gambar 7. Diagram Lingkaran Aspek Penilaian	73
Gambar 8. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Media Belajar	75
Gambar 9. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran	77
Gambar 10. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran ..	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Kognitif Bloom.....	30
Tabel 2. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	30
Tabel 3. Ranah Afektif	31
Tabel 4. Kata Kerja Operasional Ranah Afektif.....	31
Tabel 5. Proses Psikomotor	32
Tabel 6. Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor	33
Tabel 7. Enam Elemen Dasar Tahapan Keterampilan Berpikir Kritis	34
Tabel 8. Data Sampel Penelitian.....	56
Tabel 9. Penskoran	57
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen	59
Tabel 11. Norma Penilaian	61
Tabel 12. Deskriptif Statistik Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi <i>HOTS (High Order Thinking Skill)</i> di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang	62
Tabel 13. Norma Penilaian Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi <i>HOTS (High Order Thinking Skill)</i> di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang	63
Tabel 14. Deskriptif Statistik Aspek Perumusan Indikator	64
Tabel 15. Norma Penilaian Aspek Perumusan Indikator	65
Tabel 16. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	66
Tabel 17. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	67
Tabel 18. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran	68
Tabel 19. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran	68

Tabel 20.	Deskriptif Statistik Aspek Kegiatan Pembelajaran	70
Tabel 21.	Norma Penilaian Aspek Kegiatan Pembelajaran	70
Tabel 22.	Deskriptif Statistik Aspek Penilaian.....	72
Tabel 23.	Norma Penilaian Aspek Penilaian	72
Tabel 24.	Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Media Belajar.....	74
Tabel 25.	Norma Penilaian Aspek Pemilihan Media Belajar	74
Tabel 26.	Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran.....	76
Tabel 27.	Norma Penilaian Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran	76
Tabel 28.	Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran.....	78
Tabel 29.	Norma Penilaian Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran	78
Tabel 30.	Rangkuman Hasil Penelitian	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lampiran Permohonan <i>Expert Judgement</i>	92
Lampiran 2. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	93
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	94
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	95
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
Lampiran 6. Instrumen Rubrik Penilaian	171
Lampiran 7. Data Penelitian	172
Lampiran 8. Deskriptif Statistik	173
Lampiran 9. Deskriptif Statistik Tiap Aspek.....	174
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	177

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 yang disebutkan Pembelajaran bukan belajar, yang di mana pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Miarso (2008: 30) menyatakan bahwa ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik
2. Interaksi antar sesama peserta didik.
3. Interaksi peserta didik dengan nara sumber
4. Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan
5. Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Sejalan dengan pendapat di atas, Arifin (2010: 10) menyatakan bahwa:

pembelajaran merupakan pendidikan yang dengan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar atau 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. Pembelajaran merupakan suatu proses

atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK adalah suatu pembelajaran yang lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari sekedar itu dalam proses pembelajaran ini harapannya seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri siswa. Pembelajaran PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Aktivitas dalam PJOK direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan nasional.

Terdapat kurikulum PJOK berpedoman pada SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) yang terdapat pada kurikulum 13. Di mana SK dan KD itu dibuat agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Pembelajaran PJOK mencakup materi yang di dalamnya terdapat gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif, permainan tradisional, permainan bola kecil/permainan bola besar (seperti permainan bola basket), atletik, kebugaran, senam (lantai maupun ritmik), aktivitas air, penjelajahan (aktivitas luar sekolah), dan kesehatan yang masing-masing mempunyai karakter dan metode penyampaian yang berbeda-beda. KD (kompetensi dasar) dan KI (Kompetensi Inti) dalam pembelajaran bola besar yang di dalamnya terdapat materi bola basket diajarkan di kelas X, XI, dan XII. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran bola basket harus sampai kepada siswa.

Harapannya siswa dapat mengenal, memahami dan mempraktikkan gerak dasar permainan bola basket.

Bola basket merupakan salah satu pokok pembelajaran di sekolah menengah atas khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Permainan bola basket adalah olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding dengan tujuan mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) lawan.

Bola basket merupakan suatu permainan beregu menggunakan bola besar yang diciptakan oleh James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts (Kaplan, 2012: 15). Olahraga bola basket dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. “Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal, dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan” (Sumiyarsono, 2006: 2).

Teknik bola basket ada beberapa dasar gerak yang perlu diberikan oleh pelatih, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola). Dari semua teknik dasar, *shoot* (menembak) merupakan yang paling penting karena *shoot* (menembak) merupakan segala usaha memasukkan bola ke dalam ring (basket) untuk memperoleh point atau nilai. *Shoot* terdiri dari beberapa teknik, antara lain *jump shoot*, *lay up*, *set shoot*, *hook shoot* dan segala macam gerakan dengan upaya memasukkan bola ke dalam ring (Wissel, 2000: 24)

Dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas (SMA), bola basket mampu dilaksanakan dalam bentuk sungguhan seperti bola basket yang sesungguhnya sesuai dengan KD yang terdapat pada kurikulum 2013 tanpa adanya modifikasi permainan. Pembelajaran PJOK di sekolah level kognitif untuk anak usia SMA dengan usia antara 15-18 tahun. Pada usia, anak cenderung telah memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan anak pada usia di bawahnya. Seperti yang dikatakan oleh Johnson & Johnson (2009: 63) bahwa “berdasar pendapat Piaget, anak usia 15-18 tahun termasuk dalam tahapan paling kompleks perkembangan kognitifnya. Anak sudah dapat berpikir secara hipotetik dengan baik, berpikir logis dengan penggambaran, kemampuan verbal yang baik dalam berpikir logis”. Oleh karena itu, pentingnya suatu metode yang pas untuk pembelajaran di usia SMA yang mempunyai harapan yang dibangun dengan kurikulum tahun 2013 ini, siswa SMA mampu untuk bisa mengembangkan diri mereka terutama dalam hal kemampuan menganalisis. Meskipun tidak mengesampingkan hirarki di bawahnya. Salah satu metode yang tepat menggambarkan dari penjelasan di atas adalah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan output dari hasil belajar, salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah guru mengajar dengan pendekatan satu arah (konvensional). Pada pembelajaran satu arah, siswa kurang diberi kesempatan untuk menggunakan pemikirannya lebih jauh lagi, sehingga ketika dihadapkan pada teori dan praktek yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis atau penalaran yang mendalam, siswa akan

merasa kesulitan. Berdasarkan asumsi itu perlu kiranya bagi guru, untuk menggunakan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa menuju keterampilan berpikir tingkat tinggi (Marjan, dkk., 2014: 3).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh guru PJOK harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi di mana kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan ilmiah atau biasa disebut *scientific approach* yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Tujuan penggunaan model pendekatan ilmiah atau *scientific approach* berdasarkan modul Diktat Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu (Majid & Rochman, 2014: 70).

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan observasi dan wawancara pada 5 Desember 2019 di SMA Negeri 1 Ngluwar di Kabupaten Magelang. Beberapa guru di sana sudah memiliki latar belakang kependidikan, juga pengalaman dalam mengajar selama 4 sampai 22 tahun. Hasil wawancara yang dilakukan, menunjukkan bahwa beberapa guru PJOK SMA Negeri sudah beberapa kali mengikuti *workshop* penyusunan RPP, guru juga selalu membuat dan mempersiapkan RPP pada awal semester. Guru PJOK SMA Negeri di

Kabupaten Magelang tersebut menggunakan RPP hasil MGMP, namun ada juga salah satu guru yang menyusun sendiri sebagian RPP yang dibuatnya. Masalah lain, terkait pelaksanaan kurikulum 2013 di lapangan masih menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Peneliti melihat guru PJOK masih belum memahami kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan guru merasa dirinya sudah hampir pensiun, sehingga dalam pengajaran masih menggunakan metode mengajar kurikulum 2006 dan dalam pemahaman mengenai kurikulum 2013 hanya sebatas tahu tanpa mempraktikkan di lapangan. Praktiknya guru masih dominan dalam mengajar (*teacher center*). Hal ini sangat bertolak belakang dengan pembelajaran era modern keterampilan abad 21 yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (*student center*). Sebagai contoh dalam praktek pembelajaran bola besar seperti Bola Basket, guru banyak menerangkan materi sehingga menguras jam pelajaran. Hal ini berimbas pada siswa kurang memaksimalkan praktek dan merasa bosan dengan mata pelajaran PJOK yang seharusnya menyenangkan.

Seorang guru harus memiliki kualifikasi akademik serta mengetahui dasar-dasar keilmuan salah satunya melaksanakan kegiatan penyusunan RPP, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru dapat mengarahkan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hal tersebut membuktikan bahwa seorang guru PJOK haruslah mampu menyusun RPP dengan baik dan sesuai dengan standar K13 dan akan lebih baik jika berorientasi HOTS (*High Order Thinking Skill*) yaitu merangsang peserta didik untuk lebih paham kritis dan berani dikarenakan guru yang berorientasi dengan *HOTS* akan cenderung membangun kelas dengan representasi, menguraikan materi setiap kali mengajar dan

membangun hubungan dengan peserta didik dengan aktivitas yang melibatkan mental terlatih, agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik

Bertolak dari masalah inilah yang melatar belakangi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Beberapa guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang masih mengalami kendala saat penilaian yang terkait *HOTS*.
2. Kurangnya pemahaman materi yang menggunakan model pembelajaran berorientasi *HOTS*.
3. Belum diketahuinya model pembelajaran *HOTS* pada guru-guru di Kabupaten Magelang
4. Belum adanya penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa baik analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan keilmuan khususnya tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.
 - b. Dapat dipergunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti sejenis tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis, kegiatan penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang penelitian ini dan

secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

- b. Bagi Guru PJOK, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman guru mengenai pembelajaran PJOK berbasis *HOTS*.
- c. Bagi Fakultas, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan kepustakaan sebagai bahan bacaan/referensi maupun sumber informasi mahasiswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Analisis

Analisis digunakan untuk menguraikan atau menjelaskan suatu hal yang lebih detail. Analisis juga merupakan hal yang sulit, seperti yang diungkapkan Nasution (dalam Sugiyono, 2011: 244) bahwa melakukan analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan berbeda.

Prastowo (2002: 52) menyatakan “analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahannya bagian ini sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan”. Pendapat lain diungkapkan Harahap (2004: 189) bahwa “analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi berbagai unit terkecil”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian, hubungan antar bagian serta hubungannya secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat. Definisi analisis tersebut memberi gambaran tentang adanya kegiatan membedah unsur-unsur dari sesuatu yang diteliti, dalam hal ini berarti membedah unsur-unsur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menelaah masing-masing unsur tersebut, dan menelaah

hubungan di antara unsur-unsur tersebut dengan tujuan memperoleh pengertian dan pemahaman yang baik dan mendalam dan berorientasi dengan metode pembelajara tertentu, dalam hal ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan di analisis berorientasi dengan metode *High Order Thingking Skill*.

2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah "suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran

merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.”

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut

untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotoriknya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”, yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata

pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang

sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana

perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Siedentop, Bucher, dan Pangrazi (dalam Winarno, 2006: 2), menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan pengembangan penampilan melalui aktivitas fisik, yang telah diseleksi dengan cermat untuk memperoleh hasil secara nyata, yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna. Ditambahkan Bennet (dalam Winarno, 2006: 2) “pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan, dan melaksanakan kegiatan untuk menjamin seluruh perkembangan kualitas fisik dan moral anak-anak di sekolah dalam menyiapkan kehidupannya, bekerja dan mempertahankan negaranya”. Secara lebih khusus pendidikan jasmani akan meningkatkan kesehatan, perkembangan keterampilan fisik, potensi organ-organ tubuh, keterampilan gerak fungsional dan menanamkan kualitas moral seperti patriotisme, kerjasama, keberanian, ketekunan, dan keyakinan diri.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiruyanto, 2008: 60). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani

merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”. Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Reid (2013: 931) dalam jurnalnya menyatakan bahwa

Physical Education concern is with motor skill and physical activity as expressions of personal agency; with physical or motor activity precisely insofar as it is amenable to conscious control in the service of the agent's purposes, decisions and so on, and thus modifiable through learning.

Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran. Raj (2011: 95) menjelaskan bahwa

Physical Education, as a phase of the total educational process, helps in realizing these purposes. The effective physical education programme helps the students to understand and appreciate the value of good as a means of achieving their greatest productivity, effectiveness and happiness as individuals.

Pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa

the expansion of physical education and sport programs are unique because they contribute to the all around person. The psychomotor objective focuses on the development of motor skills and physical fitness. Activities in these programs include an integration of cognitive abilities for optimal learning. Through participation in physical activities, individuals learn to value and appreciate themselves and others, as well as the experiences.

Pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga sangat unik karena hal tersebut berpengaruh terhadap semua orang. Tujuan psikomotor berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan fitness fisik. Kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif secara maksimal. Melalui partisipasi dalam kegiatan fisik, individu belajar nilai dan menghargai dirinya sendiri dan orang lain, serta pengalaman. Dalam jurnalnya, Ridgers, dkk (2007: 339) menyatakan bahwa:

Physical education (PE) aims to enhance self-esteem, develop sporting interests and to encourage a physically active life-style. However, little is known about how a fear of negative evaluation (FNE), the socially evaluative aspect of social anxiety, affects children's attitudes to PE.

Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara

fisik. Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran PJOK memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Mu'ariffin (2009: 97) menyatakan bahwa “pembelajaran pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan dan membina potensi-potensi kemanusiaan secara utuh dan menyeluruh (fisik, moral, intelektual, sosial, estetik, dan emosional), melalui media gerak insani-gerak fisik yang berupa permainan dengan beragam bentuk dan pranata yang mengiringinya secara dinamis”.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan

mentalnya (Yudanto, 2008: 17). Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak siswa mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”. Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa “berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan

pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

3. Hakikat Bola Basket

a. Pengertian Bola Basket

Bola basket merupakan suatu permainan beregu menggunakan bola besar yang diciptakan oleh James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts (Kaplan, 2012: 15). Olahraga bola basket dimainkan oleh lima orang pemain tiap regu. “Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal, dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan” (Sumiyarsono, 2006: 2). Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga prestasi yang sangat diminati masyarakat saat ini terutama kalangan pelajar dan mahasiswa, sehingga banyak sekali kejuaraan bola basket yang diselenggarakan dan diikuti oleh masyarakat luas. Banyaknya kejuaraan bola basket persaingan akan sangat tinggi. Hal ini menuntut pelatih untuk mengoptimalkan program latihan yang tepat kepada atlet, sedangkan atlet harus

selalu mengevaluasi kekurangan di setiap pertandingan dan diperbaiki selanjutnya, sehingga dengan ini pelatih dan atlet akan bekerjasama untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam dokumen FIBA (2012: 1) yang “Bola basket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola.” Untuk mengukir prestasi terbaik dalam olahraga bola basket harus melalui pembinaan prestasi yang *sistematis* dan terencana dengan baik, pada program jangka pendek ataupun program jangka panjang. Perlu kiranya untuk menyelenggarakan pembinaan yang dipantau disetiap jenjangnya, agar dapat menciptakan atlet-atlet bola basket yang berkualitas, baik teknik, taktik, fisik, dan psikis. Tidak sedikit atlet berprestasi pada jenjang tertentu tetapi hilang pada jenjang selanjutnya.

Bola basket adalah permainan bola besar terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut (Sofianisya, 2014). Menurut Barth & Boesing (2010: 13) “bola basket merupakan olahraga yang di dalamnya terdapat dua tim, bola, dua keranjang, terdapat banyak kesempatan untuk saling menyerang, berpikir cepat dan tentunya menyenangkan.

Krause, et.al., (2008: 20) menyatakan “Bola basket merupakan permainan kecepatan dan keseimbangan, dalam setiap pergerakan diharuskan untuk fokus pada tujuan”. Permainan bola basket juga merupakan bentuk permainan yang terbuka, sewaktu-waktu keadaan permainan dapat berubah, cara mengoper akan banyak sekali variasi yang terjadi di lapangan, pemain akan berusaha mengoperkan bola dengan berbagai cara agar bola tidak dapat dipotong lawan, begitu juga dengan menembak, dalam menembak akan menyesuaikan keadaan yang ada, pemain tidak hanya melakukan tembakan dengan satu jenis tembakan saja.

Olahraga bola basket di zaman modern ini telah banyak ditemukan variasi dari perkembangan teknik dasar bola basket. Dengan demikian pula sudah banyak ditemukan metode latihan yang bervariasi untuk menunjang di setiap latihan sesuai dengan tujuan dan berkenaan pada sesi latihan. Metode latihan yang tepat untuk atlet akan lebih mudah cepat untuk diikuti oleh atletnya dengan demikian atlet akan semakin berkembang bersamaan dengan diberikannya metode latihan tersebut. Metode latihan tidak hanya dipilih pelatih secara tepat, tetapi metode latihan harus mengevaluasi dari kekurangan atlet.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka yang mendapat angka terbanyak menjadi pemenang. Bola dipindahkan dengan cara mengoper, men-*dribble*, menggelindingkan dan sebagainya sesuai peraturan yang

berlaku. Menjadi sebuah tim yang hebat, maka latihan disiplin sangat penting untuk membentuk kerjasama tim dan melatih *skill* individu, fisik, dan emosi.

b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik dasar permainan bola basket merupakan fundamental atau gerak dasar permainan bola basket yang meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *pivot*. Keempat dasar tersebut harus dilakukan secara terus menerus hingga seorang atlet mampu menguasai teknik dasar tersebut, dan mampu melakukan gerakan tersebut dengan baik dan benar. Teknik dasar dalam permainan bola basket terdiri dari: (a) cara memegang bola, (b) lemparan tolakkan dada, (c) lemparan pantulan, (d) lemparan di atas kepala dengan dua tangan, (e) lemparan dari bawah dengan dua lengan, (f) lemparan samping, (g) lemparan kaitan, (h) menembak, (i) menggiring bola, (j) memeros (Sumiyarsono, 2006: 12).

Permainan bola basket memiliki tujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang. Bermain bola basket yang baik memerlukan gerakan atau teknik yang baik. Untuk mendapatkan permainan yang baik perlu adanya penguasaan teknik yang baik, sehingga bermain bola basket bisa dilakukan secara efektif dan efisien. Ada beberapa teknik dasar yang terdapat dalam olahraga bola basket. Sumiyarsono (2006: 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

- 1) Men-*dribble* bola (*Dribbling*),
- 2) Menangkap bola (*Catching*),
- 3) Mengoper bola (*Passing*);
 - a) Dengan dua tangan: *Chest pass*, *Bounce pass*, *Overhead pass*
 - b) Dengan satu tangan: *Baseball pass*, *Lob pass*, *Hook pass*, *Jump pass*,
- 4) Menembak (*Shooting*);
 - a) Menghadap papan (*Facing shoot*)

b) Membelakangi papan (*Back up shoot*).

Apabila teknik dasar tersebut telah dimiliki dengan baik oleh pemain, maka pemain juga dapat bermain dengan baik. Meningkatkan penguasaan teknik yang baik perlu adanya pengulangan latihan, sehingga mendapatkan gerakan atau teknik yang otomatis pada saat bermain bola basket. Dari semua teknik di atas teknik menembak (*shooting*) yang paling penting dimiliki oleh atlet, karena dibandingkan dengan teknik yang lainnya menembak (*shooting*) merupakan teknik yang sederhana tetapi bisa menentukan kemenangan pada suatu pertandingan. Dengan pengulangan latihan menembak (*shooting*) tim yang memiliki atlet dengan persentase menembak (*shooting*) akan mudah untuk mendapatkan kemenangan.

c. Pembelajaran Bola Basket di Sekolah Menengah Atas (SMA)

Permainan bola besar melalui permainan bola basket merupakan alat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, juga merupakan upaya mempelajari manusia bergerak. Mengingat kondisi pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dewasa ini, tidak mungkin diajarkan semua jenis olahraga beregu secara intensif, dengan maksud mencapai pendidikan olahraga yang bermanfaat, baik dalam segi keolahragaan maupun dalam segi pendidikan. Dalam pembelajaran PJOK Sekolah Menengah Atas (SMA) permainan bola basket menggunakan peraturan permainan yang sebenarnya. Ada beberapa macam materi permainan bola basket untuk SMA yaitu *dribble* (menggiring), *passing* (mengoper), *shooting* (menembak).

Pembelajaran teknik permainan bola basket merupakan suatu kondisi yang diciptakan oleh pendidik/guru sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak ragam dan macam yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu sebagai pendidik diharapkan mampu memotivasi siswa agar mau dan mampu mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Hakikat Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis HOTS

HOTS merupakan salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat mengembangkan imajinatif. Ketika peserta didik tahu bagaimana menggunakan kedua keterampilan tersebut, itu berarti bahwa peserta didik mampu berpikir, namun sebagian dari peserta didik harus didorong, diajarkan, dan dibantu untuk dapat mengaplikasikan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) harus diajarkan dan dipelajari. Seluruh peserta didik memiliki hak untuk belajar dan menerapkan keterampilan berpikir, seperti halnya pengetahuan yang lainnya.

Higher Order Thinking Skill (HOTS) salah satu keterampilan yang diharapkan pada abad 21 yang mempunyai arti kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran di mana siswa akan diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif. Saat ini teori-teori yang dikembangkan tentang keterampilan berpikir tingkat

tinggi banyak difokuskan tentang bagaimana keterampilan ini dipelajari dan dikembangkan dan hubungan antara kecerdasan dan keterampilan berpikir anak. (Afandi & Sajidan, 2018: 102).

