

**PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL
DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Alief Vian Yoga Pangestu
16604224007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES

Oleh

**Alief Vian Yoga Pangestu
NIM. 16604224007**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran permainan bola kecil di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates yang berjumlah 29 responden dari 27 sekolah dasar negeri. Instrumen penelitian menggunakan angket tertutup sehingga guru hanya perlu memberikan tanda *checklist* pada salah satu pilihan jawaban. Angket penelitian terdiri atas 41 pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel dengan jawaban tertinggi 4 dan terendah 1. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase dan terbagi ke dalam 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates adalah sebagai berikut: sebanyak 14 responden (48,28%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 15 responden (51,72%) memperoleh kategori baik; serta tidak ada responden dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik, yaitu sebesar 51,72%.

Kata kunci: *pembelajaran, permainan bola kecil, sekolah dasar*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alief Vian Yoga Pangestu
NIM : 16604224007
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri
se-Kecamatan Wates

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

Yogyakarta, 05 Mei 2020

Yang menyatakan,


Alief Vian Yoga Pangestu
NIM. 16604224007

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL
DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES**

Disusun Oleh :

Alief Vian Yoga Pangestu
NIM 16604224007

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

Yogyakarta, 05 Mei 2020

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Penjas

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yuliarto, M.Kes
NIP 19670701 199412 1 001



Dr. Agus Susworo D.M, M.Pd
NIP 195608151987031001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES

Disusun Oleh
Alief Vian Yoga Pangestu
NIM 16604224007

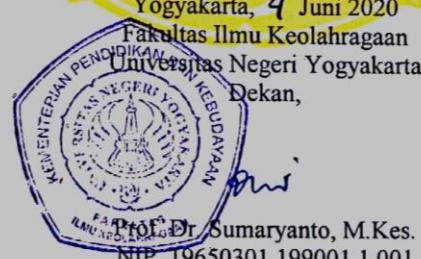
Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

PGSD Penjas Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 08 Mei 2020

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Agus Susworo Dwi M, M.Pd	Ketua Pengaji		3/6/2020
Amat Komari, M.Si.	Sekretaris Pengaji		3/6/2020
Drs. R. Sunardianta, M.Kes	Pengaji 1		2/6/2020



MOTTO

“Jangan Berharap Orang Lain Menghargaimu, Cari Hargamu Sendiri”

(Alief Vian Yoga P)

“Impian Tanpa Tindakan Hanyalah Teori.”

(Alief Vain Yoga P)

“Kesempurnaan adalah Saat Kita Tidak Sempurna,
dengan Ketidaksempurnaan Kita Selalu Punya Alasan untuk Menjadi Orang yang
Lebih Baik.”

(Alief Vain Yoga P)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Martana dan Ibu Tuminah yang senantiasa memberikan dukungan motivasi dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Adik saya Aprilia Indah Sari
3. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates” dapat terselesaikan dengan lancar. Penulis menyadari bahwa selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Agus Susworo D.M, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi saya, yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama saya menempuh pendidikan dari semester satu sampai saya menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. R. Sunardianta, M.Kes dan Ahmad Rithaudin, M.Or selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dr. Agus Susworo D.M, M.Pd, Amat Komari, M.Si dan Drs. R. Sunardianta, M.Kes selaku Ketua Penguji, Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Dr. Hari Yuliarto, M.Kes selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas, beserta dosen dan staff Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah SD Negeri se-Kecamatan Wates yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Wates yang telah memberikan bantuan dan doa dalam penyelesaian penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Teman- teman mahasiswa PGSD PENJAS C 2016 yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi membangun pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik lagi. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khusunya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Mei 2020
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Pembelajaran	9
2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	10
3. Kurikulum	12
4. Komponen Pembelajaran PJOK	12
5. Metode Pembelajaran	35
6. Gaya Mengajar dalam PJOK	38
7. Permainan Bola Kecil	41
B. Penelitian Yang Relevan	70
C. Kerangka Berfikir	71
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian	73
C. Subjek Penelitian	73
D. Definisi Operasional Variabel	75
E. Instrumen Penelitian	75

F. Uji Coba Instrumen	77
G. Teknik Pengumpulan Data.....	81
H. Teknik Analisi Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian.....	84
B. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Implikasi	94
C. Keterbatasan Penelitian.....	94
D. Saran-saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

	Halaman	
Tabel 1.	Deskripsi Langkah Pembelajaran	23
Tabel 2.	Daftar Nama SD Negeri Se-Kecamatan Wates.....	74
Tabel 3.	Modifikasi Skala Bertingkat <i>Likert</i> Dan Skor.....	76
Tabel 4.	Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Angket Penelitian.....	77
Tabel 5.	Sampel Uji Coba Instrumen Angket Penelitian	78
Tabel 6.	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	79
Tabel 7.	Kisi Kisi Instrumen Angket Penelitian	80
Tabel 8.	Hasil Uji Reliabilitas.....	81
Tabel 9.	Pengkategorian Pembelajaran Permainan Bola Kecil	83
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates	84
Tabel 11.	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Perencanaan Pembelajaran.....	86
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Pelaksanaan Pembelajaran	87
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Evaluasi Pembelajaran	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 1.	Lapangan Bulu Tangkis	44
Gambar 2.	Lapangan Tenis Meja	49
Gambar 3.	Lapangan <i>Rounders</i>	50
Gambar 4.	Lapangan Bola Bakar	53
Gambar 5.	Lapangan Kasti.....	57
Gambar 6.	Lapangan <i>Kippers</i>	65
Gambar 7.	Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates	85
Gambar 8.	Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Perencanaan Pembelajaran.....	87
Gambar 9.	Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Pelaksanaan Pembelajaran	88
Gambar 10.	Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Evaluasi Pembelajaran	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman	
Lampiran 1.	Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian	100
Lampiran 2.	Surat Keterangan Pembimbing TAS	101
Lampiran 3.	Surat Permohonan Validasi Instrumen TAS	104
Lampiran 4.	Surat Persetujuan <i>Expert Judge</i>	106
Lampiran 5.	Surat Ijin Uji Coba Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 6.	Surat Ijin Penelitian	109
Lampiran 7.	Angket Uji Coba Instrumen Penelitian.....	110
Lampiran 8.	Hasil Uji Coba Instrumen Angket	118
Lampiran 9.	Angket Penelitian	119
Lampiran 10.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	126
Lampiran 11.	Tabulasi Data Penelitian	153
Lampiran 12.	Rekapitulasi Data dan Konversi Data.....	154
Lampiran 13.	Frekuensi dan Deskripsi Data	155
Lampiran 14.	Frekuensi Tabel Kategori.....	157
Lampiran 14.	Dokumentasi Penelitian	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya menyiapkan peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar yang mencakup nilai-nilai, pandangan hidup dan cita-cita dalam upaya membimbing dan mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia pada tujuan pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan negara dapat maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan jaman. Pemerintah selalu mengupayakan perbaikan kualitas pendidikan, baik melalui peningkatan kualitas guru, perbaikan sistem serta sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis ke arah lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Melalui pendidikan jasmani siswa tidak hanya diarahkan untuk cerdas secara intelektual namun juga memiliki raga yang sehat. Seperti yang diungkap oleh Sutanto (2016: 35):

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial),

dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah No 22 Tahun 2006, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan berkembang jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memuat beberapa materi pembelajaran salah satunya yaitu permainan bola kecil. Permainan bola kecil akan mengembangkan berbagai aspek keterampilan gerak peserta didik mulai dari keterampilan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Permainan bola kecil yang biasanya diajarkan disekolah dasar meliputi permainan kasti, *rounders*, *kippers*, bola bakar, tenis meja dan bulu tangkis.

Seperti yang tertuang dalam BNSP, ruang lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP (2006: 513), meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor dan non lokomotor, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepakbola, bola basket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas lainnya meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.

5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas meliputi: karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur istirahat yang berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Sedangkan jika dilihat dari muatan Kurikulum 2013 revisi dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, materi pembelajaran permainan bola kecil termuat dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Permainan bola kecil diajarkan di kelas 4, 5 dan 6 melalui KD sebagai berikut :

Kelas 4

- 3.2 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*
- 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*

Kelas 5

- 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*
- 4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*

Kelas 6

- 3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*

Jika dilihat ruang lingkup pendidikan jasmani terdapat beberapa cabang olahraga yang mengarah pada permainan bola kecil diantaranya kasti, *rounders*, *kippers* dan bola bakar. Namun saat guru akan menyajikan pembelajaran bola kecil harus disesuaikan dengan kebutuhan dan mempertimbangkan kemampuan peserta didik.

Proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila seluruh perangkat pembelajaran disiapkan dengan matang, mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan pembelajaran sampai dengan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyususan Silabus dan RPP akan menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangat penting terhadap pencapaian target, dimaksudkan disini adalah tujuan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik meliputi keseluruhan bahan atau materi pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum tersebut. Saat perencanaan pembelajaran tersebut tidak disusun dengan matang, maka tujuan pembelajaran dalam kurikulum tersebut tidak akan tercapai.

Merancang perencanaan pembelajaran bukan hal yang mudah bagi seorang guru, berbagai faktor harus diperhatikan agar pembelajaran itu dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Sebagai suatu sistem yang terikat, pembelajaran terdiri dari komponen yang saling berkaitan. Antara komponen satu dengan komponen lainnya harus berjalan secara serasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Disinilah terlihat bagaimana pentingnya merencanakan kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Guru sebagai pelaksana kegiatan

pembelajaran sangat berkepentingan dengan perencanaan pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Sehingga dalam proses perencanaan hal-hal tersebut juga harus menjadi perhatian selain yang terpenting adalah kurikulum pendidikan jasmani yang diterapkan di sekolah dasar tersebut.

Tahap selanjutnya adalah proses pelaksanaan pembelajaran, dalam aktivitas pembelajaran ini guru akan menyampaikan materi yang telah tersusun di RPP. Keberhasian guru dalam menyusun RPP akan terlihat saat berlangsungnya proses pembelajaran tersebut, apakah materi tersampaikan dengan baik atau banyak dari peserta didik kurang paham tentang materi yang diajarkan. Tahap pelaksanaan pembelajaran sangat penting karena merupakan inti dari keterlaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan. Apabila seluruh rangkaian dari tahap perencanaan dan proses pembelajaran telah terlaksana, ditahap akhir guru akan melaksanakan evaluasi. Evaluasi pembelajaran bermaksud untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menangkap setiap materi yang diajarkan oleh guru. Guru yang ideal adalah guru yang mampu melaksanakan ketiga tahapan tersebut dengan baik.

Berdasarkan pengalaman peneliti setelah melakukan praktik PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SD N 2 Wates, yang dilaksanakan antara tanggal 28 juli- 31 Agustus 2019 peneliti menemukan berbagai kejanggalan sehingga proses pembelajaran bola kecil belum dapat terlaksana dengan baik. Pertama, siswa selalu meminta bermain sepak bola saat guru mengajarkan materi PJOK khususnya permainan bola kecil, alhasil guru harus selalu membawa bola

sepak dan menyisihkan waktu diakhir materi untuk peserta didik bermain sepak bola. Kedua, minat siswa terhadap permainan bola kecil masih kurang dibuktikan dengan banyak dari siswa yang mengeluh saat diajar materi permainan bola kecil, Ketiga, guru belum banyak memberikan variasi terhadap pembelajaran permainan bola kecil. Keempat, saat saya melakukan pengamatan hampir seluruh sekolah dasar yang melaksanakan pembelajaran PJOK di lingkup Alun-Alun Wates selalu melaksanakan olahraga sepak bola setiap harinya.

Dari berbagai permasalahan tersebut muncul indikasi bahwa masih terdapat tahapan yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran permainan bola kecil yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perlu adanya penelitian yang menunjukan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran permainan bola kecil khususnya di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang selalu meminta bermain sepak bola saat pembelajaran permainan bola kecil.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil.
3. Kurangnya variasi guru dalam memberikan materi permainan bola kecil.
4. Kurang maksimalnya tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada pembelajaran permainan bola kecil.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya masalah baru maka perlu diadakan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian ini menjadi fokus. Pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada identifikasi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates.

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan masalah yang akan dibahas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Mengetahui bagaimana pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dan rujukan ilmiah bagi para guru PJOK khususnya diwilayah Kulon Progo mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil.

b. Memberikan manfaat pengetahuan bagi masyarakat yang berkepentingan dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pelaksana pendidikan di tingkat sekolah dasar untuk melakukan refleksi terhadap rangkaian proses belajar mengajar yang selama ini telah dilaksanakan di Kecamatan Wates.

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru PJOK dalam upaya peningkatan kualitas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran permainan bola kecil di Sekolah Dasar.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan, evaluasi serta gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran permainan bola kecil kepada sekolah dasar di Kecamatan Wates.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dan bahan acuan kegiatan penelitian yang relevan dalam penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu usaha pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Melalui pembelajaran diharapkan akan terjadi perubahan sikap, emosional, intelektual dan tingkah laku sehingga akan mengantarkan manusia mencapai derajat hidup yang lebih baik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Hamalik (2014: 57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menegaskan, Alnedral (2016: 18) proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendapat lain diungkapkan oleh Mulyasa (2015: 132), pembelajaran adalah kegiatan di mana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa maupun sumber belajar lainnya dalam situasi tertentu sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan.

2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Suherman, dkk (2018: 71) Penjas adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosional. Hakikat pendidikan jasmani dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan kesehatan guna menghasilkan perubahan yang lebih baik dalam kualitas individu baik secara fisik, mental, dan emosional. Hal terpenting dalam pendidikan jasmani dan kesehatan adalah pemanfaatan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia, sehingga melalui aktivitas fisik yang baik, maka aspek mental dan emosional akan turut berkembang dengan baik (Rosdiani, 2013: 63-64).

Pendapat lain diungkap Rahayu (2016: 7) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler perceptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan jasmani (Rahayu, 2016: 19) diantaranya :

- 1) Meletakan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kristis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengambangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengolahan diri dalam upaya pengambangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreasi.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang banyak menggunakan aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani secara luas yaitu untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral. Lebih dari itu dapat menanamkan pendidikan karakter melalui permainan yang mencerminkan sikap sportifitas dalam olahraga.

3. Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Isi kurikulum merupakan susunan dan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan penyelenggaraan satuan pendidikan yang bersangkutan, dalam rangka upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Hamalik (2007:97) menjelaskan bahwa kurikulum adalah perencanaan kesempatan belajar untuk membina siswa ke arah perubahan perilaku yang diinginkan dan menilai hingga di mana perubahan-perubahan tersebut telah terjadi pada diri siswa yang bersangkutan. Sedangkan menurut Mulyasa (2014: 66):

Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) atau (*Competency Based Curriculum*) dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan Pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah Pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur pendidikan sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah pedoman yang dibuat oleh pemerintah sebagai petunjuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang dipakai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Komponen Pembelajaran PJOK

Proses Pembelajaran PJOK adalah serangkaian langkah yang sistematis atau tahapan yang jelas dan dilakukan berulang kali untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan yang dimaksud dengan proses pembelajaran PJOK adalah rangkaian tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Serangkaian tahapan tersebut dirancang

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diatur dalam kurikulum sehingga ketiganya saling berkaitan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menjelaskan:

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut ada tiga dimensi kurikulum, yaitu: pertama adalah perencanaan dan pengaturan mengenai pedoman, tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Kedua, pelaksanaan atau cara yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketiga, pengevaluasian untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan telah tercapai. (Suherman, dkk, 2018: 8)

a. Perencanaan

Akhir-akhir ini mulai muncul persepsi yang menganggap kurang pentingnya proses perencanaan pembelajaran dikalangan guru PJOK. Hal ini terjadi karena guru menilai bahwa mereka telah melaksanakan proses pembelajaran setiap hari atau telah terbiasa sehingga guru menganggap proses pembelajaran yang dilakukan tidak perlu lagi direncanakan. Padahal tidak demikian, perencanaan pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang terkait dengan pelaksanaan dan pengevaluasian, tidak hanya dilakukan demi hasil yang maksimal namun juga terkait pemenuhan administrasi guru sebagai salah satu tanggung jawab sebagai guru profesional. Proses pembelajaran sangat dinamis dan dipengaruhi oleh

berbagai faktor, jika guru tidak melaksanakan perencanaan dengan baik tidak menutup kemungkinan akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya.

Manfaat yang didapat dari perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang baik antara lain (Rahayu, 2016: 66) :

- a. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan.
- b. Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik guru maupun murid.
- d. Sebagai alat ukur keefektifan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga setiap saat dapat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja.
- e. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja.
- f. Untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat, dan biaya.

Dalam sebuah perencanaan terdapat berbagai perangkat pembelajaran yang harus di penuhi oleh guru PJOK. Menurut Rahayu (2016: 68-70) Bentuk-bentuk perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani meliputi:

Perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani dapat dibagi ke dalam beberapa perangkat pembelajaran yaitu:

1) Kalender pendidikan

Kalender pendidikan adalah suatu daftar tanggal berdasarkan perhitungan tahun masehi selama satu tahun yang didalamnya memuat tentang: permulaan dan akhir kegiatan belajar, serta hari-hari libur dan tidak efektif belajar. Penyusunan kalender pendidikan selama satu tahun pelajaran mengacu pada efisiensi, efektifitas, dan hak-hak peserta didik.