Resnick dalam Afandi & Sajidan (2018: 100) mengemukakan bahwa “keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam mengurai materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktifitas mental yang paling dasar”. Berpikir kritis adalah sebuah istilah umum yang diberikan untuk sejumlah keterampilan kognitif dan disposisi intelektual yang diperlukan untuk secara efektif mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi argumen, dan kebenaran klaim, menemukan dan mengatasi prasangka personal, dan bisa merumuskan dan menyajikan alasan yang meyakinkan dalam mendukung kesimpulan, dan membuat keputusan yang cerdas dan masuk akal tentang apa yang mesti dipercaya dan mesti dilakukan, (Bassham, Irwin, Nrdone & Wallace dalam Afandi & Sajidan, 2018: 127)

HOTS adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Ennis dalam Afandi & Sajidan, 2018: 126). Paul & Elder (dalam Afandi dan Sajidan, 2018: 126) juga mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja di mana seseorang meningkatkan kualitas pemikiran dengan menangani secara trampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual adanya. Menurut Halpen (dalam Afandi & Sajidan, 2018: 127) berpikir kritis adalah penggunaan strategi

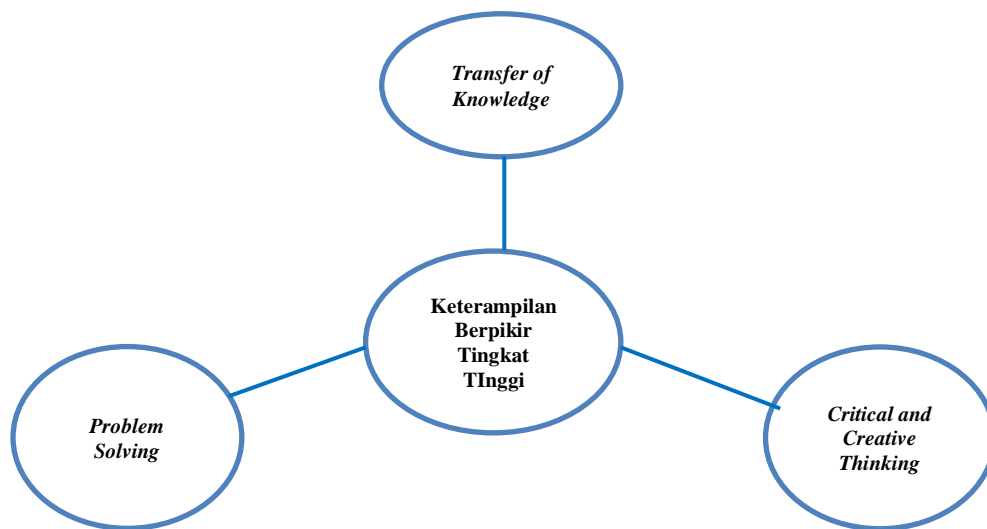
dan keterampilan kognitif yang dapat meningkatkan peluang untuk mencapai luaran yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir tingkat tinggi (HOTS) tidak hanya suatu aktivitas yang hanya sekedar menghafal kemudian menyampaikan kembali akan tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan mengkonstruksi, memahami dan menstranformasi pengetahuan dan pengalaman yang sudah di miliki untuk dipergunakan kembali dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pengambilan keputusan.

b. Aspek-Aspek Berpikir Tingkat Tinggi

Di kalangan para ahli terdapat beberapa aspek-aspek yang berbeda mengenai HOTS. Beberapa para ahli menyebutkan bahwa berpikir tingkat tinggi sebagai berpikir kritis, sedangkan lainnya menyebutkan berpikir kritis hanyalah bagian dari sub keterampilan berpikir tingkat tinggi. Teoritis lainnya menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan bagian dari berpikir inventif yang mana berpikir inventif sendiri merupakan sub keterampilan abad 21 (Afandi & Sajidan, 2018: 19).

Keterampilan berpikir tinggi dapat dibagi menjadi tiga aspek (Broolhart dalam Afandi & Sajidan (2018: 19), yaitu:



Gambar 1. Aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi
(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 5)

1) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar (Afandi & Sajidan, 2018: 20).

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi.

Tabel 1. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Kognitif Bloom

PROSES KOGNITIF			DEFINISI
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 6)

Tabel 2. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

Mengingat (C1)	Memahami (C2)	Mengaplikasikan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Mencipta/Membuat (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Mengaudit	Membandingkan	Mengumpulkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengatur	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Menjelaskan	Menceritakan	Menentukan	Menganimasi	Menilai	Mengatur
Menggambarkan	Mengkatagorikan	Menerapkan	Mengumpulkan	Mengarahkan	Menganimasi
Membilang	Mencirikan	Mengkalulasi	Memecahkan	Memprediksi	Mengkatagorikan
Mengidentifikasi	Merinci	Memodifikasi	Menegaskan	Memperjelas	Membangun
Mendaftar	Mengasosiasikan	Menghitung	Menganalisis	Menugaskan	Mengkreasikan
Menunjukkan	Membandingkan	Membangun	Menyeleksi	Menafsirkan	Mengoreksi
Memberi label	Menghitung	Mencegah	Merinci	Mempertahankan	Merencanakan
Memberi indeks	Mengkontraskan	Menentukan	Menominasikan	Memerinci	Memadukan
Memasangkan	Menjalin	Menggambarkan	Mendiagramkan	Mengukur	Mendikte
Membaca	Mendiskusikan	Menggunakan	Mengkorelasikan	Merangkum	Membentuk
Menamai	Mencontohkan	Menilai	Menguji	Membuktikan	Meningkatkan
Menandai	Mengemukakan	Melatih	Mencerahkan	Memvalidasi	Menanggulangi
Menghafal	Mempolakan	Menggali	Membagangkan	Mengetes	Menggeneralisasi
Meniru	Memperluas	Mengemukakan	Menyimpulkan	Mendukung	Menggabungkan
Mencatat	Menyimpulkan	Mengadaptasi	Menjelajah	Memilih	Merancang
Mengulang	Meramalkan	Menyelidiki	Memaksimalkan	Memproyeksikan	Membatas
Mereproduksi	Merangkum	Mempersoalkan	Memerintahakan	Mengkritik	Mereparasi
Meninjau	Menjabarkan	Mengkonsepkan	Mengaitkan	Mengarahkan	Membuat
Memilih	Menggali	Melaksanakan	Mentransfer	Memutuskan	Menyiapkan
Mentabulasi	Mengubah	Memproduksi	Melatih	Memisahkan	Memproduksi
Memberi kode	Mempertahankan	Memproses	Mengedit	menimbang	Memperjelas
Menulis	Mengartikan	Mengaitkan	Menemukan		Merangkum
Menyatakan	Menerangkan	Menyusun	Menyeleksi		Merekonstruksi
Menelusuri	Menafsirkan	Memecahkan	Mengoreksi		Mengarang
	Memprediksi	Melakukan	Mendeteksi		Menyusun
	Melaporkan	Mensimulasikan	Menelaah		Mengkode
	Membedakan	Mentabulasi	Mengukur		Mengkombinasikan
		Memproses	Membangunkan		Memfasilitasi
		Membiasakan	Merasionalkan		Mengkonstruksi
		Mengklasifikasi	Mendiagnosis		Merumuskan
		Menyesuaikan	Memfokuskan		Menghubungkan
		Mengoperasikan	Memadukan		Menciptakan
		Meramalkan			Menampilkan

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 10)

b) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi lima kategori, yaitu seperti pada tabel di bawah:

Tabel 3. Ranah Afektif

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik
A2	Menanggapi	suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
A3	Penilaian	memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
A4	Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 10)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan dalam ranah afektif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

Menerima (A1)	Merespon (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisaikan (A4)	Karakterisasi Menurut Nilai (A5)
Mengikuti Menganut Mematuhi Meminati	Menyenangi Mengompromikan Menyambut Mendukung Melaporkan Memilih Memilah Menolak Menampilkan Menyetujui Mengatakan	Mengasumsikan Meyakini Meyakinkan Memperjelas Menekankan Memprakarsai Menyumbang Mengimani	Mengubah Menata Membangun Membentuk- pendapat Memadukan Mengelola Merembuk Menegosiasi	Membiasakan Mengubah perilaku Berakhlak mulia Melayani Mempengaruhi Mengkualifikasi Membuktikan Memecahkan

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 11)

c) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif, dan interperatif. Keterampilan proses psikomotor dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 5. Proses Psikomotor

PROSES PSIKOMOTOR		DEFINISI
P1	Imitasi	Imitasi berarti meniru tindakan seseorang
P2	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu.
P3	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”.
P4	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten.
P5	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien).

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 12)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada ranah psikomotor dapat dilihat seperti pada tabel di bawah.

Tabel 6. Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin	Kembali membuat	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	Membangun	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Melakukan	Menyempurnakan	Menggabungkan-koordinat	Mengelola
Mengulangi	Melaksanakan	Mengkalibrasi	Mengintegrasikan	Menciptakan
Mematuhi	Menerapkan	Mengendalikan	Beradaptasi	
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengalihkan	Mengembangkan	
Menyesuaikan	Mendemonstrasikan	Menggantikan	Merumuskan	
Menggabungkan	Merancang	Memutar	Memodifikasi	
Mengatur	Melatih	Mengirim	master	
Mengumpulkan	Memperbaiki	Memproduksi	Mensketsa	
Menimbang	Memanipulasi	Mencampur		
Memperkecil	Mereparasi	Mengemas		
Mengubah		Menyajikan		

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 12)

2) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, di mana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis merupakan proses di mana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat, sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Tabel 7. Enam Elemen Dasar Tahapan Keterampilan Berpikir Kritis

ELEMEN		DEFINISI
F	<i>Focus</i>	Mengidentifikasi masalah dengan baik
R	<i>Reason</i>	Alasan-alasan yang diberikan bersifat logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang telah ditentukan dalam permasalahan
I	<i>Inference</i>	Jika alasan yang dikembangkan adalah tepat, maka alasan tersebut harus cukup sampai pada kesimpulan yang sebenarnya
S	<i>Situation</i>	Membandingkan dengan situasi yang sebenarnya
C	<i>Clarity</i>	Harus ada kejelasan istilah maupun penjelasan yang digunakan pada argument, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengambil kesimpulan
O	<i>Overview</i>	Pengecekan terhadap sesuatu yang telah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan.

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 13)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sebagian besar dari kita yang terlahir bukan bukan pemikir kreatif alami. Perlu teknik khusus yang diperlukan untuk membantu menggunakan otak kita dengan cara yang berbeda. Masalah pada pemikiran kreatif adalah bahwa hampir secara definisi dari setiap ide yang belum diperiksa akan terdengar aneh dan mengada-ngada bahkan terdengar gila. Tetapi solusi yang baik mungkin akan terdengar aneh pada awalnya. Sayangnya, itu sebabnya sering tidak akan diungkapkan dan mencoba untuk mengajukannya.

Berpikir kreatif dapat berupa pemikiran imajinatif, menghasilkan banyak kemungkinan solusi, berbeda, dan bersifat lateral. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik agar menjadi pemecah masalah yang baik dan mampu membuat keputusan maupun kesimpulan yang matang dan mampu dipertanggungjawabkan secara akademis.

3) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *problem solving* diperlukan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan keterampilan kreativitas untuk pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan para ahli yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik secara individu akan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang berbeda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Mourtos, Okamoto dan Rhee, ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu:

- a) Menentukan masalah, dengan mendefinisikan masalah, menjelaskan permasalahan, menentukan kebutuhan data dan informasi yang harus diketahui sebelum digunakan untuk mendefinisikan masalah, sehingga menjadi lebih detail, dan mempersiapkan kriteria untuk menentukan hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi.
- b) Mengeksplorasi masalah, dengan menentukan objek yang berhubungan dengan masalah, memeriksa masalah yang terkait dengan asumsi dan menyatakan hipotesis yang terkait dengan masalah.
- c) Merencanakan solusi di mana peserta didik mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah, menetapkan sub-materi yang terkait dengan masalah,

memilih teori prinsip dan pendekatan yang sesuai dengan masalah, dan menentukan informasi untuk menemukan solusi.

- d) Melaksanakan rencana, pada tahap ini peserta didik menerapkan rencana yang telah ditetapkan.
- e) Memeriksa solusi, mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah.
- f) Mengevaluasi, dalam langkah ini, solusi diperiksa, asumsi yang terkait dengan solusi dibuat, memperkirakan hasil yang diperoleh ketika mengimplementasikan solusi dan mengkomunikasikan solusi yang telah dibuat.

c. Landasan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi pertama kali dimunculkan pada tahun 1956 lalu kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl pada tahun 2001. Pada awalnya Taksonomi Bloom menggunakan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, terapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setelah direvisi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (Basuki & Hariyanto, 2016: 12-14).

Merril (2012: 348-358) mengemukakan bahwa “ada 11 strategi yang bisa memunculkan pemikiran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (tetapi 5 lima strategi pertama yang diutamakan), antara lain 1) apa perbedaannya, 2) apa persamaannya, 3) membandingkan, 4) memilah, 5) Apa penyebabnya, 6) merangkum, 7) membuat kategori, 8) menyelesaikan

masalah, 9) curah pendapat, 10) mempertimbangkan berbagai macam pilihan, 11) bahasa untuk meningkatkan cara berpikir”.

Dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, terdapat tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking*. Ketiga aspek tersebut yaitu aspek analisa, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Tiga aspek lain dalam ranah yang sama, yaitu aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek aplikasi (menerapkan) masuk dalam bagian berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking* (Suyono & Hariyanto, 2014: 167).

Anderson & Krathwohl (2010: 99-133) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan

mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi kaitannya dengan taksonomi bloom direvisi oleh Brookhart (2010: 5) dikatakan bahwa *“higher-order thinking is approached as the “top end” of Bloom’s (or any other) taxonomy: analyze, evaluate, and create, or, in the older language, analysis, synthesis, and evaluation”*. Di mana kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi.

d. Komponen RPP Terkait HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Pendidik diwajibkan menyusun RPP secara lengkap dan sistematis untuk melaksanakan proses pembelajaran, RPP disusun berdasarkan KD atau subtema untuk dilaksanakan kali pertemuan atau lebih. Untuk membuat RPP yang digunakan oleh pendidik komponen dan sistematika RPP telah tertera di dalam Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (2016: 6-7) adalah sebagai berikut. Komponen tersebut terdiri atas:

- 1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
- 2) Identitas nama 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. 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.

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam satuan pelajaran. Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

8) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran, menurut fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan tertulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.

9) Metode Pembelajaran

- a) 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.

b) Pemilihan model pembelajaran yang dapat *Higher Order Thinking Skills* siswa menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa yaitu (1) menggunakan model pembelajaran melalui penyikapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), (2) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning/PBL*), (3) model pembelajaran berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

1) Model Pembelajaran *Discovery/Inquiry Learning*

Model pembelajaran inkuiri pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman tahun 1962, untuk mengajar para siswa memahami proses meneliti dan menerangkan suatu kejadian. Ia menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian ia mengajarkan kepada siswa prosedur dan menggunakan organisasi pengetahuan dan prinsip-prinsip umum. Siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan, dan menganalisis data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 153).

Menurut Trianto (2010) “inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri”. Menurut Hanafiah (2010), “inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan

keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku”. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya dengan penuh percaya diri.

Menurut Hamalik (2011) bahwa “pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok”. Salah satu model *discovery learning* adalah inkuiri yang diformat oleh Dewey dan telah diadaptasi dalam berbagai bentuk atau strategi. Walaupun demikian kegiatan inkuiri pada dasarnya meliputi kegiatan guru menyampaikan suatu masalah yang menimbulkan tanda tanya, mengajukan pertanyaan atau problem, sedangkan siswa merumuskan hipotesis untuk menjelaskan atau untuk menyelesaikan masalah kemudian mengumpulkan atau menguji hipotesis dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 154).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk menyelidiki, mulai dari melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data atau informasi dan melakukan penyelidikan, menganalisis data, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil penyelidikan.

2) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pertama kali diterapkan di *Mc Master University School of Medicine* Kanada pada tahun 1969. Sejak itu, PBL menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain seperti arsitektur, matematika, okupasi, dan fisioterapi (Riyanto, 2010: 284). Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) 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 inquiri (Trianto, 2010: 91).

Abidin (2014: 160) menyatakan “Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah”. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dan digalakkan dengan kurikulum 2013, di mana siswa dituntut untuk bersikap kritis, bekerja sama, cermat dalam menyelesaikan masalah, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan matematika. Berdasarkan Arends, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri, keterampilan

berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Arends, 2004: 393).

Hosnan (2014: 392) adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman siswa.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
Walaupun model PBL ditujukan pada pada suatu bidang tertentu (sains, matematika, dan penelitian sosial), namun dalam pemecahan masalah-masalah aktual, siswa dapat diarahkan dalam penyelidikan berbagai bidang ilmu. Misalnya dengan mengaitkan matematika dengan ilmu ekonomi, matematika dengan biologi, dan sebagainya.
- 3) Penyelidikan autentik
PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan untuk mencapai penyelesaian masalah yang bersifat nyata, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil karya.
- 4) Menghasilkan karya-karya dan memamerkannya
Pada model pembelajaran PBL, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya (penyelesaian) dan memamerkan hasil karyanya. Artinya hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan.
- 5) Kolaborasi
Tugas-tugas belajar harus diselesaikan bersama-sama antara siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran PBL tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa. Karena dalam prosesnya, siswa

bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

3) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014: 20). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek di mana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Hanafiah & Suhana, 2010: 30).

Model pembelajaran *Project Based Learning* dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek. Model pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut (Gora & Sunarto, 2010: 119):

- a) Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- b) Memiliki hubungan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang autentik dan siswa dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata.
- c) Menekankan pada tanggung jawab siswa, merupakan proses siswa untuk mengakses informasi untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi.
- d) Penilaian, penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan siswa.

Menurut Stripling (Sani, 2014: 173-174), model *Project Based Learning*

memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut:

- a) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
- b) Merupakan proses inkuiri.
- c) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
- e) Menggunakan ketrampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
- f) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

4) *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

TGfU atau model pembelajaran menggunakan pendekatan taktik yaitu model pembelajaran yang sering diterapkan pada permainan olahraga yang lebih menekankan kepada pemahaman taktik “bermain”. TGfU adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan. Inti dari pendekatan ini adalah penggunaan taktik-taktik kewaspadaan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani”.

TGfU menurut Pambudi (2010: 36) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam

memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Pambudi (2010: 2) menyebutkan bahwa “model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para siswa memecahkannya”. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

5) Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau

menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” (Lazim, 2013: 1).

10) Media Pembelajaran. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

11) Sumber Belajar Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.

12) Kegiatan Pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti memuat *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu berupa mentrasfer pengetahuan (*Transfer of Knowledge*), berpikir kritis dan kreatif (*critical thinking and creativity*) dan penyelesaian masalah (*problem solving*).

13) Penilaian hasil pembelajaran

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

5. Karakteristik Peserta Didik SMA

Peserta didik SMA tergolong dalam usia remaja. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri”. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun

termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2009: 190) menyatakan bahwa “fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir”. Dengan demikian atlet remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia tersebut.

Masa remaja perkembangan sangat pesat dialami seseorang. Seperti yang diungkapkan Desmita (2009: 36) beberapa karakteristik peserta didik SMA antara lain: “(1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan; (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder; (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua; (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa; (5) mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan; (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil; (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas”. Dewi (2012: 5) menambahkan “periode remaja awal (12-18) memiliki ciri-ciri: (1) anak tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi; dan (2) anak mulai bersikap kritis”.

Remaja merupakan fase antara fase anak-anak dengan fase dewasa, dengan demikian perkembangan-perkembangan terjadi pada fase ini. Seperti yang diungkapkan oleh Desmita (2009: 190-192) “secara garis besar perubahan/perkembangan yang dialami oleh remaja meliputi perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial”. Yusuf (2012: 193-209) menyatakan bahwa “perkembangan yang dialami remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan kepribadian, dan perkembangan kesadaran beragama”. Jahja (2011: 231-234) menambahkan “aspek perkembangan yang terjadi pada remaja antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan kepribadian, dan sosial”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang mencolok yang dialami oleh remaja adalah dari segi perkembangan fisik dan psikologis. Berdasarkan perkembangan-perkembangan yang dialami oleh remaja, diketahui ada beberapa perbedaan perkembangan yang dialami antara remaja putra dan putri memiliki perkembangan yang berbeda.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fanani & Kusumaharti (2019) yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di Sekolah Dasar Kelas V”. Salah satu elemen transformasi kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran dan penerapan tematik terintegrasi dengan menggunakan pendekatan saintifik dan mengakrabkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) bagi siswa. Penelitian ini menggunakan model prototipe pengembangan pembelajaran dengan mengacu pada model pengembangan pembelajaran Dick dan Carry. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil uji coba yang terbatas menunjukkan bahwa hasil pengembangan pembelajaran mampu menghasilkan hasil belajar total (91%) dalam pembelajaran 1, Sub-tema 3, Peristiwa Manusia dan Alam, Tema Kegiatan dalam Kehidupan kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Noerweni Bintari (2019) yang berjudul “Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru PJOK Kelas V Tentang Pembelajaran Berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di SD Negeri Se-Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis rencana pelaksanaan pembelajaran guru PJOK kelas V tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* di SD Negeri se-Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *survey*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penilaian atau analisis data. Subyek penelitian ini adalah seluruh

Guru PJOK se-Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman yang berjumlah 15 Guru yang dilakukan pada 6 Maret-15 Maret 2019 dan dalam penelitian ini yang diteliti atau dianalisis adalah komponen-komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* yang telah dibuat Guru PJOK Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis rencana pelaksanaan pembelajaran guru PJOK tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* di SD Negeri se-Kecamatan Berbah berada pada kategori “sangat baik” dengan persentase 40%, kategori “baik” dengan persentase 46,67%, kategori “cukup” dengan persentase 13,33%, kategori “kurang” dengan persentase 0% dan kategori “sangat kurang” dengan persentase 0%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rithaudin & Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari (2019) yang berjudul “Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan ditemuinya kesulitan guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan isi materi yang mencakup tiga tujuan utama pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran pada aspek kognitif yang terdapat dalam RPP mata pelajaran penjasorkes di SMA/SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Desain dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan metode analisis dokumen. Subjek dalam sekolah mitra UNY pada tahun 2015 yang berjumlah 21 sekolah. Adapun data yang didapatkan adalah 19 RPP dari 19 sekolah. Instrumen

dalam penelitian ini adalah lembar analisis dokumen. Hasil yang didapatkan dalam penelitiann ini dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat materi pembelajaran pada aspek kognitif dalam RPP pembelajaran penjasorkes SMA Mitra UNY di DIY. Kemudian jika analisis dilakukan terhadap indikator yang dikembangkan, indikator yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi kognitif siswa hanya muncul di dalam RPP yang kembangkan dengan kurikulum tahun 2013. Untuk uraian materi yang dikembangkan, hampir semua RPP yang kembangkan secara minimal telah mencantumkan materi yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi kognitif siswa. Kecenderungan materi lebih lengkap apabila RPP tersebut disusun berdasar kurikulum tahun 2013.