2) Program Tahunan

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk mencapai tujuan (SK dan KD) atau (KI dan KD) yang telah ditetapkan. Penetapan

alokasi waktu diperlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum seluruhnya dapat dicapai oleh siswa. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keleluasaan materi yang harus dikuasai oleh siswa.

3) Program Semester

Program semester adalah program yang berisikan garis-garis besar mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam semester tersebut. Program semester merupakan penjabaran dari program tahunan. Isi dari program semester adalah tentang bulan, pokok bahasan yang akan disampaikan, waktu yang direncanakan, dan keterangan keterangan.

Menurut Suherman, dkk (2018: 211) langkah-langkah menyusun program semester adalah sebagai berikut :

- a) Menghitung jumlah minggu/ hari efektif dalam satu semester yang ada dalam kalender pendidikan dengan cara mengurangi jumlah minggu dalam satu semester (pada kalender pendidikan) dengan minggu tidak efektif.
- b) Menghitung jumlah jam pelajaran efektif untuk tatap muka dan non tatap muka. Rumus untuk menghitung jumlah jam efektif adalah jumlah minggu efektif dikalikan jam pertemuan.
- c) Mendistribukan alokasi waktu berdasarkan materi pembelajaran, hasil AMP, jumlah jam efektif tatap muka dan kegiatan dalam jam efektif non tatap muka.
- d) Merumuskan program per semester. Kemudian, hasilnya diisikan kedalam format kolom program semester.

4) Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok atau mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Dalam KTSP, silabus merupakan penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar kedalam materi pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah disebutkan bahwa:

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a. Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/ Paket C Kejuruan);
- b. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e. Tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan dituliskan dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g. Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Dalam menyusun silabus guru harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Mengisi identitas mata pelajaran dan identitas mata pelajaran meliputi :
 - i. Nama mata pelajaran.
 - ii. Jenjang sekolah (SD/ SMP/ SMA) dan kelas.
- b) Mengkaji Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

Menurut Suherman, dkk (2018: 191) mengkaji Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran sebagai mana yang tercantum dalam standar isi dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada di Standar Isi.
 - b) Keterkaitan antara kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran.
 - c) Keterkaitan antara kompetensi inti dan kompetensi dasar antar mata pelajaran.
- c) Menetukan Materi Pelajaran

Setelah guru menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang akan digunakan, langkah selanjutnya yaitu menentukan materi pelajaran. Materi pelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dimuat dalam Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian. Agar materi pembelajaran dapat diterima dengan mudah oleh siswa maka dalam penentuan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

d) Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran

Menurut Suherman dkk (2018: 195) pengembangan kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran untuk menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran guru harus memperhatikan berbagai faktor antara lain kemampuan siswa, kemampuan guru, sarana dan prasarana pendukung.

e) Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menjelaskan bahwa:

Indikator pencapaian kompetensi adalah : (a) perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk kompetensi dasar (KD) pada kompetensi Inti (KI) – 3 dan KI-4 dan (b) perilaku yang dapat diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan KD pada KI-1 dan KI-2, yang kedua-duanya menjadi acuan penilaian meta pelajaran. (Permendikbud, 2014: 2)

Menambahkan, Suherman dkk (2018: 198) indikator merupakan penanda pencapaian Kompetensi Dasar yang ditandai dengan perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Indikator pencapaian dirumuskan dalam kata kerja operasional yang akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun penilaian. Indikator pencapaian merupakan rincian dari Kompetensi Dasar. Setiap satu Kompetensi Dasar dapat diuraikan menjadi satu atau lebih Indikator Pencapaian.

f) Menyusun Penilaian

Penyusunan penilaian berdasarkan indikator pencapaian, sehingga instrumen penilaian harus mampu memberikan data terkait hasil belajar siswa. Data tersebut akan digunakan oleh guru sebagai bahan pertimbangan status siswa. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes, dalam bentuk tertulis maupun lisan/wawancara, pengamatan kinarja, tugas, proyek, portofolio, dan penilaian diri.

g) Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu didasarkan pada perkiraan jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu. Dalam penentuan alokasi waktu guru harus memperhatikan Kompetensi Dasar yang harus dicapai siswa, tingkat kesulitan materi dan seberapa penting materi tersebut bagi siswa. Semakin sulit dan penting materi yang harus dikuasai siswa maka alokasi yang diberikan akan semakin banyak. Bisa saja dalam satu Kompetensi Dasar dapat ditempuh dalam dua kali atau lebih pertemuan. Alokasi waktu jam tatap muka pembelajaran pada satuan pendidikan sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| a) SD/MI : 35 menit | c. SMA/MA : 45 menit |
| b) SMP/MTs : 40 menit | d. SMK/MAK: 45 menit |

h) Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah referensi atau rujukan yang digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa media cetak maupun elektronik seperti buku, jurnal dan artikel. Dalam penentuan sumber belajar guru

harus memastikan bahwa sumber belajar yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

5) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. (Rusman, 2017: 492)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah disebutkan bahwa:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
3. Kelas/semester;
4. Materi pokok;
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan dituliskan dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai

- KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
 11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
 12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
 13. Penilaian hasil pembelajaran.

Dari pengertian diatas dapat diarik kesimpulan bahwa RPP merupakan salah satu komponen perencanaan yang harus dipenuhi oleh guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. RPP dikembangkan dari silabus dan

Menambahkan, lebih lanjut dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah menjelaskan komponen-komponen RPP Kurikulum 2013 yaitu:

1) Identitas Mata Pelajaran

Identitas mata pelajaran meliputi sekolah/satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/ semester dan alokasi waktu.

2) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik disetiap jenjang pendidikan pada setiap tingkat kelas.

3) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar berisi kemampuan dan muatan pembelajaran untuk suatu mata pelajaran yang mengacu pada Kompetensi Inti.

4) Indikator Pencapaian Kompetensi

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 berdasarkan kompetensi dasar dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur.

5) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan rincian kegiatan yang arus dilaksanakan oleh siswa, materi pembelajaran merupakan turunan dari kompetensi dasar (KD) Guru dapat memperoleh materi pembelajaran dari buku guru, jurnal, dan sumber belajar lainnya. Sukmadinata & Syaodih (2012: 91) menyebutkan bahwa materi pembelajaran yaitu penguasaan suatu kompetensi terkait dengan bidang ilmu atau pengetahuan tertentu. Bidang atau segi yang terkait dengan kompetensi dirumuskan dalam pokok-pokok atau topik-topik bahasan.

6) Kegiatan Pembelajaran

a) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b) Inti

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan sebuah pendekatan. Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya

proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Kurikulum 2013 mengajurkan guru menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis melalui proses pembelajaran . Kemudian pendekatan saintifik meliputi lima pengalaman belajar.

Tabel 1. Deskripsi Langkah Pembelajaran *)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan
Mengamati (<i>observing</i>)	Mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat
Menanya (<i>questioning</i>)	Membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.
Mengumpulkan informasi/ mencoba (<i>experimenting</i>)	Mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/ menambah/mengembangkan
Menalar/ Mengasosiasi (<i>associating</i>)	Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan.
Mengomunikasi- kan (<i>communicating</i>)	Menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis; dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan

*) Dapat disesuaikan dengan kekhasan masing-masing mata pelajaran.

c) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah menyebutkan bahwa:

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

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- a. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b. memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
- c. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- d. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
- e. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (discovery) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (project based learning) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

a. Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut.

- b. Pengetahuan Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivititas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/penelitian (discovery/inquiry learning). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (project based learning).
- c. Keterampilan Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan/penelitian (discovery/inquiry learning) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (project based learning).

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a. seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- b. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- c. melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- d. menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Penjelasan lain diungkap oleh Alnedral (2016: 101) kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan merupakan skenario langkah-langkah pendidik dalam membuat peserta didik aktif belajar. Kegiatan ini diorganisasikan menjadi kegiatan :

1) Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran

Beberapa kegiatan yang dilakukan pendidik dalam kegiatan pendahuluan, yaitu:

- a) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Memberi motivasi belajar peserta didik secara konstektual.
- c) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- d) Mengantarkan peserta didik kepada permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.
- e) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

2) Kegiatan inti pembelajaran

Kegiatan inti dijabarkan lebih lanjut menjadi:

a) Mengamati

Kegiatan mengamati guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca, mendengar, menyimak, melihat, merasa, meraba, dan membau (tanpa atau dengan alat).

b) Menanya

Guru mendorong siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang telah mereka amati sebelumnya. Pertanyaan pertanyaan tersebut dapat bersifat factual,

hipotetik, yang terkait dengan hasil pengamatan terhadap obyek kongkrit sampai abstrak yang berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, dan generalisasi.

c) Mengumpulkan informasi/eksperimen

Peserta didik menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar, misalnya dengan membaca buku, memperhatikan fenomena atau obyek bahkan melakukan eksperimen.

d) Mengasosiasi/menalar

Berdasarkan berbagai informasi yang dapat diperolah, peserta didik dapat menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan mengambil berbagai kesimpulan.

e) Mengomunikasikan

Menulis atau mempresentasikan hasil dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut disampaikan dikelas dan dinilai oleh guru.