C. Kerangka Berpikir

Bedasarkan kajian teori diatas maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir bahwa analisis adalah pengamatan terhadap suatu objek yang hasilnya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sehingga dapat menimbulkan tanggapan positif dan negatif. Terkait dengan Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket berorientasi *HOTS* di SMA Negri se-Kabupaten Magelang, berarti hal tersebut bermakna tingkat pemahaman seorang guru pendidikan jasmani SMA di dalam menerjemahkan atau memahami pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 dan implikasinya terhadap proses pembelajaran PJOK yang dilakukan.

Kajian teori disebutkan penerapan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifiknya yang ditinjau dari *Higher Order Thingking Skills (HOTS)* hadir sebagai solusi optimalisasi perkembangan peserta didik dalam aspek kognitif,

afektif dan psikomotor tidak terkecuali pada pembelajaran PJOK yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran PJOK yang ditinjau dari *HOTS* terdapat poin mengevaluasi, menganalisis dan mencipta. Akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak semua guru menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* ke dalam rencana pembelajarannya, ada guru yang sudah menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* ke dalam rencana pembelajaran sesuai kurikulum 2013, ada yang sudah menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum 2013 tetapi tidak melaksanakannya dan bahkan ada yang belum sama sekali tidak menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam RPP kurikulum 2013.

Dari penjelasan di atas maka sangatlah penting bagi guru untuk mampu menyusun RPP pembelajaran yang sistematis dan berbasis dengan metode pembelajaran terbaru. Kemampuan guru dalam membuat RPP inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa *checklist*. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang yang terdiri atas 10 sekolah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa “populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 guru.

2. Sampel Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2007: 85) menyatakan “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang, (2) setiap sekolah diwakili oleh 1 guru, (3) setiap guru bersedia memberikan materi pembelajaran bola basket berupa RPP. Berdasarkan hal tersebut, yang memenuhi kriteria berjumlah 10 guru. Daftar sekolah dasar yang akan dilakukan penelitian yaitu:

Tabel 8. Data Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SMA N 1 Ngluwar	1
2	SMA N 1 Dukun	1
3	SMA N 1 Muntilan	1
4	SMA N 1 Kota Mungkid	1
5	SMA N 1 Salaman	1
6	SMA N 1 Tidar	1
7	SMA N 1 Bandongan	1
8	SMA N 1 Grabag	1
9	SMA N 2 Grabag	1
10	SMA N 1 Candi Mulyo	1
Jumlah		10

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang. Definisinya yaitu analisis materi pembelajaran

(RPP) guru PJOK tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* yang di dalam model pembelajarannya terdapat proses berpikir kompleks dalam mengurai materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar serta mampu mengkontruksi, memahami dan mentransformasi pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan kembali dalam memecahkan suatu permasalahan dalam mengambil suatu tindakan yang diukur menggunakan rubrik penilaian.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa rubrik penilaian. Arifin (2010: 78) mengemukakan bahwa rubrik sebagai suatu alat penskoran yang terdiri dari daftar seperangkat kriteria atau apa yang harus dihitung. Skala penilaian dalam rubrik menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban, yaitu:

Tabel 9. Penskoran

Skor	Deskripsi	
1	Tidak Lengkap	Tidak Sesuai
2	Kurang Lengkap	Sesuai Sebagian
3	Lengkap	Sesuai Seluruhnya
4	Sangat Lengkap	Sangat Lengkap

Penyusunan instrumen diungkapkan Hadi (1991: 9), digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendefinisikan konstrak. Konstrak dalam penelitian ini adalah analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang.

- b. Menyidik faktor. Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Aspek komponen pembelajaran meliputi perumusan indikator, pemilihan tujuan materi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, pemilihan media belajar, pemilihan bahan pembelajaran, pemilihan sumber pembelajaran.
- c. Menyusun butir-butir instrumen. Menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan.
- d. Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Selanjutnya mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan, maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan dalam mengambil data-data penelitian.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Purwanto (2007: 126) "*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen". *Professional judgement* pada penelitian ini Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or. Berdasarkan hal tersebut, maka instrumen dalam penelitian ini dikatakan valid. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen

Aspek	Indikator	Butir
Perumusan Indikator	1. Kesesuaian dengan KD.	1
	2. Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional yang memuat <i>HOTS</i> dengan kompetensi yang diukur.	2
	3. Kesesuaian dengan aspek pengetahuan, dan keterampilan.	3
Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	4. Kesesuaian tujuan dengan materi berbasis <i>HOTS</i>	4
	5. Kesesuaian tercapainya pembelajaran sesuai metode <i>HOTS</i>	5
Pemilihan Metode Pembelajaran	6. Pemilihan Metode Terkait dengan <i>HOTS</i> (IL, PBL, PJBL, Tgfu, Saintifik)	6
Kegiatan Pembelajaran	7. Kesesuaian dengan sintak model pembelajaran yang dipilih	7
	8. Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi.	8
	9. Memuat <i>HOTS</i> terkait <i>Transfer Knowledge</i>	9
	10. Memuat <i>HOTS</i> terkait <i>Critical Thinking, Creativity</i>	10
	11. Memuat <i>HOTS</i> terkait <i>Problem Solving</i>	11
Penilaian	12. Kesesuaian dengan teknik penilaian autentik.	12
	13. Kesesuaian dengan instrumen penilaian autentik	13
	14. Kesesuaian soal dengan dengan indikator pencapaian kompetensi yang terkait dengan <i>HOTS</i>	14
	15. Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.	15
	16. Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal.	16
Pemilihan Media Belajar	17. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	17
	18. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.	18
Pemilihan Bahan Pembelajaran	19. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	19
Pemilihan Sumber Pembelajaran	20. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	20
	21. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.	21
Total		21

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti meminta surat izin penelitian dan koordinasi.

- b. Peneliti mencari data guru pendidikan jasmani SMA Negeri Se Kabupaten Magelang untuk diminta materi pembelajaran (RPP) bola basket.
- c. Peneliti memberikan data materi pembelajaran (RPP) bola basket guru pendidikan jasmani SMA Negeri Se Kabupaten Magelang kepada dosen validasi untuk dilakukan penilaian menggunakan rubrik yang sudah dibuat.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan melakukan transkrip atas hasil pengisian rubrik.
- e. Setelah memperoleh data penelitian data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Sugiyono (2007: 112), menyatakan bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N : \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100$$

N : Nilai

$\sum X$: jumlah skor riil

$\sum \text{Maks}$: jumlah skor maksimal

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2010: 207) pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Baik
2	61 - 80	Baik
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Kurang
5	0 - 20	Sangat Kurang

(Sumber: Arikunto, 2010: 207)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang, yang terbagi dalam beberapa aspek, yaitu perumusan indikator, pemilihan tujuan materi pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, pemilihan media belajar, pemilihan bahan pembelajaran, pemilihan sumber pembelajaran. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang didapat skor tekurang (*minimum*) 51,19, skor terbaik (*maksimum*) 73,81, rerata (*mean*) 65,60, nilai tengah (*median*) 67,86, nilai yang sering muncul (*mode*) 69,05, *standar deviasi* (SD) 7,13. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang

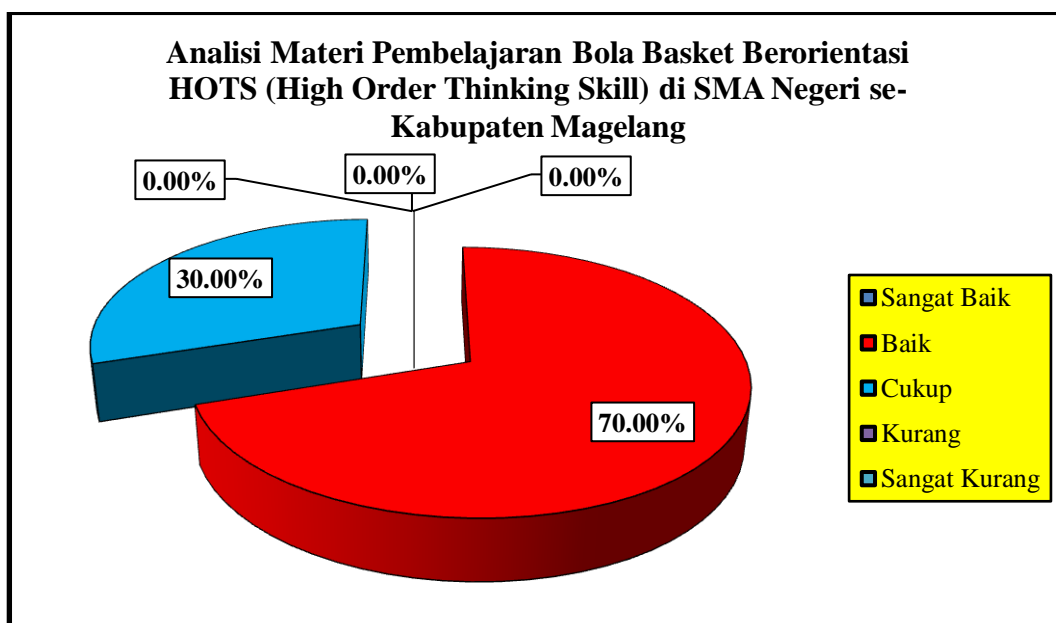
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	65,60
<i>Median</i>	67,86
<i>Mode</i>	69,05
<i>Std, Deviation</i>	7,13
<i>Minimum</i>	51,19
<i>Maximum</i>	73,81

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0,00%
2	61 - 80	Baik	7	70,00%
3	41 - 60	Cukup	3	30,00%
4	21 - 40	Kurang	0	0,00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0,00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Lingkaran Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 30,00% (3 sekolah), “baik” sebesar 70,00% (7 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,60, dalam kategori “baik”.

1. Perumusan Indikator

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek perumusan indikator didapat skor tekurang (*minimum*) 25,00, skor terbaik (*maksimum*) 83,33, rerata (*mean*) 65,00, nilai tengah (*median*) 75,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 83,33, *standar deviasi* (SD) 22,84. Hasil selengkapnya pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Aspek Perumusan Indikator

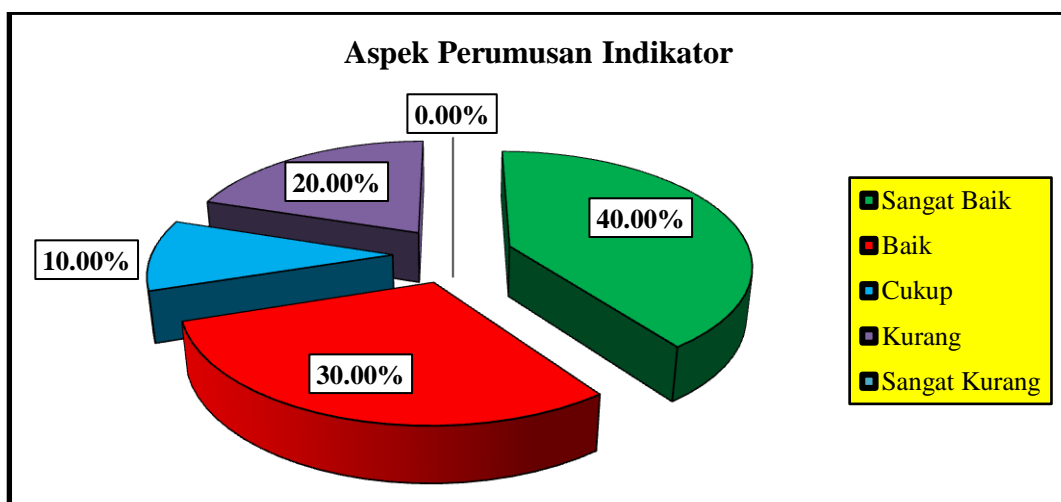
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	65,00
<i>Median</i>	75,00
<i>Mode</i>	83,33
<i>Std. Deviation</i>	22,84
<i>Minimum</i>	25,00
<i>Maximum</i>	83,33

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek perumusan indikator disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Norma Penilaian Aspek Perumusan Indikator

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	4	40.00%
2	61 - 80	Baik	3	30.00%
3	41 - 60	Cukup	1	10.00%
4	21 - 40	Kurang	2	20.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 15 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek perumusan indikator dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Lingkaran Aspek Perumusan Indikator

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek perumusan indikator berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 20,00% (2 sekolah), “cukup” sebesar 10,00% (1 sekolah), “baik” sebesar 30,00% (3 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 40,00% (4 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,00, masuk dalam kategori “baik”.

2. Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan tujuan materi pembelajaran didapat skor tekurang (*minimum*) 37,50, skor terbaik (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 60,00, nilai tengah (*median*) 62,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 16,46. Hasil selengkapnya pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran

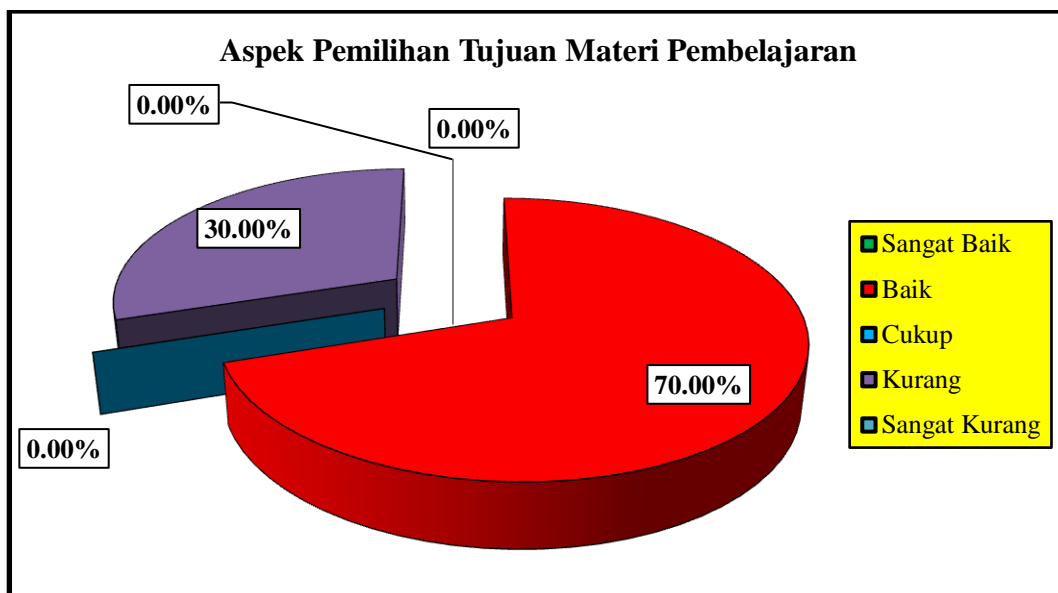
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	60,00
<i>Median</i>	62,50
<i>Mode</i>	75,00
<i>Std, Deviation</i>	16,46
<i>Minimum</i>	37,50
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan tujuan materi pembelajaran disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	7	70.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	3	30.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan tujuan materi pembelajaran dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan tujuan materi pembelajaran berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 30,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 0,00% (0 sekolah), “baik” sebesar 70,00% (7 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 60,00, masuk dalam kategori “cukup”.

3. Pemilihan Metode Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan metode pembelajaran didapat skor tekurang (*minimum*) 75,00, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 87,50, nilai tengah (*median*) 87,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 13,18. Hasil selengkapnya pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran

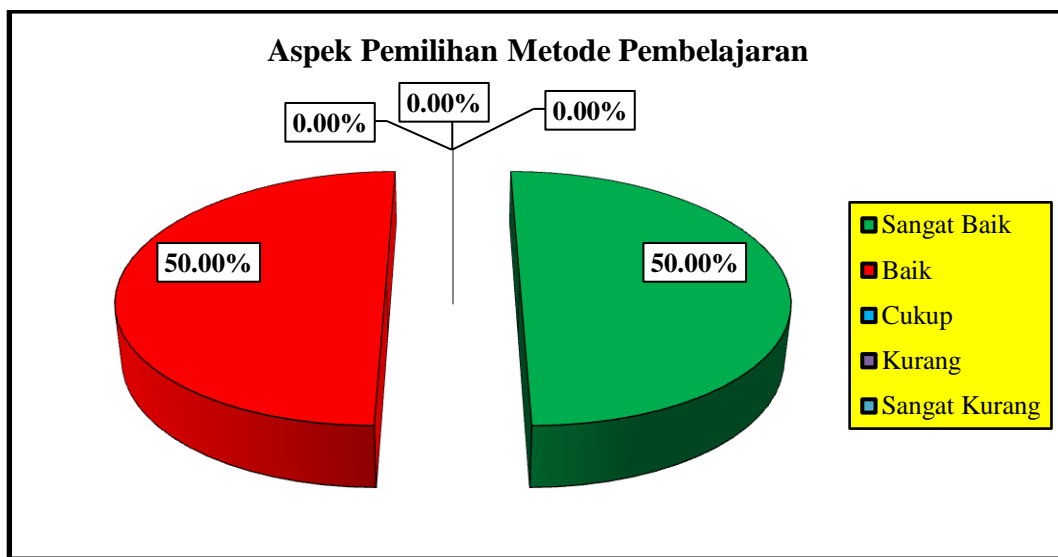
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	87,50
<i>Median</i>	87,50
<i>Mode</i>	75,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	13,18
<i>Minimum</i>	75,00
<i>Maximum</i>	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan metode pembelajaran disajikan pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	5	50.00%
2	61 - 80	Baik	5	50.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 19 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan metode pembelajaran dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Metode Pembelajaran

Berdasarkan tabel 19 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan metode pembelajaran berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 0,00% (0 sekolah), “baik” sebesar 50,00% (5 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 50,00% (5 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 87,50, masuk dalam kategori “sangat baik”.

4. Kegiatan Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek kegiatan pembelajaran didapat skor tekurang (*minimum*) 50,00, skor terbaik (*maksimum*) 65,00, rerata (*mean*) 60,00, nilai tengah (*median*) 60,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 60,00, *standar deviasi* (SD) 5,27. Hasil selengkapnya pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Deskriptif Statistik Aspek Kegiatan Pembelajaran

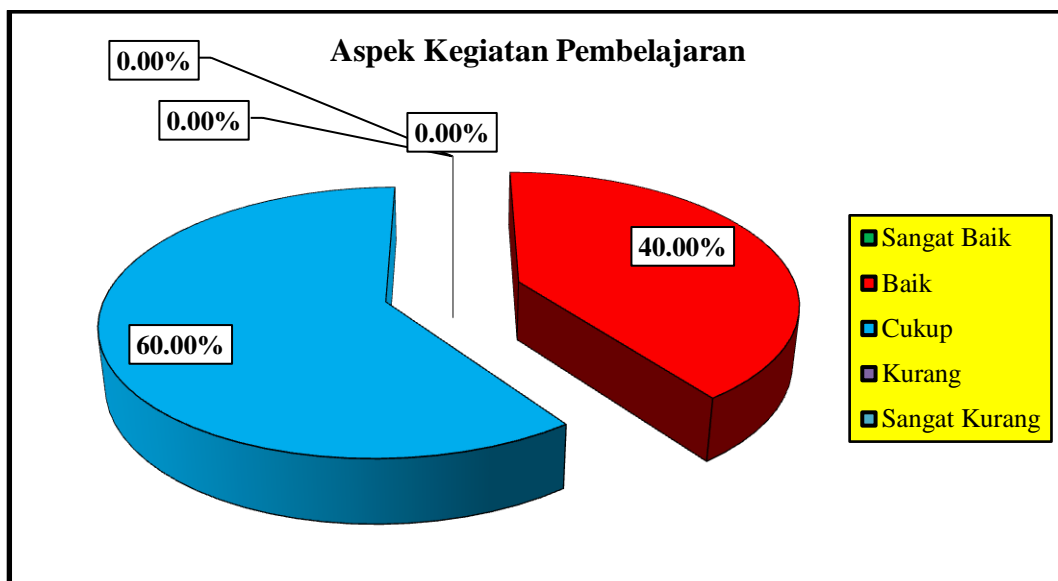
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	60,00
<i>Median</i>	60,00
<i>Mode</i>	65,00
<i>Std. Deviation</i>	5,27
<i>Minimum</i>	50,00
<i>Maximum</i>	65,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek kegiatan pembelajaran disajikan pada tabel 21 sebagai berikut:

Tabel 21. Norma Penilaian Aspek Kegiatan Pembelajaran

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	4	40.00%
3	41 - 60	Cukup	6	60.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 21 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek kegiatan pembelajaran dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Lingkaran Aspek Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 21 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek kegiatan pembelajaran berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 60,00% (6 sekolah), “baik” sebesar 40,00% (4 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 1,11% (1 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 60,00, masuk dalam kategori “cukup”.

5. Penilaian

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek penilaian didapat skor tekurang (*minimum*) 45,00, skor terbaik (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 62,50, nilai tengah (*median*) 65,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 70,00, standar deviasi (SD) 9,79. Hasil selengkapnya pada tabel 22 sebagai berikut:

Tabel 22. Deskriptif Statistik Aspek Penilaian

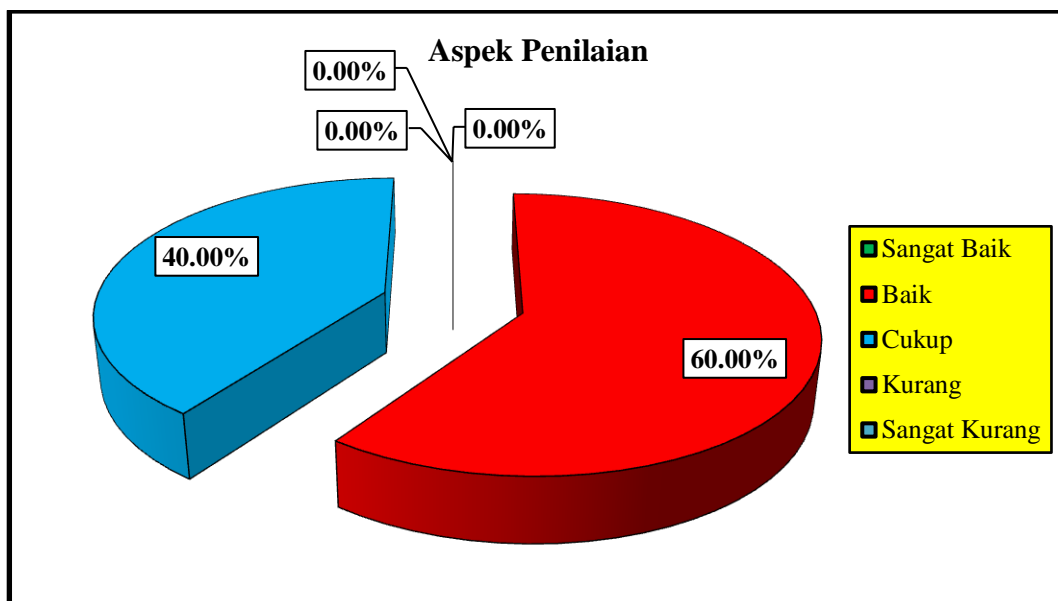
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	62,50
<i>Median</i>	65,00
<i>Mode</i>	70,00
<i>Std. Deviation</i>	9,79
<i>Minimum</i>	45,00
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek penilaian disajikan pada tabel 23 sebagai berikut:

Tabel 23. Norma Penilaian Aspek Penilaian

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	6	60.00%
3	41 - 60	Cukup	4	40.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 23 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek penilaian dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Lingkaran Aspek Penilaian

Berdasarkan tabel 23 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek penilaian berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 40,00% (4 sekolah), “baik” sebesar 60,00% (6 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 62,50, masuk dalam kategori “baik”.