3) Kegiatan Penutup

Guru bersama murid membuat rangkuman/simpulan hasil belajar, melakuakan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, guru memberikan *feedback* tehadap proses dan hasil belajar, merencanakan kegiatan tidak lanjut dalam bentuk remidi, program pengayaan, dan layanan konseling dan pemberian tugas.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pada dasarnya digunakan oleh guru maupun kepala sekolah untuk mengetahui apakah pelaksanaan rencana pembelajaran dapat terlaksana dengan baik atau tidak, dalam pelaksanaan evaluasi akan diketahui masalah-masalah yang

menjadi penghambat kegiatan pembelajaran. “Evaluasi dapat diberi batasan sebagai suatu proses menilai keefektifan tujuan-tujuan pendidikan telah dicapai”. (Ngatman, 2017: 1)

Dalam evaluasi termuat di dalamnya: pengumpulan informasi, penentuan nilai, untuk menentukan status atau penghargaan (Rahayu, 2016: 221). Pentingnya evaluasi bagi sekolah adalah sekolah akan mempunyai pandangan kegiatan pembelajaran baik kemajuan maupun permasalahan dan langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan evaluasi menurut Ngatman (2017: 7-9) adalah:

1. Untuk mengetahui sampai dimana potensi anak didik itu berada.
2. Untuk mengadakan seleksi. Misalnya seleksi untuk menentukan siapa saja yang akan dipilih sebagai anggota tim voli sekolah.
3. Untuk mengetahui apa yang telah dicapai anak-anak dalam pelajaran olahraga.
4. Untuk mengetahui kelemahan-kelemahan atau kesulitan-kesulitan yang dialami anak didik.
5. Untuk memberi bantuan dalam pengelompokan anak didik untuk tujuan-tujuan tertentu.
6. Dapat memberi dorongan atau motivasi bagi anak didik dalam berolahraga.
7. Dapat memberikan bantuan dalam bimbingan kearah pemilihan yang sesuai dengan bakat dan kemampuan anak didik.
8. Memberikan data bukti untuk dilaporkan kepada orang tua dan juga kepada masyarakat yaitu pihak-pihak yang memerlukan keterangan-keterangan tentang anak didik.
9. Dapat memberikan data-data untuk keperluan penelitian atau riset.

Dalam melaksanakan evaluasi guru harus memperhatiakn prinsip-prinsip sebagai berikut. Ngatman (2017: 9-13) Prinsip-prinsip pelaksanaan evaluasi dibedakan menjadi dua :

- a. Prinsip pelaksanaan, yaitu prinsip-prinsip yang perlu diikuti dalam melakukan atau mengadakan evaluasi. Prinsip pelaksanaan meliputi:
 - 1) Evaluasi harus dilakukan secara obyektif.

- 2) Evaluasi harus diadakan secara kontinu. Artinya harus diadakan evaluasi terus-menerus.
- 3) Evaluasi hendaknya harus dilakukan secara komprehensif.
 - b. Prinsip-prinsip dasar, prinsip-prinsip dasar yang harus dipegang sebagai pedoman kerja dalam pelaksanaan evaluasi meliputi:
 - 1) Evaluasi adalah alat komunikasi antara sekolah dengan sekolah, antara sekolah dengan orangtua dan antara sekolah dengan masyarakat.
 - 2) Maksud utama dari evaluasi terhadap anak didik adalah membantu anak didik untuk mencapai perkembangan potensinya semaksimal mungkin.
 - 3) Dalam evaluasi anak didik terutama harus dibimbing dengan dirinya sendiri, jangan hanya dibandingkan dengan anak didik lainnya.
 - 4) Dalam mengadakan evaluasi hendaknya dimanfaatkan berbagai macam alat atau teknik evaluasi.
 - 5) Evaluasi setidaknya menyarankan langkah-langkah atau tindak lanjut yang perlu diambil.

Guru PJOK dalam mengevaluasi hasil belajar tentunya didasarkan pada data-data kemampuan siswa. Data tersebut dapat diperoleh melalui pengukuran menggunakan tes. Seperti yang diungkap Ngatman (2017: 81) sistem evaluasi adalah sistem pemberian nilai atau *grade* yang pada umumnya dilakukan oleh para guru penjasorkes pada tengah dan akhir semester. Nilai yang diberikan itu berdasarkan pada data yang diperoleh dari tes yang diberikan oleh guru PJOK kepada siswa sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan untuk dicapai

dengan proses belajar yang direncanakan dan dilaksanakan oleh guru PJOK tersebut.

Black & William (1998) dalam Suyanto & Djihad (2013: 224) mendefinisikan penilaian sebagai semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menilai diri mereka sendiri, yang memberikan informasi untuk digunakan sebagai umpan balik untuk memodifikasi aktivitas belajar dan mengajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Bab II Pasal 2 menjelaskan, penilaian pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik, satuan pendidikan dan pemerintah.

Pada Bab V Pasal 6 menjelaskan “(1) penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan dalam bentuk ulangan, pengamatan penugasan, dan/atau bentuk lain yang diperlakukan. (2) Penilaian hasil belajar oleh pendidik digunakan untuk: mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik, memperbaiki proses pembelajaran, dan menyusun laporan kemajuan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, akhir tahun atau kenaikan kelas. (Permendikbud, 2016).

Proses penilaian yang dilakukan oleh guru tentunya melewati tahap perencanaan. Merencanakan penilaian bagi siswa guru harus melihat beberapa aspek agar penilaian yang dibuat dapat tepat sasaran. Guru menilai hasil belajar berdasarkan pengalaman belajar yang telah guru berikan pada saat proses belajar mengajar.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang penilaian sebagai berikut (Alnedral, 2016: 103):

- 1) Penilaian dibuat untuk mengukur pencapaian KD pada KI-3 dan KI-4.
- 2) Penilaian mengguakan acuan kriteria, berdasarkan apa yang bisa dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya.
- 3) Sistem penilaian yang direncanakan adalah penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan artinya semua semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan KD yang telah dimiliki dan yang belum, serta mengetahui kesulitan peserta didik.
- 4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran, remedial, dan program pengayaan.
- 5) Penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang sudah ditempuh selama proses pembelajaran.

Menurut Suyanto dan Djihad (2013: 233) prinsip-prinsip penilaian dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyeluruh

Penilaian harus bisa mengungkap penguasaan kompetensi/ kemampuan siswa dalam mata pelajaran secara menyeluruh, baik, menyangkut standar kompetensi, kemampuan dasar serta keseluruhan indikator ketercapaian, baik menyangkut domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap, perilaku, dan nilai), serta psikomotor (ketrampilan). Tidak itu saja penilaian juga harus mencakup proses belajar-mengajar yang telah terjadi.

b. Berkelanjutan

Selain menyeluruh, penilaian hendaknya dilakukan secara berkelanjutan (direncanakan dan dilakukan terus-menerus) guna mendapatkan gambaran yang utuh mengenai gambaran hasil berlajar siswa sebagai dampak langsung (dampak instruksional)/ pembelajaran) maupun dampak tak langsung (dampak pengiring) dari proses pembelajaran.

c. Berorientasi pada indikator ketercapaian

Sistem penilaian dalam pembelajaran harus menngacu pada indikator ketercapaian yang sudah ditetapkan berdasarkan kemampuan dasar/ kemampuan minimal dan standar kompetensinya. Dengan demikian hasil penilaian akan memberikan gambaran mengenai sampai seberapa indikator kemampuan dasar dalam suatu mata pelajaran telah dikuasai oleh siswa.

d. Sesuai dengan pengalaman belajar

Sistem penilaian dalam pembelajaran harus disesuaikan pengalaman belajar siswa. Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan problem solving (pemecahan masalah), maka evaluasi harus diberikan baik pada proses (keterampilan proses) maupun output/ hasil melakukan pemecahan masalah serta dampaknya (*outcome*).

Penilaian yang dilakukan oleh guru baiknya dapat mencakup segala aspek kompetensi, meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Seperti yang diungkap oleh Rusman (2017: 454),

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relative setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.

Menambahkan, pentingnya penilaian yang mencakup aspek sikap, pengetahuan dan ketrampilan juga diutarakan oleh Alnedral (2016:142), Berbagai bentuk penilaian tersebut meliputi:

a. Penilaian Aspek Sikap

Penilaian sikap adalah penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran, didalam kelas, dan diluar kelas untuk menumbuhkembangkan sikap, perilaku dan karakter setiap peserta didik (Rusman, 2017: 439)

Penilaian aspek sikap dilakukan melalui kegiatan observasi, penilaian diri, penilaian antar teman dan jurnal yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak hanya didalam kelas.