6. Pemilihan Media Belajar

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan media belajar didapat skor tekurang (*minimum*) 62,50, skor terbaik (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 71,25, nilai tengah (*median*) 75,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 6,04. Hasil selengkapnya pada tabel 24 sebagai berikut:

Tabel 24. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Media Belajar

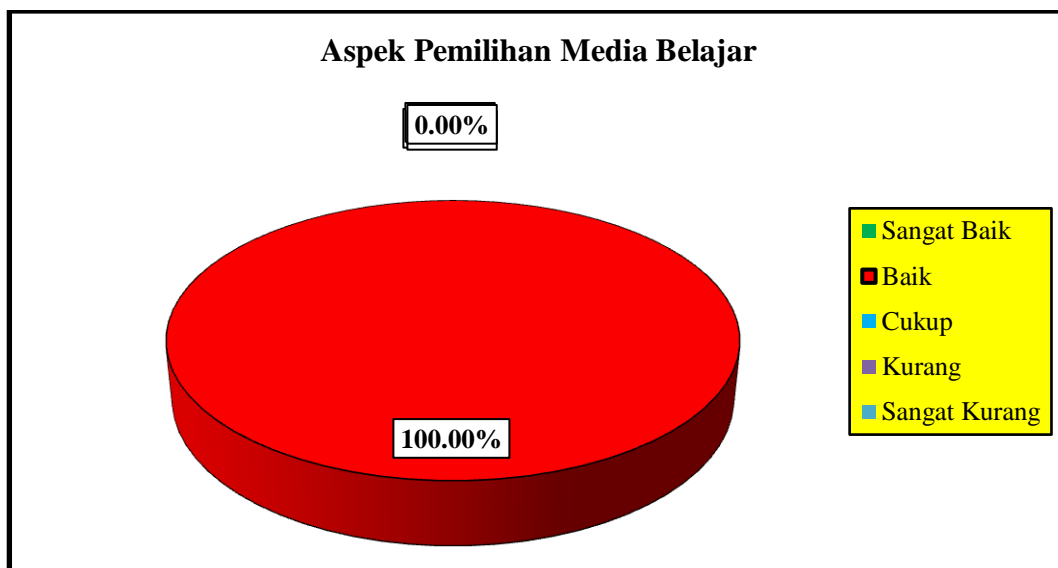
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	71,25
<i>Median</i>	75,00
<i>Mode</i>	75,00
<i>Std, Deviation</i>	6,04
<i>Minimum</i>	62,50
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan media belajar disajikan pada tabel 25 sebagai berikut:

Tabel 25. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Media Belajar

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	10	100.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 25 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan media belajar dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Media Belajar

Berdasarkan tabel 25 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan media belajar berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 0,00% (0 sekolah), “baik” sebesar 100,00% (10 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 71,25, masuk dalam kategori “baik”.

7. Pemilihan Bahan Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan bahan pembelajaran didapat skor tekurang (*minimum*) 75,00, skor terbaik (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 75,00, nilai tengah (*median*) 75,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 0,00. Hasil selengkapnya pada tabel 26 sebagai berikut:

Tabel 26. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran

Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	75,00
<i>Median</i>	75,00
<i>Mode</i>	75,00
<i>Std. Deviation</i>	0,00
<i>Minimum</i>	75,00
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan bahan pembelajaran disajikan pada tabel 27 sebagai berikut:

Tabel 27. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	10	100.00%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 27 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan bahan pembelajaran dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Bahan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 27 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan bahan pembelajaran berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 0,00% (0 sekolah), “baik” sebesar 100,00% (10 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 75,00, masuk dalam kategori “baik”.

8. Pemilihan Sumber Pembelajaran

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan bahan pembelajaran didapat skor tekurang (*minimum*) 62,50, skor terbaik (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 72,50, nilai tengah (*median*) 75,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 75,00, *standar deviasi* (SD) 5,27. Hasil selengkapnya pada tabel 28 sebagai berikut:

Tabel 28. Deskriptif Statistik Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran

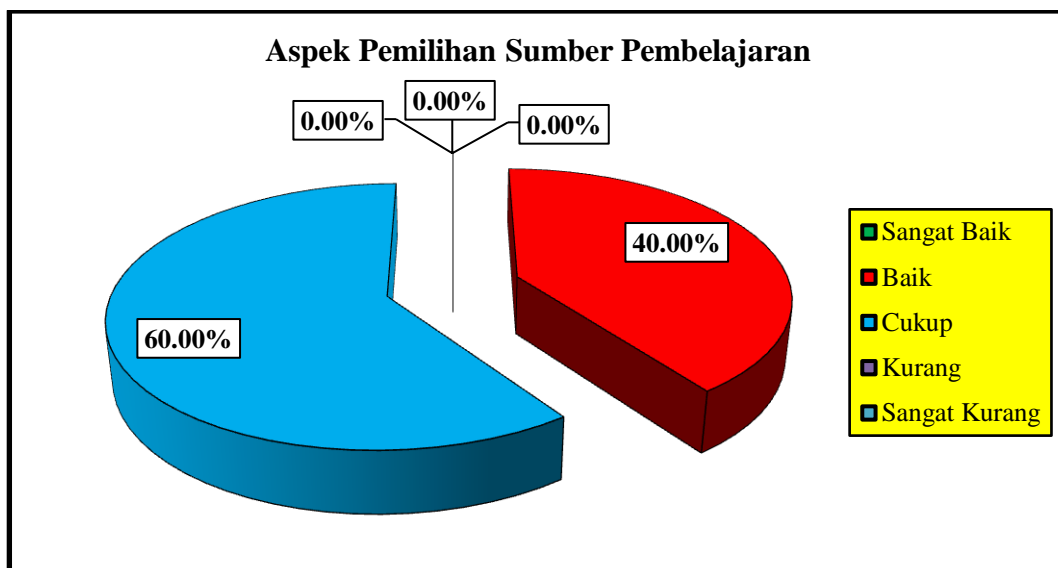
Statistik	
<i>N</i>	10
<i>Mean</i>	72,50
<i>Median</i>	75,00
<i>Mode</i>	75,00
<i>Std. Deviation</i>	5,27
<i>Minimum</i>	62,50
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan sumber pembelajaran disajikan pada tabel 29 sebagai berikut:

Tabel 29. Norma Penilaian Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Baik	0	0.00%
2	61 - 80	Baik	4	40.00%
3	41 - 60	Cukup	6	60.00%
4	21 - 40	Kurang	0	0.00%
5	0 - 20	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 29 tersebut di atas, materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan sumber pembelajaran dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Lingkaran Aspek Pemilihan Sumber Pembelajaran

Berdasarkan tabel 29 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan aspek pemilihan sumber pembelajaran berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 60,00% (6 sekolah), “baik” sebesar 40,00% (4 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 72,50, masuk dalam kategori “baik”.

Secara lebih rinci, rangkuman analisis hasil materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 30. Rangkuman Hasil Penelitian

Nama Sekolah	Perumusan Indikator	Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	Pemilihan Metode Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pemilihan Media Belajar	Pemilihan Bahan Pembelajaran	Pemilihan Sumber Pembelajaran	Keseluruhan
SMAN 1 Bandongan	33.33	37.5	100	65	60	75	75	75	60.71
SMAN 1 Candimulyo	25.00	37.5	75	50	55	62.5	75	62.5	51.19
SMAN 1 Dukun	83.33	62.5	100	60	50	75	75	75	66.67
SMAN 1 Grabag	41.67	75	75	60	65	62.5	75	62.5	61.90
SMAN 1 Kota Mungkid	83.33	75	100	60	75	75	75	75	73.81
SMAN 1 Mertoyudan	75.00	75	75	55	70	75	75	75	69.05
SMAN 1 Ngluwar	83.33	62.5	100	65	65	75	75	75	71.43
SMAN 1 Salaman	83.33	62.5	100	65	70	75	75	75	72.62
SMA N 2 Grabag	66.67	37.5	75	65	45	62.5	75	75	59.52
SMA 1 Muntilan	75.00	75	75	55	70	75	75	75	69.05

Berdasarkan tabel 30 di atas, menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Kota Mungkid merupakan sekolah paling baik dalam analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* dengan rata-rata sebesar 73,81, sedangkan SMA 1 Candimulyo merupakan sekolah paling kurang yaitu dengan rata-rata sebesar 51,19.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang dalam kategori “baik”. Secara rinci kategori paling besar yaitu pada kategori baik yaitu sebesar 70,00%, selanjutnya pada kategori cukup sebesar 30,00%. Berpikir tingkat tinggi adalah konsep reformasi pendidikan yang didasarkan pada pembelajaran taksonomi seperti Taksonomi Bloom. Idenya adalah bahwa beberapa jenis pembelajaran membutuhkan pemrosesan kognitif lebih dari yang lain, tetapi juga memiliki manfaat lebih umum. Berpikir tingkat tinggi melibatkan belajar keterampilan

menghakimi kompleks seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, pembelajaran pemecahan masalah dapat meningkatkan cara berpikir siswa yaitu berpikir kritis dan kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Handayani & Priatmoko, 2013).

Penelitian yang dilakukan Heong, et.al., (2012) menunjukkan bahwa kesulitan dalam menghasilkan ide-ide yang dialami oleh siswa akan menyebabkan siswa mengalami masalah teknis dalam menyelesaikan tugas mereka. Hal ini adalah sebuah faktor utama yang mempengaruhi prestasi siswa. Oleh karena itu, siswa perlu belajar HOTS untuk mengatasi kesulitan dalam menghasilkan ide-ide. HOTS menjadi penting karena dapat membantu siswa untuk menyelesaikan tugas. Sebagai konsekuensi dari hal ini, siswa harus dibantu untuk memperoleh HOTS; baik melalui pengajaran konvensional, lingkungan belajar atau tugas individu.

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Murphy, et.al., (2013) disebutkan pengaruh lain dari pengembangan keterampilan berpikir melalui ilmu pengetahuan di sekolah adalah meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa juga keingintahuan akan suatu fenomena, memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman melalui observasi, mendorong pengembangan konsep ilmiah dengan menghubungkan pengetahuan yang siswa dapatkan di sekolah dengan yang siswa dapatkan pada kegiatan sehari-hari.

Secara rinci analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS* (*High Order Thinking Skill*) di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berdasarkan masing-masing aspek dijelaskan sebagai berikut:

1. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada perumusan indikator yaitu kesesuaian dengan KD, kesesuaian penggunaan kata kerja operasional yang memuat *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* dengan kompetensi yang diukur, kesesuaian dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan kategori baik.
2. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada pemilihan materi pembelajaran yaitu kesesuaian tujuan dengan materi berbasis *HOTS*, Kesesuaian tercapainya pembelajaran sesuai metode *HOTS* kategori cukup.
3. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada pemilihan metode pembelajaran yaitu pemilihan metode terkait dengan *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* (IL, PBL, PJBL, TGfU, Saintifik) kategori sangat baik.
4. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran yaitu kesesuaian dengan sintak model pembelajaran yang dipilih, Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi, memuat *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* terkait *transfer knowledge*, memuat *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* terkait *critical thinking*, *creativity*, Memuat *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* terkait *problem solving* masuk dalam kategori cukup.
5. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada penilaian yaitu kesesuaian dengan sintak model pembelajaran yang dipilih, kesesuaian dengan instrumen penilaian autentik, kesesuaian soal dengan dengan indikator pencapaian kompetensi yang terkait dengan *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Kesesuaian kunci jawaban dengan soal, Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal masuk dalam kategori baik.

6. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada pemilihan media belajar yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik masuk dalam kategori baik.
7. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada pemilihan bahan pembelajaran yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran masuk dalam kategori baik.
8. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran pada pemilihan sumber pembelajaran yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik masuk dalam kategori baik.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Adanya keterbatasan materi pembelajaran, peneliti hanya mengambil data RPP pada materi permainan bola basket saja agar mempermudah saat melakukan analisis.
2. Adanya keterbatasan peneliti dalam mengungkap permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran PJOK secara mendalam lagi.
3. Peneliti masih berada dalam tahap belajar mengenai pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), akan tetapi meskipun peneliti sudah berusaha sebaik mungkin kemungkinan masih ada kekeliruan dalam lembar penilaian dan pembahasan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 30,00% (3 sekolah), “baik” sebesar 70,00% (7 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,60, dalam kategori “baik”.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat baik dengan demikian dapat menjadikan gambaran bagi para guru PJOK lain dalam menyusun RPP.
2. analisis materi pembelajaran bola basket berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang secara keseluruhan dinyatakan baik. Dengan hasil penelitian ini bisa memberikan informasi kepada lembaga, dalam hal ini yaitu SMA Negeri se-Kabupaten Magelang. Informasi tersebut diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki komponen RPP agar menjadi lebih baik.

3. Hasil penelitian ini merupakan informasi yang sangat bermanfaat bagi guru sekolah dasar PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Magelang sebagai pertimbangan untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya dalam melaksanakan proses pembelajaran PJOK berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pemerintahan diharapkan lebih banyak mengadakan workshop atau pelatihan tentang penyusunan RPP dan terkait pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* agar pada proses pembelajaran dapat mencapai level *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
2. Bagi guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Magelang sebaiknya meningkatkan pemahaman beberapa komponen RPP terutama pada komponen penilaian autentik agar kedepannya lebih baik pada bagian penilaian dan pemilihan bahan pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang akan datang, hasil ini dapat dijadikan pembanding untuk penelitian berikutnya dan hendaknya subjek penelitian yang digunakan lebih luas, sehingga penyusunan RPP dapat teridentifikasi dengan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Afandi & Sajidan (2018). *Stimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Surakarta: Penerbit dan Percetakan UNS.
- Ahmad Rithaudin & Indah Prasetyowati Tri Purnama Sari. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Akhiruyanto, A. (2008). Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Anderson, L W & Krathwohl. (2010). *Pembelajaran, pengajaran, dan asesmen*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin. (2010). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Barth & Boesing. (2010). *Training basketball*. Maidenhead: Mayer Sport (UK). Ltd.
- Basuki, I. & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Brookhart, S.M. (2010). *Assess higherorder thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.

- Fanani & Kusumaharti. (2019). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (*higher order thinking skill*) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-5801.
- FIBA. (2012). *Official basketball rules 2012*. Puerto Rico: FIBA
- FIBA. (2014). *Official basketball rules 2014 basketball equipment*. Spain: FIBA
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Gora & Sunarto. (2010). *Pakematik strategy pembelajaran inovatif berbasis TIK*. Jakarta: Flex Media Komputindo.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanafiah, N & Cucu, S. (2010). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Handayani, R & Priatmoko, S. (2013). Pengaruh pembelajaran *problem solving* berorientasi hots (*higher order thinking skills*) terhadap hasil belajar kimia siswa kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 7, No. 1, hlm 1051-1062.
- Harahap, S.S. (2004). *Analisis kritis atas laporan keuangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heong, Y. M., Yunos, J. Md., Othman, W., Hassan, R., Kiong, T. T., & Mohaffyza, M. (2012). The need analysis of learning higher order thinking skills for generating ideas. *Elsevier Procedia Social and Behavioral Science*, 59, pp. 197-203.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365- 379.
- Kaplan, B. (2012). *Bball basics for kids: a basketball handbook*. Blomington: Universe.

- Krause, J. V., Meyer, Don., & Meyer, Jerry. (2008). *Basketball skills & drills: Third Edition*. USA: Human Kinetics.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marjan. (2014). Pengaruh pembelajaran pendekatan saintifik terhadap hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4.
- Mega Noerweni Bintari. (2019). Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran guru PJOK kelas V tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di SD Negeri Se-Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Merril, Melanie T. (2012). *Pembelajaran aktif yang menginspirasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Miarso, Y. (2008). *Menyemai benih teknologi pendidikan. Cetakan ketiga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mu'arifin. (2009). *Dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga*. Malang: UM Press.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Murphy, C., Bianchi, L., McCullagh, J & Kerr, K. (2013). Scaling up higher order thinking skills and personal capabilities in primary science: theory-into-policy-into-practice. *Elsevier: Thinking skills and Creativity*, 10, pp. 173-188.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Pambudi, A.R. (2010). Target games, sebuah pengembangan konsep diri melalui pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 7, Nomor 2, Hlm 34-40.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Prastowo, A. (2015). *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Purwanto, N. (2007). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.

Raj, S. (2011). An academic approach to physical education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*, 2 (1): 95.

Reid, A. (2013). Physical education, cognition and agency. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 45(9): 921-933.

Ridgers, N. D., Fazey, D.M.A & Fairclough, S.J. (2007). Perceptions of athletic competence and fear of negative evaluation during physical education. *British Journal of Education Psychology*, 77: 339-349.

Riyanto, Y. (2010). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sagala, S. (2009). *Kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sani, R. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.

Savery, J. (2006). *Overview of problem based learning: definition and distinction*. (Online), vol 1, 12 halaman.

Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyarsono, D. (2006). *Teori dan metodologi melatih fisik bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto. (2010). *mendesain model pembelajaran inovatif-progesif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno, M.E. (2006). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Wissel, H. (2000). *Langkah sukses dalam bolabasket*. (Terjemahan Bagus Pribadi). United State: Champaign, IL. (Buku asli diterbitkan tahun 1997).
- Wuest, A.D. & Bucher, A.C. (2009). *Foundation of physical education. Exercise Science, And Sport* (16rd ed.). New York: McGraw.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Permohonan *Expert Judgement*

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgment*

Lampiran : 1 bendel

Kepada :

Yth. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or

Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta

Dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang "Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi HOTS (High Order Thinking Skill) di SMA Negeri se Kabupaten Magelang", maka saya memohon kepada Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas.M.Or untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *expert judgment*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dan hasil penelitian ini.

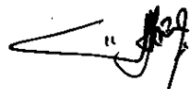
Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas bantuan dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

13 Januari 2020

Mengetahui,


Dosen Pembimbing



Dra. Sri Marwanti, M.Pd

NIP : 195906071987032001

Hormat Saya



Afifah Ari Arsiwi

NIM. 16601244023

Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement*

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or
NIP : 19810125200641001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

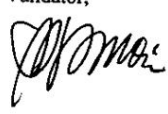
Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Afifah Ari Arsiwi
NIM : 16601244023
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi
HOTS (High Order Thingking Skill) di SMA Negeri se
Kabupaten Magelang.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Januari 2020
Validator,


Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or.
NIP. 19810125200641001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 56/UN34.16/PP.01/2020

14 Januari 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Guru PJOK SMA Negeri Se Kabupaten Magelang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afifah Ari Arsiwi
NIM : 16601244023
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket Berorientasi HOTS (higher Order Thinking Skills) di SMA Negeri Se Kabupaten Magelang
Waktu Penelitian : 15 - 22 Januari 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



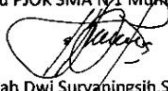
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

	<p>PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMA NEGERI 1 MUNTILAN Jln. Ngadiretno No. 1 Tamanagung Muntilan Kabupaten Magelang ☎ 56413 ☎ (0293) 587267 faximili : (0293) 5891011 email : smn1muntilan.1@gmail.com</p>
<p>SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IJIN</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p> <p>Nama : ENDAH DWI SURYANINGSIH,S.Pd NIP : 19690321 199103 2 005 Jabatan : Guru PJOK SMA Negeri 1 Muntilan</p> <p>Menerangkan bahwa :</p> <p>Nama : Afifah Ari Arsiwi NIM : 16601244023 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi-S1</p> <p>Pada hari Rabu, 15 Januari 2020 mahasiswa tersebut telah hadir di SMA N 1 Muntilan untuk mencari data sebagai penulisan tugas akhir skripsi dengan judul Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills)</p> <p>Demikian surat keterangan tersebut untuk dapat dijadikan pedoman dalam mendukung tugas akhir.</p>	
	<p>Muntila, 15 Januari 2020 Guru PJOK SMA N1 Muntilan  Endah Dwi Suryaningsih, S.Pd NIP.19690321 199103 2 005</p>

Lanjutan Lampiran 4



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 NGLUWAR**

Alamat : Posogede Ngluwar Kab. Magelang ☎/Fax 0293 3283152 ✉ 56485

SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IZIN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BENY SUKANDARI, M.Pd., B.I.
NIP : 19690530 199412 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Ari Arsiwi
NIM : 16601244023
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi-SI

Pada hari Rabu, 15 Januari 2020 mahasiswa tersebut telah hadir di SMAN 1 Ngluwar untuk mencari data sebagai penulisan tugas akhir skripsi dengan judul Analisis Materi Pembelajaran Bola Basket berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills)

Demikian surat keterangan tersebut untuk dapat dijadikan pedoman dalam mendukung tugas akhir



Magelang, 23 Januari 2020

Kepala Sekolah

BENY SUKANDARI, M.Pd., B.I.

NIP. 19690530 199412 2 005

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SMA Negeri 1 Bandongan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

I. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Bandongan
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester	: XII / 1 (Satu)
Materi Pokok	: Permainan Bola Basket
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit (2 pertemuan)

II. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

III. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
- 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain:
- 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran

2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik

3.1 Menganalisis, merancang dan mengevaluasi taktik dan strategi permainan (pola menyerang dan bertahan) salah satu permainan bola besar.

3.1.1 Menyebutkan jenis-jenis teknik formasi dasar penyerangan dan pertahanan permainan bola basket yang dapat divariasikan dan dikombinasikan.

3.1.2 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi formasi pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

3.1.3 Menjelaskan berbagai kegunaan variasi dan kombinasi formasi pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

4.1 Memperagakan dan mengevaluasi strategi dan strategi permainan (menyerang dan bertahan) salah satu permainan bola besar dengan peraturan terstandar

4.1.1 Melakukan jenis-jenis teknik formasi dasar penyerangan dan pertahanan permainan bola basket yang dapat divariasikan dan dikombinasikan.

3.1.4 Melakukan cara melakukan variasi dan kombinasi formasi pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

4.1.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi formasi pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah pembelajaran

2. Menanti peraturan permainan bola basket

3. Menghargai teman dan lawan bola basket

4. Menjaga dan menggunakan peralatan pembelajaran sesuai dengan penggunaannya

5. Menjelaskan tahapan pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket serta sikap tubuh pada waktu melakukan latihan teknik tersebut.

6. Menemukan variasi dan kombinasi pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket serta sikap tubuh yang baik dan benar pada waktu melakukan latihan teknik tersebut.

7. Menemukan dan mendapatkan pengalaman pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket serta sikap tubuh yang baik dan benar pada waktu melakukan latihan teknik tersebut.

8. Menemukan pengalaman gerak dari latihan variasi dan kombinasi pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket serta sikap tubuh baik dan benar pada waktu melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik teknik tersebut.

9. Menunjukkan sikap sportif dalam bermain, menunjukkan sikap tanggung jawab dalam keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran, menunjukkan sikap disiplin selama mengikuti pembelajaran.

1. Materi Fakta

- a. Sejarah perkembangan Bola basket dunia dan Indonesia.
- b. Pertandingan bola basket baik langsung atau melalui media elektronik

2. Materi Konsep

1. Teknik melempar dalam bola basket
2. Teknik menangkap dalam bola basket
3. Teknik menggiring dalam bola basket
4. Pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

3. Materi Prinsip

1. Melempar bola
2. Menangkap bola
3. Menggiring bola
4. Membuat pola formasi permainan penyerangan dan pertahanan bola basket
5. Bermain bola basket dengan peraturan yg sebenarnya
 - 7.1 Bermain dengan sportif
 - 7.2 Bermain dengan peraturan yang sebenarnya

4. Materi Prosedur

- a. Teknik pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket
- b. Variasi dan kombinasi pola formasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket
- c. Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi

VI. Model dan Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintific
- b. Model Pembelajaran : Problem basic learning
- c. Metode Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan praktik

VII. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

- a. Video permanan bola basket
- b. Gambar-gambar pola penyerangan dan pertahanan permainan dasar bola basket.

2. Alat/Bahan:

- a. Lap top
- b. LCD
- c. Lapangan bola basket
- d. Bola basket
- e. Peluit
- f. Stop watch

Lanjutan SMA Negeri 1 Bandongan

	<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menemukan strategi dan taktik yang tepat dalam permainan untuk memenangkan pertandingan. ● Mengetahui kelebihan dan kekurangan strategi-strategi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket. ● Mengetahui kesalahan-kesalahan dan memperbaiki kesalahan yang sering dilakukan saat menerapkan strategi dan taktik penyerangan dan pertahanan permainan bola basket. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan permainan bola basket dalam bentuk pertandingan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan strategi dan taktik dasar penyerangan dan pertahanan yang sudah dipelajarinya dan menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ● Meminta peserta didik menyimpulkan pola permainan bola basket yang baik dan benar. ● Evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes lisan atau tertulis tentang materi bola basket ● Memberikan tugas pengamatan variasi latihan pola permainan bola basket dan permainan bola basket melalui media baca, video atau internet. ● Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa 	1 Menit

PERTEMUAN KEDUA

KEGIATAN	DISKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ● Merefleksi kembali pelajaran pertemuan sebelumnya ● Membahas tugas pengamatan yang telah dikerjakan di rumah ● Menyampaikan kompetensi (KD) yang akan diajarkan ● Menyampaikan tujuan pembelajaran ● Meminta beberapa orang peserta didik mengemukakan pengalaman setelah melihat/melakukan latihan teknik dasar sepak bola dari berbagai sumber. ● Mengaitkan apa dikemukakan peserta didik dengan materi yang akan dipelajari 	15 menit

Lanjutan SMA Negeri 1 Bandongan

	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan pemanasan. ● Membagi peserta didik ke dalam kelompok . 	
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati strategi penyerangan maupun strategi pertahanan dan taktik variasi permainan dalam pertandingan bola basket baik secara langsung atau melalui media audio visual yang telah disiapkan oleh guru. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Secara bergantian peserta didik mengajukan pertanyaan berkaitan dengan strategi dan taktik variasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket sesuai dengan hasil pengamatan. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mendiskusikan strategi dan taktik variasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket. ● Memperagakan berbagai macam strategi dan taktik variasi penyerangan dalam permainan bola basket.. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menemukan strategi dan taktik variasi yang tepat dalam permainan untuk memenangkan pertandingan. ● Mengetahui kesalahan-kesalahan dan memperbaiki kesalahan yang sering dilakukan saat menerapkan strategi dan taktik variasi penyerangan dan pertahanan permainan bola basket. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan permainan bola basket dalam bentuk pertandingan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan strategi dan taktik variasi penyerangan dan pertahanan yang sudah dipelajarinya dan menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ● Meminta peserta didik menyimpulkan pola permainan bola basket. 	15 Menit

	atau tertulis tentang materi bola basket	
	<ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan tugas pengamatan variasi latihan pola permainan bola basket dan permainan bola basket melalui media baca, video atau internet. ● Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa 	

III. Penilaian

1. Penilaian sikap

- a. Jenis/ teknik Penilaian : Observasi
b. Bentuk Instrumen : Daftar cek

PERILAKU YANG DIHARAPKAN	Perolehan skor			
	(SB) 4	(B) 3	(C) 2	(K) 1
A. Sportif				
1. Menghargai teman dan lawan bola basket				
2. Menerima kekalahan permainan basket				
3. Menstasi peraturan permainan bola basket				
B. Tanggung jawab				
1. Menjaga dan menggunakan peralatan pembelajaran sesuai dengan penggunaannya				
2. Mengembalikan peralatan pembelajaran ketempat yang telah disediakan				
3. Menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain dalam beraktivitas.				
4. Menjaga ketertiban lingkungan sekitar				
5. Menjaga dan menggunakan peralatan pembelajaran sesuai dengan penggunaannya				
C. Disiplin				
1. Mengikuti kegiatan sesuai waktu yang ditentukan				
2. Mengikuti semua proses pembelajaran				
JUMLAH				
JUMLAH MAKSIMAL : 10				

c. Pedoman Penskoran

Keterangan Skor :

NILAI	KRITERIA
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup (C)
1	Kurang (K)

2. Penilaian Pengetahuan:

- a. Jenis/ Teknik Penilaian : Tugas
b. Bentuk Instrumen : Tes lisan

Jawab secara lisan pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep gerak pola permainan dalam permainan bola basket

- 1) Jelaskan cara melakukan teknik pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket
- 2) Jelaskan cara variasi melakukan teknik pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket
- 3) Jelaskan tujuan utama teknik pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket
- 4) Jelaskan macam pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket

c. Pedoman Penskoran

1. Skor 4: Jika peserta didik mampu menjelaskan tiga indikator (kaki, tangan, dan pandangan)
2. Skor 3: Jika peserta didik mampu menjelaskan dua indikator.
3. Skor 2: Jika peserta didik mampu menjelaskan salah satu indikator.
4. Skor 1: Jika peserta didik tidak satupun pertanyaan di atas mampu dijelaskan

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lanjutan SMA Negeri 1 Bandongan

3. Penilaian Keterampilan

- a. Jenis/Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
b. Bentuk Instrumen : Daftar cek

1) Tes Keterampilan (Unjuk Kerja)

Butir soal tes keterampilan

- a). Lakukan teknik dasar melakukan melakukan teknik pola permainan bola basket

Proses Penilaian Gerak				Skor Akhir	Ket
Sikap Awal (Skor 1-4)	Bentuk formasi pemain (Skor 1-4)	Perpindahan formasi pemain (Skor 1-4)	Penilaian Produk (Skor 1-4)		
....	

Kriteria Penilaian Proses

Kriteria skor : Pola dasar permainan bola basket

Keterangan skor:

Skor 4 : jika kesemua kriteria yang dilakukan secara baik dan benar

Skor 3: jika hanya tiga kriteria yang dilakukan secara benar

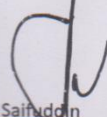
Skor 2: jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Skor 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

Nilai maksimal adalah 12

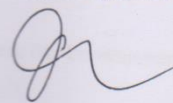
$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Kapala Sekolah



Drs. Saifuddin
NIP. 19591209 198603 1 011

Bandongan, Juli 2018
Guru Penjasorkes



Drs. Pribadi
NIP. 19620922 200012 1 001

Lanjutan SMA Negeri 1 Bandongan

3. Sumber Belajar:

- a. Buku Guru dan Buku Siswa Kurikulum 2013: Muhajir. *Penerbit Erlangga*
<http://pendidikanjasmani13.blogspot.com>
<http://psb-psma.go.org>
<http://www.youtube.com/watch?v=FJsMPnZoMl4>
http://www.youtube.com/watch?v=f6XTk_C9PIQ

VIII. Kegiatan Pembelajaran.

PERTEMUAN PERTAMA

KEGIATAN	DISKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyampaikan kompetensi (KD) yang akan diajarkan ● Menyampaikan tujuan pembelajaran ● Meminta beberapa orang peserta didik mengemukakan pengalaman setelah melihat/melakukan latihan teknik dasar sepak bola dari berbagai sumber. ● Mengaitkan apa dikemukakan peserta didik dengan materi yang akan dipelajari ● Melakukan pemanasan. ● Guru Membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati strategi penyerangan maupun strategi pertahanan dan taktik dasar permainan dalam pertandingan bola basket baik secara langsung atau melalui media audio visual yang telah disiapkan oleh guru. <p>Menanyakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Secara bergantian peserta didik mengajukan pertanyaan berkaitan dengan strategi dan taktik dasar penyerangan dan pertahanan permainan bola basket sesuai dengan hasil pengamatan. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mendiskusikan strategi dan taktik dasar penyerangan dan pertahanan permainan bola basket. 	60 menit

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SMA Negeri 1 Salaman

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA N I SALAMAN.
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Bola basket
Alokasi Waktu : 6 Minggu x 3 Jam Pelajaran @45 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional¹².
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teknik dasar permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring) yang telah diamati. • Mengidentifikasi berbagai informasi tentang teknik dasar permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring) melalui Video, TV, media yang lain ataupun pengamatan langsung. • Memahami kesalahan-kesalahan dan cara memperbaiki kesalahan yang sering dilakukan saat mempraktekkan gerak teknik dasar permainan bola basket dan membuat kesimpulannya. • Menirukan berbagai teknik dasar keterampilan gerak melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola ke ring basket dengan benar sesuai yang diperagakan. • Menganalisis gerakan teknik dasar permainan bola basket dengan memilah gerakan-gerakan untuk diterapkan dalam permainan.
4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bolabasket dengan menerapkan teknik yang telah dipelajari menggunakan peraturan sesungguhnya.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Mengidentifikasi teknik dasar permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring) yang telah diamati.
- Mengidentifikasi berbagai informasi tentang teknik dasar permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring) melalui Video, TV, media yang lain ataupun pengamatan langsung.
- Memahami kesalahan-kesalahan dan cara memperbaiki kesalahan yang sering dilakukan saat mempraktekkan gerak teknik dasar permainan bola basket dan membuat kesimpulannya.
- Menirukan berbagai teknik dasar keterampilan gerak melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola ke ring basket dengan benar sesuai yang diperagakan.
- Menganalisis gerakan teknik dasar permainan bola basket dengan memilah gerakan-gerakan untuk diterapkan dalam permainan.
- Bermain bolabasket dengan menerapkan teknik yang telah dipelajari menggunakan peraturan sesungguhnya.

D. Materi Pembelajaran

- Bola basket:
- Melempar bola
 - Menangkap bola

SMA Negeri 1 Salaman

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pivot</i> • <i>Rebound</i> 			
<p>E. Metode Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cakupan (Inclusive). • Demonstrasi. • Bagian dan keseluruhan (Part and Whole). • Timbal-balik (Resiprokal). • Jigsaw. • Periksa sendiri (selfcheck). • Penugasan. • Project Based Learning. • Problem-Based Learning. • Pendekatan Scientific. 			
<p>F. Media Pembelajaran</p> <p>1. Media:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Gambar gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bola basket. b. Video pembelajaran gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bola basket. c. Model siswa atau guru yang memperagakan gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring bola permainan bola basket. <p>2. Alat dan Bahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). b. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket, halaman sekolah atau lapangan terbuka). c. Ring basket atau sejenisnya (keranjang yang digantung). d. Peluit dan Stopwatch. e. Panduan Pembelajaran Siswa. 			
<p>G. Sumber Belajar</p> <p>Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas XI, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>			
<p>H. Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <table border="1"> <tr> <td>1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)</td></tr> <tr> <td>Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)</td></tr> <tr> <td> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. • Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar </td></tr> </table>	1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)	Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. • Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar
1. Pertemuan Ke-1 (3 x 45 Menit)			
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)			
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. • Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar 			

	<p>kepada guru.</p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola → Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola sesuai dengan pemahamannya. → Saling tukar informasi tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data processing (pengolahan Data)	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> → Mengolah informasi dari materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.

SMA Negeri 1 Salaman

	<ul style="list-style-type: none"> → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola</i> → Menjawab pertanyaan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
<p>Catatan : Selama pembelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</p>	
<p align="center">Kegiatan Penutup (15 Menit)</p>	
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola yang baru diselesaikan. • Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola • Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas • Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Melempar bola dan Menangkap bola kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 	
<p>2. Pertemuan Ke-2 (3 x 45 Menit)</p>	
<p align="center">Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)</p>	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p>	

SMA Negeri 1 Salaman

<ul style="list-style-type: none"> ● Apabila materitema/projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i> ● Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ● Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ● Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ● Pembagian kelompok belajar ● Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (105 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola dengan cara :</p> <p>→ Melihat (tanpa atau dengan Alat)</p> <p>Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</p> <p>→ Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lembar kerja materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola ● Pemberian contoh-contoh materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb <p>→ Membaca.</p> <p>Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</p> <p>→</p> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</p> <p>→ Mendengar</p> <p>Pemberian materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola oleh guru.</p> <p>→ Menyimak</p> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i></p> <p>untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.</p>
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>→ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i></p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data collection (pengumpulan data)	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>→ Mengamati obyek/kejadian</p> <p>Mengamati dengan seksama materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</p>

SMA Negeri 1 Salaman

	<p>→ Membaca sumber lain selain buku teks Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang sedang dipelajari.</p> <p>→ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang sedang dipelajari.</p> <p>→ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru.</p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <p>→ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</p> <p>→ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p>→ Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola sesuai dengan pemahamannya.</p> <p>→ Saling tukar informasi tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i></p> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data processing (pengolahan Data)	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>→ Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i></p> <p>→ Mengolah informasi dari materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <p>→ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</p>
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <p>→ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i></p> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>

SMA Negeri Salaman

Generalization (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> → Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. → Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i> → Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. → Bertanya atas presentasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. → Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola</i> → Menjawab pertanyaan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. → Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang akan selesai dipelajari → Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
Catatan : Selama pembelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola yang baru diselesaikan. • Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola • Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas • Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menggiring bola kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 	
3. Pertemuan Ke-3 (3 x 45 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 	

<p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya ● Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ● Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ● Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i> ● Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ● Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ● Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ● Pembagian kelompok belajar ● Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
<p align="center">Kegiatan Inti (105 Menit)</p>	
<p>Sintak Model Pembelajaran</p>	<p>Kegiatan Pembelajaran</p>
<p>Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)</p>	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola dengan cara :</p> <p>→ Melihat (tanpa atau dengan Alat)</p> <p>Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</p> <p>→ Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lembar kerja materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola ● Pemberian contoh-contoh materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb <p>→ Membaca</p> <p>Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</p> <p>→</p> <p>Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</p> <p>→ Mendengar</p> <p>Pemberian materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola oleh guru.</p> <p>→ Menyimak</p> <p>Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i></p> <p>untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.</p>
<p>Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)</p>	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>→ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i></p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan</p>

	belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya. → Membaca sumber lain selain buku teks Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang sedang dipelajari. → Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang sedang dipelajari. → Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola → Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. → Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola sesuai dengan pemahamannya. → Saling tukar informasi tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data processing (pengolahan Data)	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i> → Mengolah informasi dari materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. → Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p>

	<p>→ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi :</p> <p><i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i></p> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>→ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</p> <p>→ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i></p> <p>→ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</p> <p>→ Bertanya atas presentasi tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</p> <p>→ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <i>Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola</i></p> <p>→ Menjawab pertanyaan tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</p> <p>→ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang akan selesai dipelajari</p> <p>→ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</p>
Catatan : Selama pembelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan	
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik :	
<ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola yang baru diselesaikan. • Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. 	
Guru :	
<ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola • Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas • Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran Teknik, kesalahan dan perbaikan dalam Menembak bola kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. 	

(3) Sikap akhir melakukan gerakan

Skor baik jika:

- (a) badan tetap condong ke depan
- (b) pandangan mata tertuju pada lepasnya bola
- (c) kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang

Skor Sedang jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor Kurang jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

• Pengolahan skor

Skor maksimum: 9

Skor perolehan siswa: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh siswa: $SP/9 \times 100$

b. Lembar pengamatan penilaian hasil gerak spesifik melempar, menangkap, dan menggiring permainan bola basket.

1) Penilaian hasil gerak spesifik melempar dan menangkap bola

a) Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk keterampilan gerak spesifik melempar dan menangkap bola dilakukan siswa selama 30 detik dengan cara :

- (1) Mula-mula siswa berdiri dengan memegang bola.
- (2) Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba "mulai" siswa mulai melempar dan menangkap bola ke tembok dengan jarak 3 meter.
- (3) Petugas menghitung ulangan/pantulan bola yang dapat dilakukan oleh siswa.
- (4) Jumlah ulangan/pantulan bola yang dilakukan dengan benar memenuhi persyaratan dihitung untuk diberikan skor.

b) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
..... ≥ 20 kali ≥ 15 kali	86 - 100	Sangat Baik
17 - 19 kali	12 - 14 kali	71 - 85	Baik
14 - 16 kali	9 - 11 kali	56 - 70	Cukup
..... ≤ 13 kali ≤ 8 kali ≤ 55	Kurang

2) Penilaian hasil gerakan menggiring bola

a) Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk gerakan menggiring bola dilakukan siswa selama 30 detik dengan cara:

- (1) Mula-mula siswa berdiri dengan memegang bola.
- (2) Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba "mulai" siswa mulai menggiring bola melewati rintangan (corong atau kursi yang dipasang secara zig-zag) sebanyak 10 rintangan.
- (3) Petugas menghitung ulangan/rintangan yang dilewati yang dapat dilakukan oleh siswa.
- (4) Jumlah ulangan/rintangan bola yang dilakukan dengan benar memenuhi persyaratan dihitung untuk diberikan skor.

b) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Predikat Nilai	Klasifikasi Nilai
Putra	Putri		
..... ≥ 12 rintangan ≥ 10 rintangan	86 - 100	Sangat Baik
10 - 11 rintangan	8 - 9 rintangan	71 - 85	Baik
8 - 9 rintangan	6 - 7 rintangan	56 - 70	Cukup
..... ≤ 7 rintangan ≤ 5 rintangan ≤ 55	Kurang

4. Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut contoh format remedial terhadap tiga siswa.

No	Siswa	Target KI KD	Aspek	Materi	Indikator	KBM/ KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Keterangan
								Awal	Remedial	
1										
2										
3										

SMA Negeri 1 Salaman

dst.									
------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan Orang Tua Siswa:

5. Pengayaan

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada siswa, nilai yang dicapai tidak memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Berikut contoh format pengayaan terhadap tiga siswa.

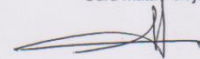
No	Siswa	Target	Aspek	Materi	Indikator	KBM/ KKM	Bentuk Remedial	Nilai		Keterangan
		KI KD						Awal	Remedial	
1										
2										
3										
4										
5										
dst.										

Keterangan Orang Tua Siswa:

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Ety Syarifah, M.Pd.
NIP. 19640319199512 2 002

Salaman, 28 Mei 2018
Guru Mata Pelajaran



Arifin Hanafi, S.Pd.
NIP. 19690605 200312 1 005

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

.....

.....

Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N I Candimulyo
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : XI / 2
Pertemuan : 2 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

Standar Kompetensi
7. Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar permainan olahraga dengan teknik dan taktik serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar
7.1. Mempraktikkan keterampilan bermain *salah satu* permainan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri**).

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Siswa dapat bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

③ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- Disiplin, Kerja keras, Kreati, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab,-

④ **Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :**

- Percaya diri, Berorientasi tugas dan hasil, Berani mengambil resiko, Berorientasi ke masa depan

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

B. Materi Pembelajaran

Permainan Bolabasket

1. Variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan kerjasama tim dengan baik dalam bentuk pertandingan.

C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. *Inclusive* (cakupan)
3. Bagian dan keseluruhan (*Part and whole*)
4. Permainan (*game*)
5. Saling menilai sesama teman (*Resiprocal*)

Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok). • Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat Melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik. • Siswa dapat Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras, dan percaya diri.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1 sampai 3

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

Religius

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- Pemanasan secara umum
- Berlari mengelilingi lapangan bolabasket
- Pemanasan khusus bolabasket dalam bentuk permainan

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

Integritas

- Penjelasan cara melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi,

- Melakukan latihan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bolabasket melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
- Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan kerjasama tim dengan baik dalam bentuk pertandingan (jumlah pemain, lapangan permainan, dan peraturan permainan dimodifikasi).