- 1) Observasi. Penilaian yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan panca indra baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dibantu menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati dalam bentuk daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik.
- 2) Penilaian Diri. Teknik penilaian dengan meminta pada siswa untuk menuliskan atau mengemukakan kelebihan dan kekurangnya dalam pencapaian kompetensi.
- 3) Penilaian antar-peserta didik. Penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai antar teman terkait dengan sikap dan perilaku mereka sehari-hari. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian.
- 4) Jurnal Catatan Pendidik. Berupa catatan guru terkait dengan sikap dan perilaku siswa baik didalam kelas maupun diluar kelas.

b. Penilaian Aspek Pengetahuan

Teknik dan bentuk instrumen penilaian kompetensi pengetahuan adalah sebagai berikut :

- 1) Ulangan Harian. Ulangan harian adalah kegiatan untuk menilai kompetensi siswa setelah menyelesaikan satu subtema. Ulangan harian terintegrasi dengan proses pembelajaran digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan, dalam bentuk tes tulis, tes lisan, dan penugasan.
- 2) Ulangan tengah semester (UTS). Kegiatan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam kurun waktu 8-9 minggu. Ulangan tengah semester disajikan dalam bentuk tes tertulis dan/atau praktik yang meliputi seluruh KD para periode tersebut.
- 3) Ulangan akhir semester (UAS). Kegiatan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurun waktu satu semester.

c. Penilaian Aspek Keterampilan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian :

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, projek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (rating scale) yang dilengkapi rubrik.

- 1) Tes praktik/ Penilaian kinerja.

Penilaian yang meminta kepada peserta didik untuk melakukannya sesuai dengan kompetensi yang diajarkan sebelumnya.

2) Penilaian Projek

Penilaian proyek adalah tugas-tugas belajar (learning tasks) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan mengaplikasikan, kemampuan melakukan penyelidikan, dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada muatan tertentu secara jelas.

3) Penilaian portofolio

Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan oleh guru dengan cara mengumpulkan seluruh hasil karya peserta didik dalam kurun waktu tertentu untuk kemudian dinilai. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya.

5. Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara seorang guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada peserta didik. Tugas guru adalah memilih metode yang tepat agar penyampaian materi dapat diterima dengan baik. Setiap metode mempunyai kekurangan dan kelebihannya masing-masing, idealnya metode satu dengan metode yang lain dapat saling bahu membahu untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Berikut merupakan beberapa metode mengajar menurut Djamarah (2002: 93-110) dalam Alnedral (2016: 80) adalah:

a) Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan materi secara lisan. Metode ini mengharuskan guru untuk selalu aktif berbicara didepan kelas, dan siswa cenderung pasif mendengarkan

penjelasan dari guru. Metode ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah dengan kombinasi metode yang bervariasi. Karena ceramah bertujuan untuk memicu kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, diskusi, pleno, penugasan, studi kasus dan lain lain).

b) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian materi dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau gerakan tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya atau tiruan dengan lisan. Dengan metode ini penerimaan siswa terhadap pembelajaran akan lebih berkesan sehingga akan membentuk pengertian yang baik dan sempurna.

c) Metode Diskusi atau Curah Pendapat (*Brainstorming*)

Metode diskusi adalah metode pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Metode diskusi dapat dilakukan dengan beberapa jenis, yaitu diskusi kelompok kecil, simposium dan diskusi panel.

d) Metode simulasi

Metode simulasi yaitu metode dengan menyajikan pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu. Metode simulasi adalah bentu metode praktik untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (keterampilan mental ataupun

fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan pembelajaran.

e) Metode Permainan

Metode ini menggunakan media permainan yang bertujuan untuk membengun suasana yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Metode ini diarahkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira walaupun membahas hal-hal yang sulit.

f) Metode Rangkaian Bermain

Metode rangkaian bermain adalah usaha mencapai suatu tujuan belajar dalam suatu bentuk bermain yang dilaksanakan dalam beberapa urutan atau rangkaian bermain, dalam merancang suatu urutan atau rangkaian bermain diorientasikan pada tujuan akhir. Metode rangkaian bermain merupakan cara mengajar yang menitikberatkan pada keutuhan dari ketrampilan yang dipelajari.

g) Metode Rangkaian Latihan

Metode latihan adalah kegiatan yang ditugaskan untuk dikerjakan peserta didik dalam rangka menerapkan konsep, prinsip atau prosedur yang sedang dipelajari. Metode rangkaian latihan merupakan cara mengajar/melatih suatu ketrampilan olahraga yang dalam pelaksanaannya dilakukan bagian per bagian dan setelah bagian bagian tersebut dikuasai, maka kemudian akan digabungkan secara keseluruhan.

h) Metode Tugas atau *Resitasi*

Metode tugas (*resitasi*) adalah metode penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode

ini digunakan saat materi yang dipelajari banyak sedangkan waktu yang tersedia sedikit. Tugas ini biasanya dilaksanakan di rumah, sekolah, perpustakaan, atau tempat lainnya.

i) Metode Praktik Lapangan (*The Practice Style*)

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang diperolehnya. Kelebihan dari metode ini adalah pengalaman nyata yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

6. Gaya Mengajar dalam PJOK

Gaya mengajar merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang kreatif adalah guru yang dapat menentukan gaya mengajar apa yang akan digunakan dalam setiap materi. Karena setiap materi mempunyai cara yang berbeda untuk disampaikan kepada siswa. Berikut merupakan gaya mengajar menurut Mosston dalam Alnedral (2016: 30):

1. Gaya Komando (A)

Gaya komando mempunyai ciri khas guru sebagai pembuat keputusan, menjelaskan materi dan peserta didik hanya perlu mencontohnya. Peserta didik hanya bereaksi saat diperintah oleh guru. Pendekatan gaya Komando dalam PJOK, yaitu pendekatan yang melibatkan peserta didik secara utuh, dan dapat membuat keputusan dan kebijakan dalam pembelajaran disekolah, dan siswa harus mengikuti semua instruksi guru.

2. Gaya Latihan (B)

Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan gerakan kepada peserta didik kemudian peserta didik diberi waktu untuk melakukan gerakan secara perorangan atau melakukan tugas menurut kecepatannya. Guru hanya mendatangi peserta didik secara bergiliran untuk memebrikan umpan balik.

3. Gaya Resiprokal/Timbal Balik (C)

Siswa berpasangan dengan teman untuk mengamati dan memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran berdasarkan criteria yang ditentukan oleh guru. Hakikat siswa bekerja sama dengan teman, menerima umpat balik langsung, mengikuti kriteria yang dirancang guru, dan mengembangkan umpan balik dan keterampilan bersosialisasi.

4. Gaya Periksa Diri (D)

Guru memberikan tugas dengan tingkat kesulitan dan siswa memilih sendiri tingkat kesulitan yang diinginkan. Tujuan dari gaya ini adalah untuk memahami cara mengerjakan tugas dan memeriksa atau mengevaluasi pekerjaan sendiri. peserta didik mengukur sendiri kinerjanya berdasar kriteria gerak yang diberikan. Hakikatnya Siswa mengerjakan tugas secara individu dan mandiri, memberikan umpan balik untuk dirinya sendiri dengan menggunakan kriteria yang dikembangkan oleh guru.

5. Gaya Cakupan/Ingklusi (E)

Guru mendesain dan menyajikan tugas dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Siswa menentukan sendiri tingkat kesulitan tugasnya. Siswa mencari umpan balik sendiri secara intrinsik dengan memakai kriteria yang disusun guru.

6. Gaya Penemuan Terpimpin (F)

Guru membimbing siswa untuk menemukan ketrampilannya yang sebelumnya telah ditentukan konsep terpilih melalui tanya jawab, tapi belum diketahui oleh siswa solusinya. Guru memfokuskan pertanyaan-pertanyaan ke tujuan pembelajaran dengan kunci-kunci jawaban.

7. Gaya Divergen/Pemecahan Masalah (G)

Siswa memberikan tanggapan divergen untuk memecahkan suatu masalah dengan lebih satu jalan keluar. Guru mendesain dan menjelaskan suatu masalah yang relevan dengan pokok bahasan dan dengan kesiapan dan pengalaman siswa. Peserta didik mengidentifikasi respon terhadap masalah tersebut.

8. Gaya Progam Individu (H)

Pendekatan gaya ini lebih menekankan pada belajar kreatif siswa. Pendekatan semacam ini lebih menekankan pada produk yang dihasilkan oleh peserta didik yang dimotivatori oleh guru.