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

Tanggung jawab

- Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreati, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air.*);

Kemandirian

- Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Pendinginan (colling down) (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreati, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab*);
- Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreati, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab*);
- Berbaris dan berdoa. (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreati, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab*);

Pertemuan 4

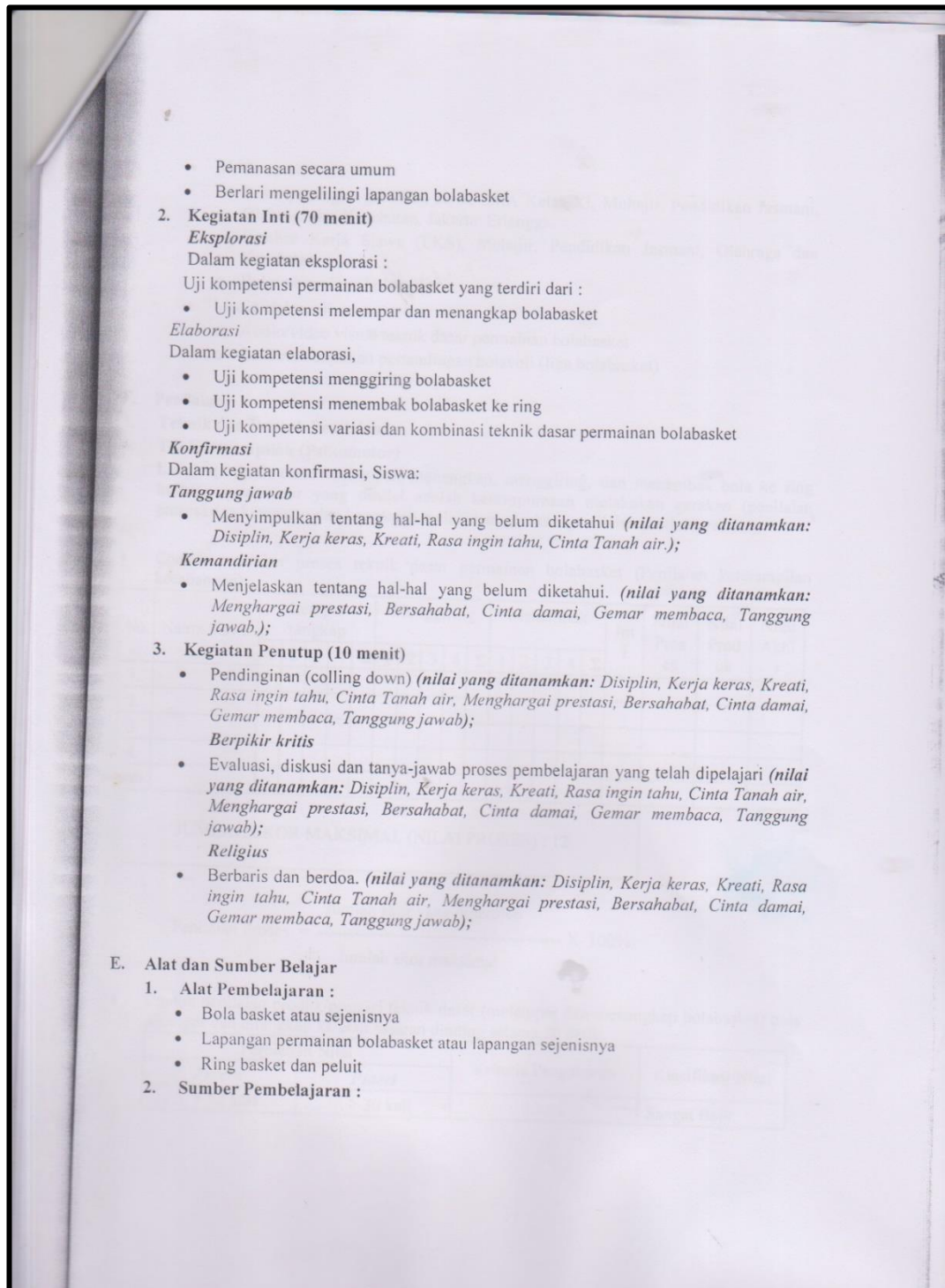
1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Religius

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan uji kompetensi.

Disiplin

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo



Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

- Media cetak
 - Buku pegangan guru dan siswa SMA Kelas XI, Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Jakarta: Erlangga.
 - Lembar Kerja Siswa (LKS), Muhajir, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 - Buku permainan bolabasket
- Media elektronik
 - Audio/video visual teknik dasar permainan bolabasket
 - Rekaman/cuplikan pertandingan bolavoli (liga bolabasket)

F. Penilaian

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

a. Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan teknik dasar melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket, unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan kecepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

- Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolabasket (Penilaian keterampilan kecakapan)

No	Nama Siswa	Lempar tangkap					Menggiring					Menembak					Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ				
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
dsb																				

JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (melempar dan menangkap bolabasket) bola dilempar dan ditangkap ke arah sasaran dinding selama 30 detik.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri		
..... > 35 kali > 30 kali	100%	Sangat Baik

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

30 – 34 kali	25 – 29 kali	90%	Baik
25 – 29 kali	20 – 24 kali	80%	Cukup
20 – 24 kali	15 – 19 kali	70%	Kurang
..... < 20 kali < 15 kali	60%	Kurang Sekali

- Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (menggiring bola) melewati rintangan selama 30 detik.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri		
..... > 20 rintangan > 15 rintangan	100%	Sangat Baik
16 – 19 rintangan	12 – 14 rintangan	90%	Baik
12 – 15 rintangan	9 – 11 rintangan	80%	Cukup
8 – 11 rintangan	6 – 8 rintangan	70%	Kurang
..... < 8 rintangan < 6 rintangan	60%	Kurang Sekali

- Contoh penilaian produk/prestasi teknik dasar (Menembak ke ring basket) selama 30 detik.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri		
..... > 20 masuk > 17 masuk	100%	Sangat Baik
17 – 19 masuk	14 – 16 masuk	90%	Baik
13 – 16 masuk	11 – 13 masuk	80%	Cukup
10 – 12 masuk	8 – 10 masuk	70%	Kurang
..... < 10 masuk < 8 masuk	60%	Kurang Sekali

b. Tes Sikap (Afektif)

Contoh penilaian afektif (Affective Behaviors)

Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai : kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri, dan sportivitas.

semangat, percaya diri, dan sportivitas.																					
No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA			
		Kerjasama			Kejujuran			Menghargai			Semangat			Percaya diri					Sportivitas		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					

[illegible]

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri Candimulyo

4. Sebutkan fungsi pemain foward dalam permainan bolabasket!
5. Sebutkan fungsi pemain center dalam permainan bolabasket!

2. Rekapitulasi Penilaian

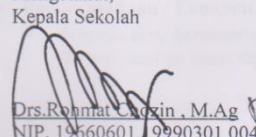
No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
Nilai Rata-rata							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}}$$

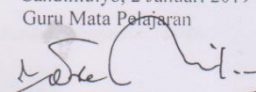
Keterangan :

- Mendapat nilai Sangat Baik, jika skor antara = 91 – 100%
- Mendapat nilai Baik, jika skor antara = 80 – 90%
- Mendapat nilai Cukup, jika skor antara = 70 – 79%
- Mendapat nilai Kurang, jika skor antara = 60 – 69%
- Mendapat nilai Kurang Sekali, jika skor antara = Kurang dari 60%

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Drs. Rohmat Chozin, M.Ag
NIP. 19660601 19990301 004

Candimulyo, 2 Januari 2019
Guru Mata Pelajaran


Drs. Moch Takari Mulya
NIP. 19650817 1995121 002

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA N 1 Mertoyudan
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : X/1
 Materi Pokok : Teknik Dasar Bola Basket (Pass, Dribble, Shoot, Pivot, Rebound)
 Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (4 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
 KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
KD.3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	3.1.1. Menunjukkan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.2. Mendeskripsikan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.3. Menganalisis kesalahan-kesalahan dalam melakukan tahap-tahap pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.4. Menganalisis keterampilan pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
KD.4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	4.1.1. Mendemonstrasikan langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 4.1.2. Mempraktikkan rangkaian langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 4.1.3. Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning* dengan pendekatan saintifik, peserta didik dapat menganalisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, serta dapat mempraktikkan hasil analisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, mengembangkan nilai karakter berpikir kritis, kreatif (*kemandirian*), kerjasama (*gotong royong*) dan kejujuran (*integritas*) selama proses pembelajaran.

D. Materi Pembelajaran

Gerak Dasar Permainan Bolabasket

1. Fase pass
2. Fase dribble
3. Fase shoot
4. Fase pivot
5. Fase rebound
6. Fase kombinasi fase pass, dribble, shoot, pivot, rebound
7. Bermain bolabasket dengan peraturan modifikasi

E. Metode/Model Pembelajaran

Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, pengajaran
 Model : Problem Base Learning

F. Media/Alat

Media/Alat : Laptop, proyektor, bolabasket, Peluh, Net, Cone, LKS

G. Sumber Belajar

- a. Buku siswa PJOK Kelas X, Kemdikbud, 2016
- b. Buku guru PJOK Kelas X, Kemdikbud, 2016
- c. Teknik dasar pass, dribble, shoot, pivot, rebound

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

H. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berkumpul di dalam kelas; 2) Mengucapkan salam kepada peserta didik; 3) Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; 4) Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara khusus; 5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah; 6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 	Disiplin Religi Gotong royong Berpikir kritis Kemandirian, Integritas	20 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak informasi dari penyajian video dan peragaan materi tentang berbagai keterampilan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket) 2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Siswa merancang rangkain gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas • Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikkan teknik gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 	Literasi Berpikir kritis Rasa ingin tahu Disiplin Kerja sama Berpikir kritis Rasa ingin tahu Integritas Kolaborasi Disiplin	90 Menit
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketepatan indikator; 2) Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; 4) Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; 5) Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman; 	Berpikir kritis Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu Religi	25 Menit

Lanjutan Lampiran RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

Pertemuan II, III

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berkumpul di dalam kelas; 2) Mengucapkan salam kepada peserta didik; 3) Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; 4) Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara khusus; 5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah; 6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 	Disiplin Religi Gotong royong Berpikir kritis Kemandirian, Integritas	20 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 2. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 3. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Siswa merancang rangkain gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 4. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas • Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikan teknik gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 	Literasi Berpikir kritis Rasa ingin tahu Disiplin Kerja sama Berpikir kritis Rasa ingin tahu Integritas Kolaborasi Disiplin	90 Menit
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator; 2) Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; 4) Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; 5) Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman; 	Berpikir kritis Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu Religi	25 Menit

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a) Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 b) Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
 c) Penilaian Keterampilan : Pratik

Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

2. Bentuk Penilaian :
 1. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 2. Tes tertulis : uraian
 3. Unjuk kerja : lembar penilaian praktik
3. Instrumen Penilaian (terlampir)
4. Remedial
 - Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga diluar jam pelajaran tergantung jumlah siswa
5. Pengayaan
 - Peserta didik yang telah mencapai diatas KKM, diberikan pengayaan dengan langkah sebagai berikut:
 - Peserta didik yang mencapai nilai $n(ketuntasan) < n < n(maksimum)$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - Peserta didik yang mencapai nilai $n > n(maksimum)$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

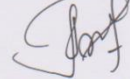
Mengetahui
Kepala SMAN 1 Mertoyudan

Drs.Edi Yunanto, M.Pd

NIP. 10600906 199412 1 001

Mertoyudan, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran



Muhammad Rofiq Muttaqin, S.Pd

NIP.19720418 200701 1 014

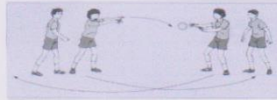
Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

Lampiran Materi :

Gerak Dasar Permainan Bolabasket

1. Fase pass

Lempar tangkap



2. Fase dribble

Menggiring bola (memantul-mantulkan bola)



3. Fase shoot

Memasukkan bola ke keranjang



4. Fase pivot

Melindungi bola dari rebutan lawan. (kaki poros, kaki yang lain bergerak kemana-mana)



5. Fase rebound

Berebut bola pantul



Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 1 Candimulyo
 Tahun pelajaran : 2018/2019
 Kelas/Semester : /
 Mata Pelajaran : PJOK

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir Sikap	Pos/ Neg	Tindak Lanjut
1				Disiplin		
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Aspek yang Diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	BT	MT	TN
1. Disiplin	Hadir tepat waktu			
	Mengikuti seluruh proses pembelajaran			
	Selesai tepat waktu			
2. Kerja sama	Bersama-sama menyiapkan peralatan			
	Mau memberi umpan ketika bermain			
	Mau menjadi penjaga bola			
3. Tanggung jawab	Mau mengakui kesalahan yang dilakukan			
	Tidak mencari cari kesalahan teman			
	Mengerjakan tugas yang diterima			

Keterangan:
 BT : belum tampak
 MT : Mulai Tampak
 TN : Tampak Nyata

Mengetahui
 Kepala SMAN 1 Mertoyudan

Drs. Edi Yananto, M.Pd.
NIP. 10600906-199412 1 001

Mertoyudan, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran

Muhammad Rofiq Muttaqin, S.Pd
NIP. 19720413 200701 1 014


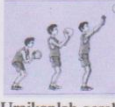
Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

KISI-KISI URAIAN

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/ Semester :
Materi Pokok : Bolabasket (pass, dribble, shoot, pivot, rebound)

No	Kompetensi yang diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	Permainan bolabasket	Gerak dasar permainan Bola Basket	Ditunjukkan gambar, peserta didik mampu menganalisis keterampilan dribbling permainan bolabasket	Analisis (C4)	Uraian	1
2.				Ditunjukkan gambar, peserta didik mampu menganalisis keterampilan shooting permainan bolabasket	Analisis (C4)	Uraian	2

SOAL URAIAN

No	Soal Uraian	Jawaban
1.	Ditunjukkan gambar  Uraikanlah gerakan dribbling ditempat yang benar.	<i>Sikap Awal</i> : badan agak membungkuk, kedua lutut agak ditekuk n selebar bahu, lengan rilek (jari-jari tangan dibuka lebar-lebar kuat). <i>Sikap Inti</i> : bola dipantul-pantulkan dengan mendorong bola (bukan dipukul). <i>Sikap akhir</i> : pandangan ke arah kawan/target, bola dipegang siap di oper/shoot/lempar
2.	Ditunjukkan gambar  Uraikanlah gerakan shooting	<i>Sikap Awal</i> : badan agak membungkuk, kedua lutut agak ditekuk n selebar bahu, lengan rilek n bola dipegang di depan dada, pandangan kea rah keranjang <i>Sikap Inti</i> : bersamaan kedua lutut diluruskan-bola di dorong kuat oleh salah satu tangan, dorongan lurus ke atas (posisi tangan lurus $\rightarrow 45^\circ$), kemudian lecutkan tangan saat bola lepas. <i>Sikap akhir</i> : pandangan ke arah keranjang/target, siap untuk berebut bola

KISI-KISI PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/ Semester :
Materi Pokok : Bolabasket pass, dribble, shoot, pivot, rebound ()

No	Kompetensi yang diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	Permainan bolabasket	Gerak dasar permainan Bola Basket	Siswa mampu menganalisis passing permainan bolabasket	Hots	PG	1
2.				Disajikan gambar, siswa mampu Menganalisis keterampilan berebut bola (rebound) permainan bolabasket	Hots	PG	2

SOAL PILIHAN GANDA

- Untuk lemparan jauh dan kuat menggunakan teknik ...
a. over head pass a. bounce pass d. lemparan samping
- Untuk melakukan bola rebound sebaiknya dilakukan oleh posisi ...
a. guard c. center e. power guard

Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

INSTRUMEN TES TERTULIS

Sekolah : SMA Negeri 1 Mertoyudan
Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester :
Tahun Pelajaran :

Kompetensi Dasar : 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Indikator Pencapaian Kompetensi : 3.1.1. Menunjukkan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
3.1.2. Mendeskripsikan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
3.1.3. Menganalisis kesalahan-kesalahan dalam melakukan tahap-tahap pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
3.1.4. Menganalisis keterampilan pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket

Soal:

1. Bagaimanakah gerakan dan fungsi dari pivot.
2. Untuk mengoper bola pada kawan yang dihadap lawan yang tinggi sebaiknya menggunakan operan apa? Jelaskan.

- Pedoman Penskoran
Skor 2, jika penjelasan benar dan lengkap
skor 1, jika penjelasan benar tetapi kurang lengkap
Skor 0, jika penjelasan tidak ada

Lanjutan RPP SMA Negeri 1 Mertoyudan

INSTRUMEN TES PRAKTEK

Sekolah : SMA Negeri 1 Mertoyudan
Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester : /
Tahun Pelajaran : 2018/2019

Kompetensi Dasar : 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik
Indikator Pencapaian Kompetensi : 4.1.1. Mendemonstrasikan langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
4.1.2. Mempraktikkan rangkaian langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
4.1.3. Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

Praktekan pass, dribble, shoot, pivot, rebound

Indikator Penilaian :

- Sikap Awal =1,2
- Sikap Inti=1,2,3
- Sikap Akhir=1,2

No	Nama Siswa	pass				dribble				Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		a	b	c	Σ	a	b	c	Σ				
1.		2	3	2	7	2	3	2	7	14	-	-	-
2.											-	-	-
3.											-	-	-
4.											-	-	-
5.											-	-	-
Dsb											-	-	-
JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 14													

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

KARTU TUGAS

Nama : SMA Negeri 1 Mertoyudan
Kelas/Semester : /
Hari/Tanggal :
Pasangan :
Tahun Pelajaran :
Materi : Bola Basket
Pelaku : Melakukan gerakan sesuai dengan urutan gerak
Pengamat : Memberikan umpan balik dan mencatat penampilan pelaku

Catatan: Hasil pengamatan didiskusikan dengan pelaku dan digunakan sebagai perbaikan pada pengulangan gerakan setelah dihalat peran berganti setelah pelaku menyelesaikan tugas gerak yang harus dilakukan.

NO	MATERI	DESKRIPSI TUGAS	UMPAN BALIK			
			Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Kel. 4
1	passing	> Mempraktikkan macam-macam jenis passing > Mempraktikkan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis passing				
2	dribling	> Mempraktikkan macam-macam jenis dribling > Mempraktikkan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis dribling				
3	shooting	> Mempraktikkan macam-macam jenis shooting > Mempraktikkan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis shooting				
4	pivot	> Mempraktikkan macam-macam jenis pivot > Mempraktikkan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis pivot				

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA N 1 GRABAG
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : XII/GASAL
Materi Pokok : Teknik Dasar Bola Basket (Pass, Dribble, Shoot, Pivot, Rebound)
Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (4 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
KD.3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	3.1.1. Menunjukkan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.2. Mendeskripsikan teknik pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.3. Menganalisis kesalahan-kesalahan dalam melakukan tahap-tahap pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 3.1.4. Menganalisis keterampilan pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket
KD.4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik .	4.1.1. Mendemonstrasikan langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 4.1.2. Mempraktikkan rangkaian langkah-langkah pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket 4.1.3. Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

C. Tujuan Pembelajaran
Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning* dengan pendekatan saintifik, peserta didik dapat menganalisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, serta dapat mempraktikkan hasil analisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, mengembangkan nilai karakter berpikir kritis, kreatif (*kemandirian*), kerjasama (*gotong royong*) dan kejujuran (*integritas*) selama proses pembelajaran.

D. Materi Pembelajaran
Gerak Dasar Permainan Bolabasket
1. Fase pass
2. Fase dribble
3. Fase shoot
4. Fase pivot
5. Fase rebound
6. Fase kombinasi fase pass, dribble, shoot, pivot, rebound
7. Bermain bolabasket dengan peraturan modifikasi

E. Metode/Model Pembelajaran
Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
Model : Problem Base Learning

F. Media/Alat
Media/Alat : Laptop, proyektor, bolabasket, Peluit, Net, Cone, LKS.

G. Sumber Belajar
a. Buku siswa PJOK Kelas X, Kemdikbud, 2016
b. Buku guru PJOK Kelas X, Kemdikbud, 2016
c. Teknik dasar pass, dribble, shoot, pivot, rebound .