9. Gaya diprakarsai Oleh Siswa (I)

Tujuan gaya ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan menampilkan serangkaian tugas yang disusun ke dalam program pribadi dengan berkonsultasi dengan guru. Hakikat: Siswa merancang, mengembangkan, dan menampilkan serangkaian tugas yang disusun ke dalam program pribadi.

10. Gaya Mengajar Sendiri (J)

Tujuan gaya ini adalah agar siswa mampu menginisiasi atau memprakarsai pengalaman belajarnya, merancangnya, menampilkannya, dan mengevaluasinya, bersama-sama dengan guru berdasarkan kriteria yang telah disepakati

sebelumnya. Guru hanya mengawasi siswa dalam mengambil keputusan, semua perilaku yang bersifat peranan guru diperankan oleh siswa.

7. Permainan Bola Kecil

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diterapkan di sekolah dasar. PJOK memuat berbagai materi salah satunya adalah permainan bola kecil. Permainan bola kecil mempunyai karakteristik menggunakan bola yang berukuran kecil sebagai media/alat pembelajaran. Menurut Arifin (2016: 16) permainan bola kecil adalah permainan yang menggunakan alat berupa bola berukuran kecil. Pada permainan bola kecil, terdapat gerak lokomotor non lokomotor, dan manipulatif. Permainan bola kecil antara lain tenis meja, permainan bola kasti, bulutangkis, tenis, *golf*, *hockey*, *softball*, dan *baseball*.

Materi ini diajarkan dikelas atas yaitu kelas 4, 5 dan 6. Sedangkan contoh permainan bola kecil yang biasanya diajarkan pada siswa sekolah dasar adalah bulu tangkis, tenis meja, kasti, *rounders*, *kippers*, dan bola bakar. Berikut ini adalah macam-macam permainan bola kecil yaitu:

a. Bulu Tangkis/Badminton

Bulu tangkis merupakan permainan yang cukup popular dikalangan masyarakat Indonesia. Hal tersebut tidak terlepas dari berbagai prestasi yang ditorehkan oleh atlet-atlet terbaik bangsa di berbagai kejuaraan dunia. Bulu tangkis atau badminton adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua pemain atau dua pasang pemain yang saling berlawanan dalam satu lapangan berbentuk

persegi panjang dan dipisahkan oleh net. Berikut adalah peraturan permainan bulu tangkis menurut Sutanto (2016: 123-128):

a. Aturan Permainan

1) Jumlah pemain

Bulu tangkis dimainkan dengan cara satu lawan satu atau dua lawan dua/ganda. dalam turnamen resmi permainan bulu tangkis dibedakan menjadi berbagai partai, yaitu:

a) Tunggal Putra

Partai tunggal putra dimainkan oleh dua pemain yang saling berlawanan dan keduanya merupakan pemain putra.

b) Tunggal Putri

Partai tunggal putri dimainkan oleh dua pemain yang saling berlawanan dan keduanya merupakan pemain putri.

c) Ganda Putra

Partai ganda putra dimainkan oleh dua pasang pemain yang saling berlawanan dan semua pemain merupakan pemain putra.

d) Ganda Putri

Berbeda dengan partai ganda putra, ganda putri dimainkan oleh dua pasang pemain yang saling berlawanan dan semua pemain merupakan pemain putri.

e) Ganda Campuran

Partai ganda campuran terdapat dua tim yang akan bermain, dimana setiap tim memainkan satu pemain putra dan satu pemain putri.

2) Perlengkapan Permainan

Berikut adalah perlengkapan permainan bulu tangkis, diantaranya:

a) *Shuttlecock* (kok)

Kok adalah bola yang digunakan untuk permainan bulu tangkis, terbuat dari bulu angsa yang dibuat membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat ari gabus.

- 1) Panjang bulu: 60 sampai 70 mm
- 2) Diameter gabus: 25 sampai 28 mm
- 3) Garis tengah ujung lingkaran bulu: 54 mm
- 4) Jumlah bulu: 14 sampai 26 helai.
- 5) Berat bola. 4,73 sampai 5,50 gram

b) Raket

Raket adalah alat yang digunakan untuk memukul kok agar tidak jatuh ke daerah pertahanan sendiri.

c) Sepatu

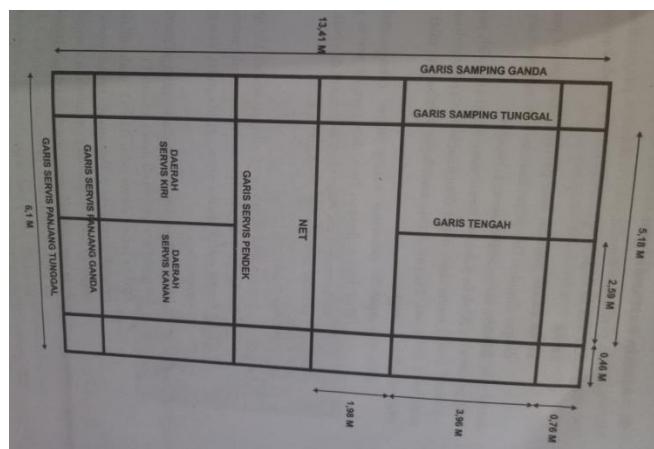
Sepatu merupakan salah satu peralatan yang penting dalam bermain bulu tangkis. Sepatu dapat menghindarkan dari cidera dan membuat pemain lebih nyaman saat bermain.

3) Lapangan Permainan

Lapangan bulu tangkis dibedakan menjadi dua yaitu lapangan untuk permainan tunggal dan permainan ganda. Berikut spesifikasi lapangan permainan bulu tangkis.

- a) Panjang lapangan: 13,41 meter dan ebar lapangan: 6,10 meter

- b) Ukuran tinggi tiang net: 1,55 meter sedangkan tinggi atas net: 1,52 meter
 - c) Net terbuat dari tali halus dan berwarna gelap, lubang-lubangnya berjarak antara 15 mm. Panjang net sesuai dengan lebar lapangan yaitu 6,10 meter dan lebarnya 0,76 m, dengan bagian atas mempunyai pinggiran pita putih berukuran 5 cm. Ukuran jarak dari net hingga garis *service*: 1,98 meter.



Gambar 1. Lapangan Bulu Tangkis
Sumber: Sutanto (2016: 27)

4) Aturan Pertandingan

Sebelum memulai pertandingan wasit melakukan pengundian untuk menentukan siapa yang melakukan *service* terlebih dahulu.

a) Servis

Servis adalah pukulan bola pertama untuk mengawali pertandingan. Cara melakukan service sebagai berikut:

- i. Apabila pemain yang melakukan *service* bola tidak dapat dikembalikan oleh lawan, pemain yang melakukan *service* mendapatkan poin.

- ii. Apabila penerima *service* dapat mengembalikan bola dan pembuat *service* tidak dapat mengembalikan maka penerima servise mendapatkan poin.

5) Teknik dasar bermain bulu tangkis

Teknik dasar bermain bulu tangkis menurut () sebagai berikut:

a) Cara memegang raket (*grip*)

Cara memegang raket yang baik apabila dapat menerima dan mengembalikan bola dengan mudah dan bebas:

- i. Pegangan kampak atau pegangan Inggris
- ii. Pegangan gebuk kasur atau pegangan Amerika
- iii. Pegangan gabungan atau pegangan berjabat tangan
- iv. Pegangan *backhand*

b) Gerakan pergelangan tangan

Urutan pukulan dalam permainan bulu tangkis diawali dengan gerakan kaki, gerakan badan, gerakan lengan dan dilanjutkan dengan gerakan tangan. Pukulan harus disertai dengan gerakan lengan agar menghasilkan pukulan yang keras.

c) Gerakan melangkahkan kaki atau *footwork*

Langkah kaki merupakan modal awal untuk memukul bola, langkah-langkah dapat dibedakan sebagai berikut:

- i. Langkah berurutan
- ii. Langkah bergantian atau bersilangan
- iii. Langkah lebar dengan loncatan

d) Waktu (*timing*) yang tepat

Pukul bola sedini mungkin, yaitu bola-bola tinggi yang dipukul pada puncak jangkauannya. Bola didepan net dipukul pada puncak penerbangannya. Ketepatan waktu ini berhungan erat dengan kecepatan gerak kaki untuk menuju tempat datangnya bola.

e) Teknik pukulan

i. Pukulan *service*

Service merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan shuttlecock ke lapangan lawan sebagai tanda dimulainya permainan. Adapun macam-macam pukulan *service* dalam bulu tangkis yaitu, pukulan service pendek (short service), service panjang (*service lob*), pukulan *service drive*, dan pukulan *service cambuk* (*service flick*)

ii. Pukulan lob atau *clear*

Pukulan lob adalah pukulan dengan tujuan menerbangkan bola setinggi mungkin kebelakang garis lapangan.

iii. Pukulan dropshot

Pukulan yang tepat melampaui jaring dan langsung jatuh kesisi lapangan lawan atau menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan net.

iv. Pukulan *smash*

Pukulan dengan gerakan ayunan lengan yang cepat dan kuat sehingga menghasilkan pukulan yang keras dan curam.

v. Pukulan drive atau mendatar

Drive adalah pukulan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* mendatar, ketinggiannya menyusur diatas net dan penerbangannya sejajar dengan lantai.

b. Tenis Meja

Tenis meja atau yang biasa disebut ping-pong merupakan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang atau dua pasang yang saling berlawanan. Permainan ini menggunakan raket yang terbuat dari papan kayu yang dilapisi karet yang biasa disebut dengan istilah bet. Peralatan lainnya adalah bola kecil dari celluloid dan lapangan permainan yang berbentuk meja. (Sutanto, 2016: 206).