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

H. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berkumpul di dalam kelas; 2) Mengucapkan salam kepada peserta didik; 3) Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; 4) Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara khusus; 5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah; 6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 	Disiplin Religi Gotong royong Berpikir kritis Kemandirian, Integritas	20 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak informasi dari penyajian video dan peragaan materi tentang berbagai keterampilan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound permainan bolabasket) 2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Siswa merancang rangkain gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas • Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikkan teknik gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 	Literasi Berpikir kritis Rasa ingin tahu Disiplin Kerja sama Berpikir kritis Rasa ingin tahu Integritas Kolaborasi Disiplin	90 Menit
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator; 2) Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; 4) Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; 5) Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman; 	Berpikir kritis Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu Religi	25 Menit

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

Pertemuan II, III

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berkumpul di dalam kelas; 2) Mengucapkan salam kepada peserta didik; 3) Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; 4) Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara khusus; 5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah; 6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 	Disiplin Religi Gotong royong Berpikir kritis Kemandirian, Integritas	20 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 2. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 3. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Siswa merancang rangkain gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 4. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas • Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikkan teknik gerakan teknik dasar dalam permainan Bola Basket(pass, dribble, shoot, pivot, rebound) 	Literasi Berpikir kritis Rasa ingin tahu Disiplin Kerja sama Berpikir kritis Rasa ingin tahu Integritas Kolaborasi Disiplin	90 Menit
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator; 2) Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; 4) Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; 5) Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman; 	Berpikir kritis Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu Religi	25 Menit

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian:
 - a) Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
 - b) Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
 - c) Penilaian Keterampilan : Praktik

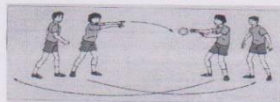
Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

Lampiran Materi :

Gerak Dasar Permainan Bolabasket

1. Fase pass

Lempar tangkap



2. Fase dribble

Menggiring bola (memantul-mantulkan bola)



3. Fase shoot

Memasukkan bola ke keranjang



4. Fase pivot

Melindungi bola dari rebutan lawan. (kaki poros, kaki yang lain bergerak kemana-mana)



5. Fase rebound

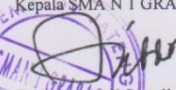
Berebut bola pantul



Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

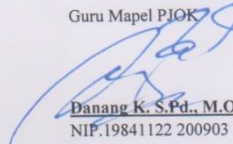
2. Bentuk Penilaian :
 1. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 2. Tes tertulis : uraian
 3. Unjuk kerja : lembar penilaian praktik
3. Instrumen Penilaian (terlampir)
4. Remedial
 - Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga diluar jam pelajaran tergantung jumlah siswa
5. Pengayaan
 - Peserta didik yang telah mencapai diatas KKM, diberikan pengayaan dengan langkah sebagai berikut:
 - Peserta didik yang mencapai nilai $n(ketuntasan) < n < n(maksimum)$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - Peserta didik yang mencapai nilai $n > n(maksimum)$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 GRABAG,


Dra. Ani Ardi Suprijani
NIP.19630124 198803 2 001

Grabag, Juli 2019

Guru Mapel PLOK


Danang K. S.Pd., M.Or
NIP.19841122 200903 1 003

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 1 GRABAG
 Tahun pelajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XII / I
 Mata Pelajaran : PJOK

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir Sikap	Pos/ Neg	Tindak Lanjut
1				Disiplin		
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Aspek yang Diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	BT	MT	TN
1. Disiplin	Hadir tepat waktu			
	Mengikuti seluruh proses pembelajaran			
	Selesai tepat waktu			
2. Kerja sama	Bersama-sama menyiapkan peralatan			
	Mau memberi umpan ketika bermain			
	Mau menjadi penjaga bola			
3. Tanggung jawab	Mau mengakui kesalahan yang dilakukan			
	Tidak mencari cari kesalahan teman			
	Mengerjakan tugas yang diterima			

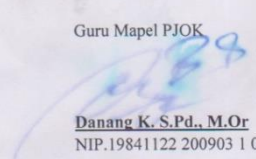
Keterangan:
 BT : belum tampak
 MT : Mulai Tampak
 TN : Tampak Nyata

Grabag, Juli 2019

Guru Mapel PJOK

Mengetahui,
 Kepala SMA N 1 GRABAG,

Dra. Ani Ardi Suprijani
 NIP.19630124 198803 2 001


Danang K. S.Pd., M.Or
 NIP.19841122 200903 1 003

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis keterampilan melempar bola mendatar setinggi dada untuk jarak sasaran dekat.
2. Peserta didik dapat menganalisis keterampilan melempar bola melambung untuk jarak sasaran jauh.
3. Peserta didik dapat menganalisis keterampilan menembak bola dalam permainan bolabasket dengan didorong ke arah depan atas untuk menghasilkan akurasi yang baik.
4. Peserta didik dapat menganalisis keterampilan menembak dengan arah bola parabol.
5. Peserta didik dapat mempraktikkan hasil analisis keterampilan melempar bola mendatar setinggi dada untuk jarak sasaran dekat.
6. Peserta didik dapat mempraktikkan hasil analisis keterampilan melempar bola melambung untuk jarak sasaran jauh.
7. Peserta didik dapat keterampilan menembak bola dalam permainan bolabasket dengan didorong ke arah depan atas untuk menghasilkan akurasi yang baik.
8. Peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan menembak dengan arah bola parabol.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
Materi pokok analisis keterampilan melempar bola dan menembak bola dalam permainan bolabasket
2. Materi pembelajaran pengayaan
Materi pengayaan dikembangkan dari materi pembelajaran regular dengan mengarah pada teknik yang lebih spesifik yaitu chest pass dan overhead pass
3. Materi pembelajaran remedial
Materi pembelajaran remedial merupakan pengulangan materi regular yang dilakukan hingga peserta didik memenuhi standar pencapaian kompetensi.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran *Teaching games for understanding*

F. Media dan Bahan

Media :

1. Video/slideshow melempar menangkap dan mencetak angka bolabasket

Alat dan bahan :

1. Bola basket
2. Cone

G. Sumber Belajar

Buku wajib:

1. Kemendikbud (2015). *Buku Siswa PJOK kelas XII*. Jakarta: Kemendikbud


Referensi:

2. Kemendikbud (2015). *Buku Guru dan PJOK kelas XII*. Jakarta: Kemendikbud


Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Gambar	Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Pendahuluan (15 menit)		
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengkondisikan peserta didik, memberi salam, memimpin berdoa dan presensi kehadiran2. Guru melakukan apersepsi tentang bolabasket.3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan bercerita tentang manfaat bermain bolabasket secara jasmaniah dan rohaniah.4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran dan cakupan materi.5. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan, berupa penilaian soal dan penugasan seperti terlampir dalam RPP.6. Peserta didik melakukan pemanasan dengan game "leg ball":<ol style="list-style-type: none">a. peserta didik dibagi dalam 2 timb. Dalam permainan Setiap tim berusaha mengenai kaki tim lawan dengan cara dilempar.c. Jika berhasil mengenai kaki maka tim mendapat poin 1	Formasi siswa menghadap guru
Kegiatan Inti (95 menit)		
	<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik membentuk dan menempatkan diri ke dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4 orang. <p>Game 1 (Collaboration) (Literasi)</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa tim beranggotakan 4-6 siswa per tim</p> <p>Dua tim bertanding dengan permainan 1 :</p>	

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

	<p>a. Permainan dilakukan dengan peraturan yang sesungguhnya dengan modifikasi lapangan dan jumlah pemain yang lebih kecil</p> <p>b. Setiap pemain hanya boleh memegang bola dua kali sebelum tim melakukan tembakan.</p> <p>c. Guru menilai permainan yang dilakukan peserta didik.</p>	
Penutup (10 menit)		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa 2. Guru memimpin ice breaking. 3. Guru menyampaikan refleksi dan evaluasi 4. Guru menyampaikan penugasan dan materi pada pertemuan selanjutnya 5. Guru memimpin doa dan menutup pembelajaran 	

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian sikap

Spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

Sosial



No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

Petunjuk penilaian : lampiran 1


2. Kisi-kisi Penilaian Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis	Saat pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan permainan adalah mencetak angka dengan mengenakan target yang terdapat di ujung lapangan lawan dengan bola - target yang terdapat di ujung lapangan lawan dengan bola - Pemain yang membawa bola tidak boleh berlari/berjalan menggiring bola - Pemain yang tidak membawa bola bebas bergerak - Setelah permainan dapat berjalan target sasaran dinaikan tingkat kesulitannya ke dalam ring basket <p>Question (Critical thinking) Guru memancing siswa untuk bertanya mengenai kegiatan pada game 1 dan menekankan pertanyaan kepada siswa.</p> <p>Penekanan pertanyaan guru kepada siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kapan lemparan lambung dan setinggi dada digunakan secara tepat? - Bagaimana proses menembak secara efektif? <p>Pactice task/drill (creativity) Peserta didik melakukan drill dengan prosedur seperti berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melepas bola dari satu ke tim yang semakin jauh satu sama lain. - Peserta didik melakukan shoot ke arah ring secara bergantian
	<p>Penutup (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa 2. Guru memimpin dengan pelepasan dengan ice breaking. 3. Guru menyampaikan refleksi dan evaluasi

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

	<p>a. Permainan dilakukan dengan peraturan yang sesungguhnya dengan modifikasi lapangan dan jumlah pemain yang lebih kecil</p> <p>b. Setiap pemain hanya boleh memegang bola dua kali sebelum tim melakukan tembakan.</p> <p>c. Guru menilai permainan yang dilakukan peserta didik.</p>	
Penutup (10 menit)		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa 2. Guru memimpin ice breaking. 3. Guru menyampaikan refleksi dan evaluasi 4. Guru menyampaikan penugasan dan materi pada pertemuan selanjutnya 5. Guru memimpin doa dan menutup pembelajaran 	

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian sikap

Spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)

Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat Lampiran 1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

Petunjuk penilaian : lampiran 1


2. Kisi-kisi Penilaian Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis	Saat pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

Lampiran RPP SMA Negeri 1 Grabag

	4. Guru menyampaikan penugasan dan materi pada pertemuan selanjutnya	
	5. Guru memimpin doa dan menutup pembelajaran	

Pertemuan 2

Gambar	Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Pendahuluan (15 menit)		
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengkondisikan peserta didik, memberi salam, memimpin berdoa dan presensi kehadiran2. Guru melakukan apersepsi tentang bolabasket.3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan bercerita tentang manfaat bermain bolabasket secara jasmaniah dan rohaniah.4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran dan cakupan materi.5. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan, berupa penilaian soal dan penugasan seperti terlampir dalam RPP.6. Peserta didik melakukan pemanasan dengan game "Icy ball" seperti pada pertemuan 1	Formasi peserta didik menghadap guru
Kegiatan Inti (95 menit)		
	<p>Pactice task/drill (creativity)</p> <p>Peserta didik melakukan drill dengan prosedur seperti berikut:</p> <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik mengoper bola dari titik ke titik yang semakin jauh satu sama lain.- Peserta didik melakukan shoot ke arah ring secara bergantian <p>Game 2 (Communicating)</p> <ul style="list-style-type: none">- Pesrta didik mempraktikkan hasil temuan dan practice pada game 2- Game 2 dengan ketentuan sbb:	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMA N 1 Ngluwar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: XI/2
Materi Pokok	: Teknik Lanjut Bola Basket(macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot)
Alokasi Waktu	: 9 x 45 menit (3 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
KD.3.1.Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan	3.1.1.Menganalisis macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot 3.1.2.Menganalisis kesalahan-kesalahan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot 3.1.3.Menganalisis n merencanakan perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot
KD.4.1.Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.	4.1.1. Mempraktikkan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot 4.1.2. Mempraktikkan kesalahan-kesalahan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot 4.1.3.Mendemonstrasikan n merencanakan perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Base Learning* dengan pendekatan saintifik, peserta didik dapat menganalisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, serta dapat mempraktikkan hasil analisis keterampilan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik, mengembangkan nilai karakter berpikir kritis, kreatif (**kemandirian**), kerjasama (**gotong royong**) dan kejujuran (**integritas**) selama proses pembelajaran.

D. Materi Pembelajaran

Gerak Lanjut Permainan Bolabasket

1. Fase passing
2. Fase dribling
3. Fase shooting
4. Bermain bolabasket dengan peraturan modifikasi

E. Metode/Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
 Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
 Model : Problem Base Learning

F. Media/Alat

Alat : Laptop, proyektor, bolabasket, Peluit, Net, Cone.
 Bahan : LKS
 Media : Video dan demonstrasi

G. Sumber Belajar

- a. Buku siswa PJOK Kelas XI, Kemdikbud, 2016
- b. Buku guru PJOK Kelas XI, Kemdikbud, 2016
- c. Teknik macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
----------	-------------------	-----------------------------------	-------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berkumpul di dalam kelas; 2) Mengucapkan salam kepada peserta didik; 3) Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; 4) Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara khusus; 5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah; 6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik; 	<p>Disiplin</p> <p>Religi</p> <p>Gotong royong</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Kemandirian, Integritas</p>	20 Menit
Inti	<p>1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak informasi dari penyajian video dan peragaan materi tentang berbagai keterampilan gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, 	<p>Literasi</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	90 Menit

	<p>Dribble, Shoot)</p> <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa merancang rangkain gerakan serta perbaikan(kesalahan dalam pelaksanaan) teknik lanjut dalam permainan Bola Basket(macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikan teknik gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket(macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) 	<p>Integritas</p> <p>Kolaborasi</p> <p>Disiplin</p>	
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator; Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman; 	<p>Berpikir kritis</p> <p>Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu</p> <p>Religi</p>	25 Menit

Pertemuan II dan III. (rolling kelompok)

Kegiatan	Diskripsi/Sintaks	Nilai-nilai karakter dan literasi	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berkumpul di dalam kelas; Mengucapkan salam kepada peserta didik; Salah satu peserta didik memimpin dan mengajak peserta didik yang lain untuk berdoa terlebih dahulu; Menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum dan memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan bagi peserta didik yang mengalami gangguan kesehatan serius harus diperlakukan secara 	<p>Disiplin</p> <p>Religi</p> <p>Gotong royong</p> <p>Berpikir kritis</p>	20 Menit

	<p>husus;</p> <p>5) Guru memberikan penguatan terkait pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan pribadi dan sekolah;</p> <p>6) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik;</p> <p>7) Menyampaikan garis besar cakupan materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik;</p> <p>8) Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi keterampilan gerak permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik;</p>	Kemandirian, Integritas	
Inti	<p>1. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>2. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca buku dan referensi lain serta siswa mencoba melakukan gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>3. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa merancang rangkain gerakan serta perbaikan(kesalahan dalam pelaksanaan) teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) <p>4. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menganalisis dan memaparkan hasil rancangan kelompoknya, disertai peragaan seluruh anggota kelompok secara bergantian di depan kelas Peserta didik bergantian tampil kedepan mempraktikkan teknik gerakan teknik lanjut dalam permainan Bola Basket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot) 	<p>Literasi</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Disiplin</p> <p>Kerja sama</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Integritas</p> <p>Kolaborasi</p> <p>Disiplin</p>	90 Menit

Akhir	1) Melakukan penilaian (tes tertulis) untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator; 2) Guru melakukan tanya-jawab dan membuat simpulan dengan peserta didik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan; 3) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk melihat permainan Bolabasket di televisi, internet atau menyaksikan langsung di lapangan basket; 4) Menginformasikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; 5) Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdoa dan bersalaman;	Berpikir kritis Literasi, Kemandirian, Rasa ingin tahu Religi	25 Menit
-------	---	---	----------

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian:

1) Penilaian Sikap

- a) Teknik penilaian : Observasi/pengamatan
- b) Bentuk penilaian : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- c) Instrumen penilaian : Jurnal (terlampir)

2) Penilaian Pengetahuan

- a) Teknik tes : Tes Tertulis
- b) Bentuk penilaian : Uraian dan PG
- c) Instrumen penilaian : Terlampir

3) Penilaian Keterampilan : Praktik/Performance, Portofolio (instrumen terlampir)

2. Remedial

Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga diluar jam pelajaran tergantung jumlah siswa

3. Pengayaan

- Peserta didik yang telah mencapai diatas KKM, diberikan pengayaan dengan langkah sebagai berikut:
- Peserta didik yang mencapai nilai $n(ketuntasan) < n < n(maksimum)$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
Peserta didik yang mencapai nilai $n > n(maksimum)$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Ngluwar, 3 Januari 2020

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Ngluwar

Guru Mata Pelajaran

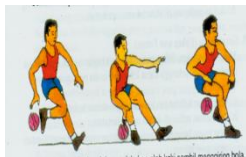
Beny Sukandari, M.Pd.B.I.
NIP. 19690530 199412 2 005

Yolindrawan Yudhistira, S.Pd.
NIP.19951211 201902 1 004

Lampiran Materi :

A. Dribling

Macam-macam dribling :



dribling rendah
dribling



dribling tinggi



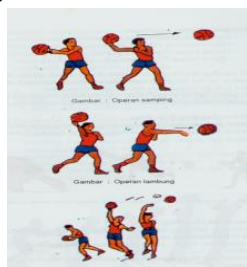
variasi

B. Passing

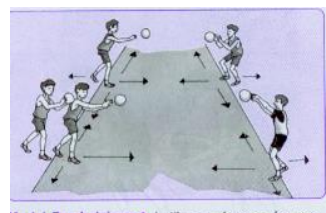
Macam-macam passing :



Bounce pass



satu tangan



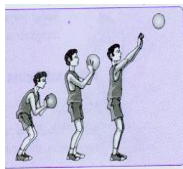
chest pass



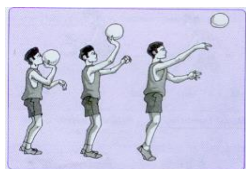
over head pass

C. Shooting

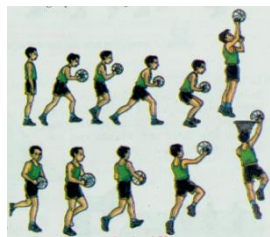
Macaam-macam shoot :



dua tangan



satu tangaan



lay up

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 1 Ngluwar
 Tahun pelajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI/2
 Mata Pelajaran : PJOK

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir Sikap	Pos/ Neg	Tindak Lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Aspek yang Diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	BT	MT	TN
1. Disiplin	Hadir tepat waktu			
	Mengikuti seluruh proses pembelajaran			
	Selesai tepat waktu			
2. Kerja sama	Bersama-sama menyiapkan peralatan			
	Mau memberi umpan ketika bermain			
	Mau menjadi penjaga bola			
3. Tanggung jawab	Mau mengakui kesalahan yang dilakukan			
	Tidak mencari cari kesalahan teman			
	Mengerjakan tugas yang diterima			

Keterangan:

BT : belum tampak

MT : Mulai Tampak

TN : Tampak Nyata

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Ngluwar

Ngluwar, 3 Januari 2020

Guru Mata Pelajaran

Beny Sukandari, M.Pd.B.I.
NIP. 19690530 199412 2 005


Yolindrawan Yudhistira, S.Pd.
NIP.19951211 201902 1 004



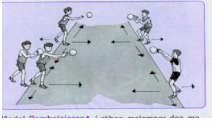
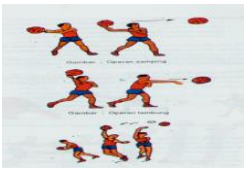
KISI-KISI URAIAN

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/ Semester : XI/2
Materi Pokok : Bolabasket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot)

No	Kompetensi yang diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	Permainan bolabasket	Gerak lanjut permainan Bola Basket	Ditunjukkan gambar, peserta didik mampu menganalisis keterampilan macam-macam dribling, passing permainan bolabasket	Analisis (C4)	Uraian	1 2

SOAL URAIAN

No	Soal Uraian	Jawaban
1.	<p>Di sajikan gambar di bawah ini</p>  <p>Kesalahan-kesalahan umum apa sajakah yang terjadi pada saat melakukan dribbling serta bagaimana cara memperbaiki gerakan yang salah.</p>	<p>1. Kesalahan umum dribling :</p> <ul style="list-style-type: none">>bola dipantulkan dengan ditepak-tepak dengan telapak tangan,>bola ditekan dan tidak mengikuti bola,>merunduk dan melihat bola,>tidak melindungi bola dengan tangan yang bebas,>dribble terlalu tinggi dan salah dalam menempatkan kaki, <p>Cara memperbaiki kesalahan2 dalam melakukan dribling :</p> <ul style="list-style-type: none">a. dribble bola dengan ujung jari-jari relaksb. ikuti arah bolac. pandangan ke depan, dagu agak diangkat dan tidak melihat bolad. saat control dribble bola agak dekat dengan badane. pada dribble cepat penempatan bola agak ke depanf. selalau menempatkan badan antara lawan dengan bolag. pada saat mendribble tangan yang bebas diangkat untuk melindungi bola.
2.	<p>Di sajikan gambar di bawah ini</p>	<p>2. Perbedaan</p> <ul style="list-style-type: none">> a=operan pantul, digunakan untuk memecoh lawan yang tinggi

    <p>Jelaskanlah masing-masing kegunaannya pada gambar di atas.</p>	<p>> b=over head pass=operan dari atas kepala, digunakan untuk 2 orang yang menghadang langsung (2 orang blok)</p> <p>> c=chest pass=operan setinggi dada, digunakan untuk serangan cepat</p> <p>> d=operan satu tangan, digunakan untuk operan jarak jauh</p>
---	---

KISI-KISI PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/ Semester : XI/2
 Materi Pokok : Bolabasket (macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot)

No	Kompetensi yang diuji	Lingkup Materi	Materi	Indikator soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
1.	Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	Permainan bolabasket	Gerak lanjut permainan Bola Basket	Siswa mampu menganalisis macam-macam shooting permainan bolabasket	Hots	PG	1 2

SOAL PILIHAN GANDA

- Saat melakukan *lay up shoot*, gerakan yang benar adalah ...

a. 4 langkah

b. 3 langkah

c. 2 langkah

d. 1 langkah

e. berjalan

INSTRUMEN TES TERTULIS

Sekolah : SMA Negeri 1 Ngluwar
Mata peajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester : XI
Tahun Pelajaran :

Kompetensi Dasar : 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan

IPK : 3.1.1. Menganalisis macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot
3.1.2. Menganalisis kesalahan-kesalahan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot
3.1.3. Menganalisis n merencanakan perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot

Soal:

1. Bagaimanakah memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam melakukan dribble.
2. Jelaskan langkah-langkah dalam melakukan lay up shoot
3. Kesalahan apa sajakah yang terjadi pada saat pass.

▪ Pedoman Penskoran

Skor 2, jika penjelasan benar dan lengkap

skor 1, jika penjelasan benar tetapi kurang lengkap

Skor 0, jika penjelasan tidak ada

INSTRUMEN TES PRAKTEK

Sekolah : SMA Negeri 1 Ngluwar
 Mata peajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Kelas/Semester : XI/2
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

Kompetensi Dasar : 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

IPK : 4.1.1. Mempraktikkan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot
 4.1.2. Mempraktikkan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot
 4.1.3. Mendemonstrasikan gerak/teknik yang sudah diperbaiki dalam melakukan macam-macam jenis Pass, Dribble, Shoot

>Praktekan over head pass, chest pass

Indikator Penilaian :

- a. Sikap Awal =1,2
- b. Sikap Inti=1,2,3
- c. Sikap Akhir=1,2

No	Nama Siswa	Over h pass				Chest p				Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		a	b	c	Σ	a	b	c	Σ				
1.		2	3	2	7	2	3	2	7	14		-	
2.												-	
3.												-	
4.												-	
5.												-	
Dsb												-	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 14													

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

>Praktekan lay up shoot, tembakan kaitan

Indikator Penilaian :

- Sikap Awal =1,2
- Sikap Inti=1,2,3
- Sikap Akhir=1,2

No	Nama Siswa	LUS				Kaitan				Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		a	b	c	Σ	a	b	c	Σ				
1.		2	3	2	7	2	3	2	7	14		-	
2.												-	
3.												-	
4.												-	
5.												-	
Dsb												-	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 14													

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

>Praktekan dribble tinggi, rendah

Indikator Penilaian :

- Sikap Awal =1,2
- Sikap Inti=1,2,3
- Sikap Akhir=1,2

No	Nama Siswa	D tinggi				D rendah				Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		a	b	c	Σ	a	b	c	Σ				
1.		2	3	2	7	2	3	2	7	14		-	
2.												-	
3.												-	
4.												-	
5.												-	
Dsb												-	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 14													

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

KARTU TUGAS

Nama : SMA Negeri 1 Ngluwar
 Kelas/Semester :
 Hari/Tanggal :
 Pasangan :
 Tahun Pelajaran :
 Materi : Bola Basket
 Pelaku : Melakukan gerakan sesuai dengan urutan gerak
 Pengamat : Memberikan umpan balik dan mencatat penampilan pelaku

Catatan: Hasil pengamatan didiskusikan dengan pelaku dan digunakan sebagai perbaikan pada pengulangan gerakan setelah diskusi. peran berganti setelah pelaku menyelesaikan tugas gerak yang harus dilakukan.