Menurut Mujahir (2007: 26) tenis meja merupakan cabang olahraga yang dimainkan di dalam gedung (*indoor games*) oleh dua atau empat pemain. Cara mainnya dengan menggunakan raket yang dilapisi karet untuk memukul bola celluloid melewati jaring yang tergantung diatas meja, yang dikaitkan dua tiang jaring.

Pada awalnya tenis meja merupakan permainan yang bersifat hiburan bagi masyarakat. Seiring berkembangnya waktu permainan tenis meja semakin populer dan mulai diikutkan berbagai kejuaraan dunia. Alhasil pada 1926 dibentuk Federasi Tenis Meja Internasional (ITTF). Berikut merupakan perangkat pertandingan tenis meja menurut Sunardianta (2018: 13):

a. Peralatan Tenis Meja

1) Bola dan Bet

Spesifikasi bola tenis meja:

- a) Bola bulat berdiameter 40 mm
- b) Berat bola 2,7 gram

- c) Bola terbuat dari selulosa (celluloid)

Spesifikasi bet tenis meja:

- a) Daun bet minimam 85% terbuat dari kayu, tebal 0,35 mm.
- b) Sisi daun bet ditutupi karet.
- c) Karet penutup daun raket tidak melebihi daun raket itu sendiri.
- d) Karet penutup raket harus tanpa perkuatan bahan kimia, merubah karakteristik karet secara fisik, atau hal lainnya.

2) Meja dan Net

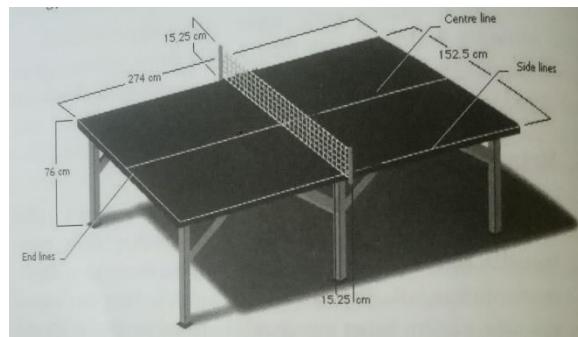
Ukuran lapangan tenis meja:

- a) Lebar Meja permainan tenis lebar 152,5 cm
- b) Panjang 274 cm
- c) Tinggi ketinggian 76 cm di atas lantai
- d) Permukaan meja harus menghasilkan pantulan sekitar 23 cm dari bola yang dijatuhkan dari ketinggian 30 cm. Seluruh permukaan meja harus berwarna gelap dan pudar dengan garis putih selebar 2 cm, pada tiap sisi panjang meja 274 cm dan lebar meja 152,5 cm. Permukaan meja dibagi dalam 2 bagian yang sama secara vertikal oleh net pararel dengan garis akhir dan harus melewati lebar permukaan masing-masing bagian meja. Untuk ganda, setiap bagian meja harus dibagi dalam 2 bagian yang sama dengan garis tengah berwarna putih selebar 3 mm.

Ukuran net tenis meja sebagai berikut:

- a) Panjang 183 cm
- b) Lebar/tinggi net 15,25 cm

- c) Jarak meja ke tiang 15,25 cm
- d) Luas Net 0,279075 meter persegi



Gambar 2. Lapangan Tenis Meja
Sumber: Sunardianta (2018: 14)

b. Aturan Pertandingan

Pertandingan dimenangkan oleh seorang atau sepasang pemain jika lebih dahulu memperoleh angka 11. Jika sama-sama memperoleh angka 10 maka terjadi *deuce* (jus) dan pemain harus memperoleh angka selisih 2 untuk memenangkan pertandingan.

c. *Rounders*

Permainan *Rounders* menggunakan lapangan segi lima dan dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan. Seperti halnya kasti, bola bakar dan kippers, permainan *rounders* juga mengharuskan pemain menguasai berbagai teknik dasar melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan mengetik dan menghindari lemparan bola lawan. Permainan *rounders* membutuhkan kerja sama dalam tim karena harus selalu berkoordinasi dalam menangkap dan melempar serta mencegah lawan mencetak angka.

Rounders merupakan jenis permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua kelompok. Setiap kelompok bertujuan mencetak angka dengan memukul bola dan berlari dari base pertama hingga base terakhir dalam tujuh babak/*inning*. Permainan *rounders* membutuhkan koordinasi, reaksi

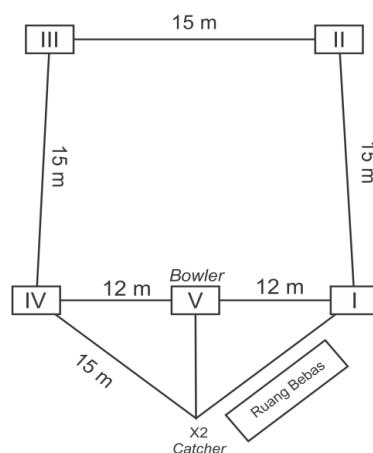
cepat, serta penguasaan teknik melempar dan menangkap bola. (Simamora, 2019: 40)

a. Peralatan Permainan *Rounders*

Menurut Hadiani dalam Ponimin (2015: 23) peralatan dalam permainan rounders antara lain meliputi:

1) Lapangan

Permainan rounder membutuhkan lapangan yang cukup luas. Bentuk lapangan rounders yaitu segi lima dengan panjang masing-masing sisi lapangan 15 m.



Gambar 3. Lapangan *Rounders*

2) Tongkat Pemukul

Tongkat yang digunakan dalam permainan *rounders* hampir sama dengan tongkat yang digunakan permainan *baseball*. *Rounders* menggunakan tongkat besi alumunium dengan panjang 1 meter. berdiameter 7 cm dan panjang pegangannya 46 cm.

3) Bola

Bola *rounders* lebih besar dan berat dari bola kasti, bola ini terbuat dari karet yang dalamnya diisi dengan serabut kelapa, berat bola 80 – 100 gram, dan berdiameter 19 – 22 cm.

4) *Base*/Papan injak

Base dalam permainan *rounders* berjumlah 5 buah. *Base* ini fungsinya sama dengan tiang hinggap pada permainan kasti namun dalam *rounders* yang digunakan adalah *base* untuk diinjak saat bermain. *Base* bisa terbuat dari papan kayu, keset atau bahan sejenis yang digunakan untuk lantai. *Base* berukuran 40x40 cm dan 40 x 80 cm untuk *bowler* (pelempar bola).

b. Gerak Dasar Permainan *Rounders*

Berikut merupakan gerak dasar yang perlu dikuasai siswa dalam permainan rounder (Simamora, 2019: 41):

1) Gerak Melempar

a) Melempar Bola Atas dengan Menarik Lengan

Posisi awal berdiri dengan sikap melangkah. Tarik tangan yang digunakan untuk melempar ke belakang. Lemparkan bola ke depan dengan mengayunkan tangan melewati kepala. Setelah bola lepas dari tangan, langkahkan kaki belakang ke depan.

b) Melempar Bola Bawah dengan Meluruskan Lengan

Posisi awal, berdiri dengan sikap melangkah. Pandangan ke arah sasaran. Letakkan tangan yang memegang bola sejajar lutut. Lemparkan bola ke depan dari samping badan.

2) Menangkap Bola

a) Menangkap Bola Atas

Langkah awal, berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu. Arahkan pandangan dan kedua lengan ke arah datangnya bola. Tangkap bola dengan sarung tangan, kemudian tarik tangan mendekat ke badan untuk menguasai bola.

b) Menangkap Bola Menyusur

Langkah awal, berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu. Tekuk kedua lutut dan pandangan ke arah datangnya bola. Tangkap bola yang menggelinding dengan sarung tangan. Saat bola masuk ke sarung tangan, tutup dengan tangan satunya.