NO	MATERI	DESKRIPSI TUGAS	UMPAN BALIK		
			Kel.1	Kel.2	Kel.3
1	passing	>Mempraktikan macam-macam jenis passing >Mempraktikan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis passing			
2	shoot	>Mempraktikan macam-macam jenis shoot >Mempraktikan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis shoot			
3	dribble	>Mempraktikan macam-macam jenis dribble >Mempraktikan gerak/teknik perbaikan dalam melakukan macam-macam jenis dribble			

Keterangan : > Warna hijau yang melakukan pengamatan(pengamat). Warna merah, abu-abu, kuning yang diamati(pelaku=@ waktu 15 menit).
 > Masing-masing kelompok mendemonstrasikan susunan/tahap-tahap latihan hasil diskusi.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA NEGERI 1 DUKUN
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas /Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Permainan Bola Besar (Basket)
Alokasi Waktu : 6 Jp

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	3.1.1 Menganalisis keterampilan gerak <i>shooting</i> pada permainan modifikasi bola basket 3.1.2 Mengaitkan keterampilan gerak <i>dribbel</i> dengan <i>lay up</i> pada permainan modifikasi bola basket	
4.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan*	4.1.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak <i>shooting</i> pada permainan modifikasi bola basket 4.1.2 mempraktikkan keterampilan gerak <i>dribble</i> dengan <i>lay up</i> pada permainan modifikasi bola basket	

C. Tujuan

Setelah melalui proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu :

Pertemuan Pertama

1. Menganalisis keterampilan gerak *shooting* pada permainan modifikasi bola basket sesuai sistematika
2. Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak *shooting* pada permainan modifikasi bola basket untuk mencetak angka
3. Mampu memiliki rasa tanggung jawab, jujur dan kerja sama

Pertemuan Kedua

1. Mengaitkan keterampilan gerak *dribble* dengan *lay up* pada permainan modifikasi bola basket sesuai sistematika
2. Mempraktikkan keterampilan gerak *dribble* dengan *lay up* pada permainan modifikasi bola basket untuk mencetak point
3. Mampu memiliki rasa tanggung jawab, jujur dan kerja sama

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Reguler

- a. *Lay up*
- b. *Shooting*

2. Materi Remidi

Bagi peserta didik yang belum mencapai batas kriteia ketuntasan minimal di buat kelompok menyesuaikan jumlah didampingi satu teman yang dianggap mampu untuk mendampingi mengulang gerakan *lay up*. Apabila tidak ada waktu buat unjuk kerja hasil belajar, siswa remidi di pebolehkan membuat video hasil remidi.

3. Materi Pengayaan

Siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal diharapkan mampu bermain bola basket dengan peraturan yang sesungguhnya.

E. Pendekatan Pembelajaran

TGfU (Teaching Game for Understanding)

F. Alat dan Bahan

- a. Alat
 - a) Lapangan Basket
 - b) Bola basket
 - c) Peluit

- b. Bahan dan media
 - a) GPAI
 - b) Soltip
 - c) Lembar Kerja Siswa
 - d) Media Cetak (gambar)

G. Sumber Belajar

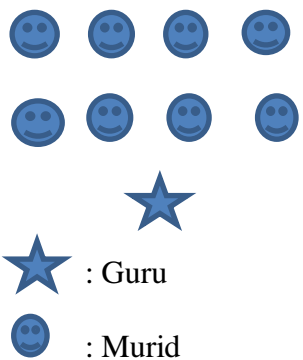
<https://topteknikdasarpermainanbolabasket.blogspot.co.id/2017/03/pengertian-cara-lay-up-shoot-dalam-bola-basket.html>

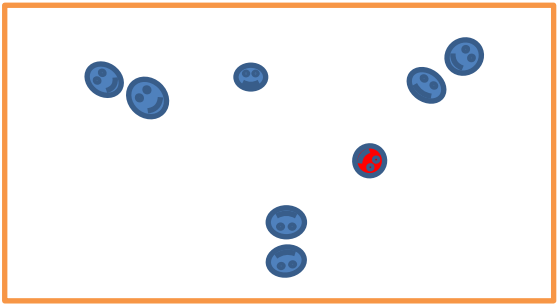
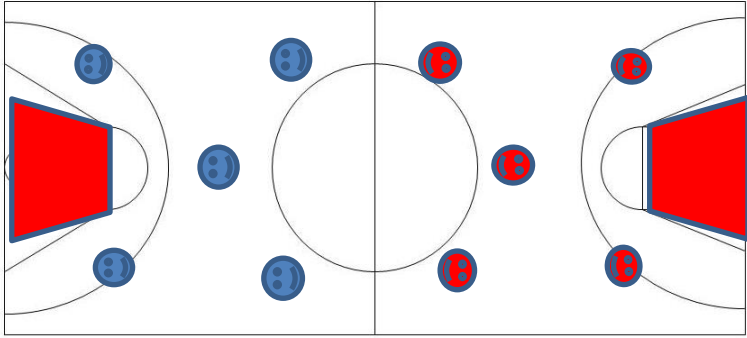
<http://infobolabasket.blogspot.co.id/2013/02/beberapa-jenis-shooting-dalam-bola.html>

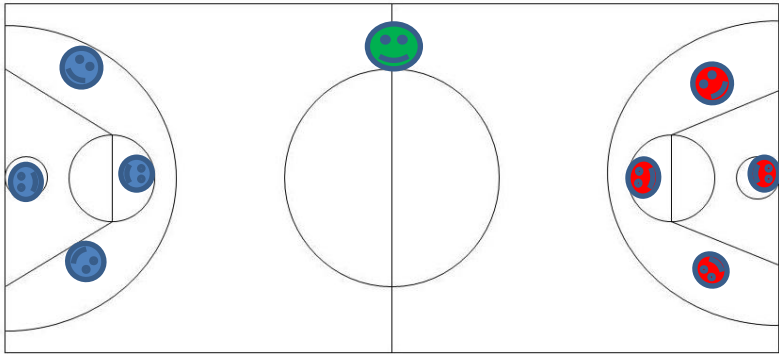
<https://topteknikdasarpermainanbolabasket.blogspot.co.id/2017/05/pengertian-teknik-cara-melakukan-shooting-menembak-bola-basket.html>

H. Langkah Pembelajaran

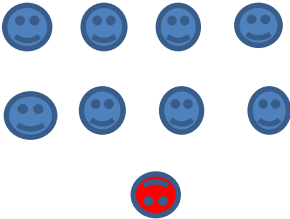
Pertemuan Pertama

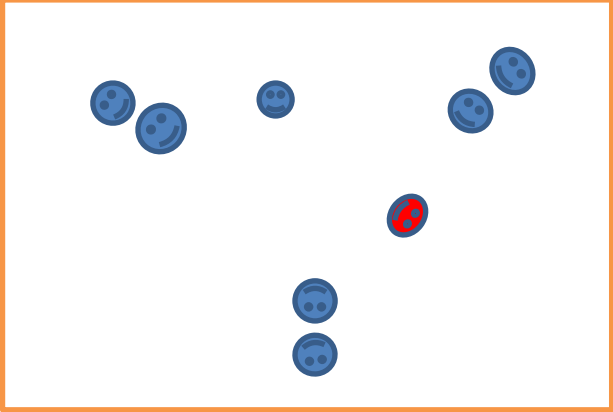
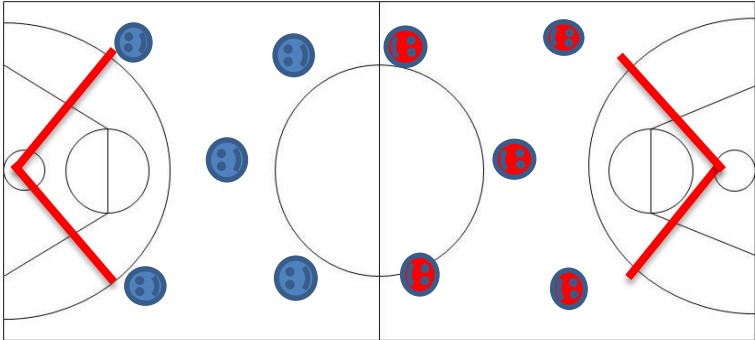
Kegiatan	Ket.
<p>Pendahuluan</p> <p>a. Berbaris, berdoa dan presensi</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="margin-left: 40px;">★ : Guru</p> <p style="margin-left: 40px;">😊 : Murid</p> <p>b. Apersepsi</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan sebagai berikut: Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kompetensi awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari, sekaligus untuk mengaitkan materi</p> <p>c. Menjelaskan tujuan pembelajaran.</p> <p>d. Peserta didik menyimak guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan.</p> <p>e. Pemanasan</p> <p>Tom & Jerry</p> <p>a) Siswa dibagi menjadi 3 berbanjar berdiri ditempat yg sudah ditentukan</p> <p>b) Secara acak guru memilih siswa berdasarkan nomor presensi sesuai tanggal dan pesensi sesuai bulan. Kedua siswa suit yang kalah menjadi pengejar/jaga</p>	20 menit

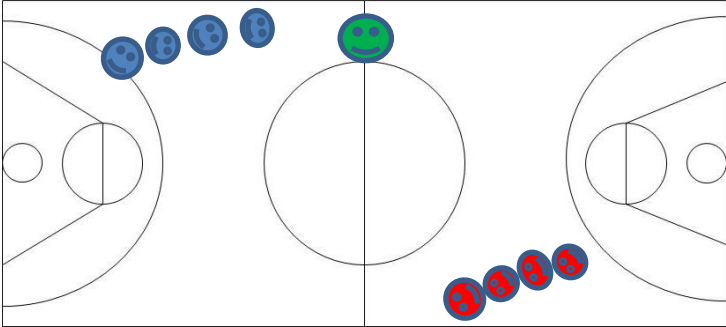
<p>c) Siswa yang menang suit nanti berlali dan hinggap dibelakang banjar dan siswa yang didepan banjar berlari dan mencari tempat hinggap. Apabila tertangkap nanti bergantian.</p> <p>d) Nanti kalau ada peluit siswa yang mengejar dan dikejar diganti bukan berlari tapi melompat</p> 	
<p>Inti</p> <p>1. Game 1</p> <p>Modifikasi Permainan Bola Basket</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok Focus permainan melakukan <i>shooting</i> untuk mencetak point sebanyak mungkin Pemainan menggunakan satu lapangan bola basket utuh Untuk permainan sedik ada modifikasi peraturan <ol style="list-style-type: none"> Bola tidak boleh di <i>dribble</i> atau dibawa lari. Jadi hanya di lempar ke teman. Untuk memasukan bola harus menggunakan <i>shooting</i>. Untuk defend tidak boleh memasuki daerah medium (berwana merah). Apabila memasuki daerah medium kelompok menyeng mendapatkan free throw.  <p>2. Question</p> <p>Guru bertanya kepada murid</p> <ol style="list-style-type: none"> Kapan saat harus melakukan <i>shooting</i> ? Kapan saat harus melakukan eksekusi atau harus mengumpan kepada teman ? Ada berapa macam jenis <i>shooting</i> ? <p>3. Practice</p> <p>Setelah mengetahui cara <i>shooting</i> yang benar melalui question</p>	<p>95 Menit</p>

<p>siswa secara berkelompok melakukan latihan <i>shooting</i></p>  <p>4. Game 2 Untuk game 2 masih sama dengan game 1 namun pada game 2 peraturan sedikit berbeda. Siswa di perbolehkan <i>mendribble</i> untuk bergerrak mendekati ring untuk menghasilkan point.</p>	
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dipimpin teman sekelas melakukan pendinginan Peserta didik bersama-sama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya Peserta didik bersama guru berdoa mengakhiri pelajaran 	20 menit

Pertemuan KeDua

Kegiatan	Ket.
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Berbaris, berdoa dan presensi <div data-bbox="365 1279 655 1496">  </div> Apersepsi Guru melakukan apersepsi dengan sebagai berikut: Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kompetensi awal peserta didik pada materi yang akan dipelajari, sekaligus untuk mengaitkan materi Menjelaskan tujuan pembelajaran. Peserta didik menyimak guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan. Pemanasan Tom & Jerry <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi 3 berbanjar berdiri ditempat yg sudah ditentukan Secara acak guru memilih siswa berdasarkan nomor presensi 	20 menit

<p>sesuai tanggal dan pesensi sesuai bulan. Kedua siswa suit yang kalah menjadi pengejar/jaga</p> <p>3. Siswa yang menang suit nanti berlari dan hinggap dibelakang banjar dan siswa yang didepan banjar berlari dan mencari tempat hinggap. Apabila tertangkap nanti bergantian.</p> 	
<p>Inti</p> <p>1. Game 1</p> <p>Modifikasi Permainan Bola Basket</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B Focus permainan melakukan <i>lay up</i> untuk mencetak point sebanyak mungkin Permainan menggunakan satu lapangan bola basket penuh Untuk permainan ada modifikasi peraturan <ol style="list-style-type: none"> Bola tidak boleh di <i>dribble</i> atau dibawa lari. Jadi hanya di lempar ke teman. Untuk memasukan bola harus menggunakan <i>lay up</i>. Untuk defend tidak boleh memasuki daerah medium (di dalam garis merah). Apabila memasuki daerah medium kelompok menyerang mendapatkan free <i>lay up</i> .  <p>2. Question</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Dribble</i> apa yang digunakan saat akan melakukan <i>lay up</i>? Untuk tolakan yang tepat menggunakan 1 apa 2 kaki ? 	<p>95 menit</p>

<p>c. Gerakan <i>lay up</i> digunakan saat ?</p> <p>d. Agar memudahkan untuk memasukan bola, caranya bagaimana ?</p> <p>3. Practice</p> <p>Setelah melakukan game 1 siswa diharapkan mampu menemukan bagaimana cara melakukan teknik <i>lay up</i> yang benar. Untuk latihan dimulai latihan yg sederhana ke yang kompleks.</p>  <p>4. Game 2</p> <p>Sama seperti game satu namun untuk bergerak ke daerah pertahanan lawan menggunakan dribble.</p>	
<p>Penutup</p> <p>a. Peserta didik dipimpin teman sekelas melakukan pendinginan.</p> <p>b. Peserta didik bersama-sama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran</p> <p>c. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya</p> <p>d. Peserta didik bersama guru berdoa mengakhiri pelajaran</p>	20 menit

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP

Nama Sekolah : SMA N 1 Dukun
 Kelas/Semester : XI /Semester 1
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda Tangan	Tindak Lanjut
Dst.						

2. Penilaian Kognitif dan Psikomotor

GAMES PERFORMANCE ASSESMENT INSTRUMENT

For Invasion Games (Shooting)

Kelas : _____ Evaluatur : _____ Tim: _____

Permainan _____

Tanggal observasi : a. _____ b. _____ c. _____ d. _____

Komponen dan Kriteria

- Eksekusi Keterampilan (*skill execution*) = siswa melakukan gerakan *shooting* dengan benar sesuai sistematika dan bola masuk ke ring.
- Membuat Keputusan (*decision making*) = Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mempassing (mempassing pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan untuk melakukan *shooting*)
- Mendukung (support) = Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk di passing teman satu tim (yang mengarah pada terjadinya *shooting*)

No	NAMA SISWA	EKSEKUSI KETERAMPILAN		MEMBUAT KEPUTUSAN		MENDUKUNG		KET
		A	IA	E	IE	A	IA	

Nb :

GAMES PERFORMANCE ASSESMENT INSTRUMENT

For Invasion Games (Lay up)

Kelas : _____ Evaluatur : _____ Tim: _____

Permainan _____

Tanggal observasi : a. _____ b. _____ c. _____ d. _____

Komponen dan Kriteria

- Eksekusi Keterampilan (*skill execution*) = siswa melakukan gerakan *lay up* dengan benar sesuai sistematika dan bola masuk ke ring.
- Membuat Keputusan (*decision making*) = Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mempassing (mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan untuk melakukan *lay up*)

- Mendukung (support) = Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk di passing teman satu tim (yang mengarah pada terjadinya *lay up*)

No	NAMA SISWA	EKSEKUSI KETERAMPILAN		MEMBUAT KEPUTUSAN		MENDUKUNG		KET
		A	IA	E	IE	A	IA	

NO	NAMA SISWA	DECISSION MAKING			SKILL EXECUTION			SUPPORT			DMI	SEI	SI	GPI	NILAI
		DM			SE			SI							
		A	IA	Total	A	IA	Total	A	IA	Total					

DMI (Decission Making Index) : $A / \text{Total (Decission Making)}$

SEI (Skill Execution Index) : $E / \text{Total (Skill Execution)}$

SI (Support Index) : $A / \text{Total (Support)}$

GPI (Game Performance Index) : $(DMI + SEI + SI) / 3$

Nilai Akhir : $GPI \times 100$

Magelang, Juli 2019

Mengetahui
Kepala Sekolah SMA N 1 Dukun

Guru Mata Pelajaran

Nurkholiq, S.Pd
NIP 19640623 198703 1 003

Yusuf Ady Kurniawan

FORMAT PENELAAHAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah :

Materi Pelajaran: _____ Topik/Tema: _____

Berilah tanda cek (V) pada kolom skor (1, 2, 3) sesuai dengan kriteria yang tertera pada kolom tersebut! Berikan catatan atau saran untuk perbaikan RPP sesuai penilaian Anda!

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan Skor				Catatan
		1	2	3	4	
	Perumusan Indikator	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
1	Kesesuaian dengan KD.					
2	Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional yang memuat HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) dengan kompetensi yang diukur.					
3	Kesesuaian dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.					
	Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
4	Kesesuaian tujuan dengan materi berbasis HOTS					
5	Kesesuaian tercapainya pembelajaran sesuai metode HOTS					
	Pemilihan Metode Pembelajaran	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
6	Pemilihan Metode Terkait dengan HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) (IL, PBL, PJBL, Tgfu, Saintifik)					
	Kegiatan Pembelajaran	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
7	Kesesuaian dengan sintak model pembelajaran yang dipilih					
8	Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi.					
9	Memuat HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) terkait <i>Transfer Knowledge</i>					
10	Memuat HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) terkait <i>Critical Thinking, Creativity</i>					
11	Memuat HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>) terkait <i>Problem Solving</i>					
	Penilaian	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
12	Kesesuaian dengan teknik penilaian autentik.					
13	Kesesuaian dengan instrumen penilaian autentik					
14	Kesesuaian soal dengan dengan indikator pencapaian kompetensi yang terkait dengan HOTS (<i>Higher Order Thinking Skills</i>)					
15	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.					
16	Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal.					
	Pemilihan Media Belajar	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
17	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					
18	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.					
	Pemilihan Bahan Pembelajaran	Tidak Lengkap	Kurang Lengkap	Lengkap	Sangat Lengkap	
19	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					
	Pemilihan Sumber Pembelajaran	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	Sangat Lengkap	
20	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					
21	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.					

Lampiran 7. Data Penelitian

**ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI *HOTS* (*HIGH ORDER THINKING SKILL*)
DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN MAGELANG**

No	Nama Sekolah	Perumusan Indikator			Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran		Pemilihan Metode Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran					Penilaian					Pemilihan Media Belajar	Pemilihan Bahan Pembelajaran	Pemilihan Sumber Pembelajaran		Σ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21
1	SMAN 1 Bandongan	1	1	2	2	1	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	51
2	SMAN 1 Candimulyo	1	1	1	2	1	3	2	2	3	1	2	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	43
3	SMAN 1 Dukun	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	56
4	SMA N 1 Grabag	1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	52
5	SMAN 1 Kota Mungkid	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
6	SMAN 1 Mertoyudan	4	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	58
7	SMAN 1 Ngluwar	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	60
8	SMAN 1 Salaman	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	61
9	SMA N 2 Grabag	4	2	2	2	1	3	3	3	3	1	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	3	50
10	SMA 1 Muntilan	4	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	58

Lampiran 8. Deskriptif Statistik

Statistics

ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN

BOLA BASKET BERORIENTASI

HOTS

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		65.5950
Median		67.8600
Mode		69.05
Std. Deviation		7.13240
Minimum		51.19
Maximum		73.81
Sum		655.95

ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERORIENTASI

HOTS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 51.19	1	10.0	10.0	10.0
59.52	1	10.0	10.0	20.0
60.71	1	10.0	10.0	30.0
61.9	1	10.0	10.0	40.0
66.67	1	10.0	10.0	50.0
69.05	2	20.0	20.0	70.0
71.43	1	10.0	10.0	80.0
72.62	1	10.0	10.0	90.0
73.81	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Lampiran 9. Deskriptif Statistik Tiap Aspek

Statistics									
		Perumusan Indikator	Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran	Pemilihan Metode Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pemilihan Media Belajar	Pemilihan Bahan Pembelajaran	Pemilihan Sumber Pembelajaran
N	Valid	10	10	10	10	10	10	10	10
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		65.00	60.00	87.50	60.00	62.50	71.25	75.00	72.50
Median		75.00	62.50	87.50	60.00	65.00	75.00	75.00	75.00
Mode		83.33	75.00	75.00 ^a	65.00	70.00	75.00	75.00	75.00
Std. Deviation		22.84	16.46	13.18	5.27	9.79	6.04	0.00	5.27
Minimum		25.00	37.50	75.00	50.00	45.00	62.50	75.00	62.50
Maximum		83.33	75.00	100.00	65.00	75.00	75.00	75.00	75.00
Sum		649.99	600.00	875.00	600.00	625.00	712.50	750.00	725.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Perumusan Indikator

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	10.0	10.0	10.0
	33.33	1	10.0	10.0	20.0
	41.67	1	10.0	10.0	30.0
	66.67	1	10.0	10.0	40.0
	75	2	20.0	20.0	60.0
	83.33	4	40.0	40.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Pemilihan Tujuan Materi Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37.5	3	30.0	30.0	30.0
	62.5	3	30.0	30.0	60.0
	75	4	40.0	40.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Pemilihan Metode Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	5	50.0	50.0	50.0
	100	5	50.0	50.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Kegiatan Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	10.0	10.0	10.0
	55	2	20.0	20.0	30.0
	60	3	30.0	30.0	60.0
	65	4	40.0	40.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Penilaian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	10.0	10.0	10.0
	50	1	10.0	10.0	20.0
	55	1	10.0	10.0	30.0
	60	1	10.0	10.0	40.0
	65	2	20.0	20.0	60.0
	70	3	30.0	30.0	90.0
	75	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Pemilihan Media Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62.5	3	30.0	30.0	30.0
	75	7	70.0	70.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Pemilihan Bahan Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	10	100.0	100.0	100.0

Pemilihan Sumber Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62.5	2	20.0	20.0	20.0
	75	8	80.0	80.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Pengambilan RPP SMA Negeri 1 Tidar





Pengambilan RPP di SMA N 1 Grabag