3) Memukul Bola

Teknik memukul bola dalam permainan *rounders* pada dasarnya sama dengan permainan lain seperti kasti, bola bakar dan kippers. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan pukulan dalam permainan *rounders*:

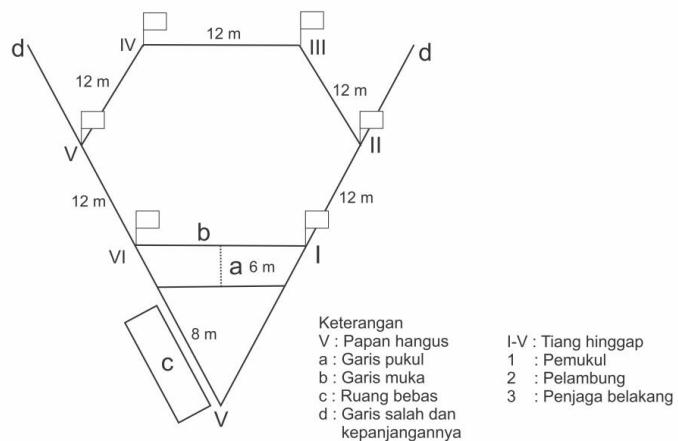
- a) Pegang pangkal tongkat pemukul dengan salah satu tangan.
- b) Kedua kaki dibuka selebar badan dan berdiri menyamping.
- c) Letakkan pemukul di atas bahu sebelah kanan/kiri dengan menekuk kedua siku tangan.
- d) Pandangan ke arah pelambung bola (pitcher) dan arah datangnya bola.
- e) Ayunkan pemukul dengan meluruskan kedua tangan.
- d. Bola bakar

Berbeda dengan kasti, *rounders* dan *kippers*, permainan bola bakar identik dengan tong sebagai tempat mematikan lawan. Permainan ini dahulu dikenal dengan nama *slagbal* yang berasal dari Belanda. Permainan ini dinamakan bola

bakar karena cara mematikan lawan yang unik yaitu dengan melempar bola ke tong atau disebut dengan membakar lawan. Adapun sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam permainan ini antara lain:

a. Peralatan permainan bola bakar

1) Lapangan



Gambar 4. Lapangan Bola Bakar

2) Pemukul

Tongkat pemukul permainan bola bakar terbuat dari kayu serat dengan panjang 50 s.d 60 cm, panjang pegangannya antara 15 – 20 cm dan garis tengahnya 3 cm.

3) Bola

Bola yang digunakan terbuat dari karet dengan diisi serabut kelapa. Berat bola 70 – 85 gram, dan berdiameter 19 – 21 cm. Biasanya penampang bola diberi warna mencolok, seperti warna merah agar mudah terlihat.

4) Tiang Hinggap

Tiang hinggap yang digunakan dapat berupa besi, bambu atau kayu dengan tinggi 1,5 m. tiang hinggap diberi lingkaran dengan diameter 1,5 meter. Garis lingkaran ini untuk pembatas pemain agar tidak keluar dari lingkaran.

5) Papan Hangus

Papan hangus ini berfungsi untuk mematikan lawan dengan cara melempa bola ke papan tersebut. Papan ini dapat berupa tong, ember atau benda lain yang berbunyi ketika terkena lemparan. Istilah untuk bola yang dilemparkan ke tong pembakar dinamakan bola terbakar. Oleh karena itu permainan ini dinamakan bola bakar.

b. Peraturan permainan bola bakar:

1) Jumlah pemain

Permainan bola bakar dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan. Jumlah pemain setiap regu yaitu 12 orang dengan 3 orang sebagai cadangan. Salah satu pemain dijadikan sebagai karen regu. Setiap pemain inti akan diberikan nomor punggung/dada dari 1-12 sebagai penanda.

2) Wasit

Jumlah wasit dalam permainan bola bakar yaitu 5 orang dengan tugas masing – masing wasit sebagai berikut :

- a) Seorang wasit kepala, bertugas sebagai pemimpin pertandingan
- b) Tiga orang hakim garis yang membantu hakim kepala untuk memimpin pertandingan

c) Seorang pencatat nilai yang bertugas mencatat skor masing – masing regu guna menentukan pemenang jika permainan selesai.

3) Waktu permainan

Waktu yang ditentukan dalam permainan bola bakar antara 25 – 30 menit, tergantung kesepakatan sebelum pertandingan dimulai. Waktu istirahat antara 5-10 menit

4) Jalannya permainan

Permainan bola bakar dapat dimainkan oleh putra/putri maupun campuran, adapun peraturan dalam permainan bola bakar sebagai berikut:

a) Pemukul

Setiap pemukul mempunyai kesempatan memukul 3 kali. Pukulan dinyatakan betul jika telah melewati garis muka dan jatuh di dalam garis salah dan perpanjangannya. Apabila sudah melakukan pukulan, pemukul harus meletakkan tongkatnya di tempat semula dan berlari ke tiang hinggap. Setiap pemain pemukul dapat dimatikan sebanyak 10 kali.

b) Penjaga

Penjaga mematikan lawan dengan menangkap bola atau melempar bola ke tong.

c) Pergantian tempat

Pergantian tempat antara pemukul dan pejaga terjadi saat penjaga menangkap bola sebanyak 5 – 10 kali, tergantung kesepakatan. Pemain telah terjadi mati sebanyak 10 kali. Di dalam ruang bebas sudah tidak ada satupun pemain dari regu pemukul maupun pelambung.

d) Kesalahan (mati) yang dicatat wasit

Kesalahan yang dinyatakan mati jika, kesalahan memukul sebanyak 3 kali, meletakkan kayu pemukul diluar garis, pemain tidak menyentuh tiang hinggap yang dilaluinya, pemain mengganggu bola dan yang terakhir adalah pembakar telah memukulkan bola ke tong pembakar.

e) Nilai

- i. Pemukul mendapat nilai 2 jika memukul bola dengan benar kemudian lari ke tiang-tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas dengan selamat dengan pukulannya sendiri atau *home run*.
- ii. Pemukul mendapat nilai 1 jika memukul bola dengan benar kemudian lari ke tiang hinggap dan berhenti kemudian menunggu pukulan bola selanjutnya untuk kembali ke ruang bebas dengan selamat. Seorang diberi nilai 0 jika tidak melakukan hal – hal yang di atas.

f) Bunyi peluit (untuk wasit):

Peluit pendek sebanyak satu kali dimaksudkan jika pembakar telah membakar papan hangus (sebagai tanda jika papan yang digunakan sekiranya tidak bisa didengar oleh pemain). Peluit pendek sebanyak dua kali jika pukulan salah. Tiupan panjang tiga kali adalah pada saat permulaan pertandingan, akhir pertandingan, awal istirahat, akhir istirahat, dan pada pertukaran tempat.

e. Kasti

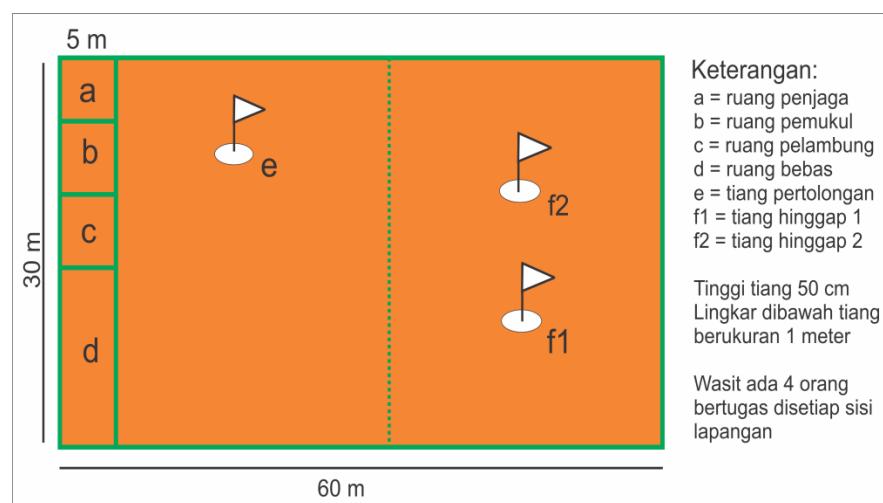
Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu

regu pemukul dan regu penjaga. Peralatan yang digunakan yaitu pemukul, bola, dan tiang hinggap.

Kasti merupakan permainan berkelompok. Sebagai permainan berkelompok, kasti dapat meningkatkan kekompakan dan kerja sama antaranggota kelompok. Kasti dimainkan oleh dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelompok pemukul dan satu kelompok sebagai kelompok penjaga. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak menjadi pemenang. Untuk memainkan kasti, diperlukan bola kasti, tongkat pemukul, dan tiang hinggap. (Simamora, 2019: 33)

a. Peralatan Permainan Kasti

Menurut Soemitro (1992: 84) lapangan yang digunakan untuk permainan ada dua macam yaitu ukuran besar ialah 30 X 60 M dengan ruang pemukul atau ruang bebas menjadi 30 X 65 M. Sedangkan kurang kecil 30 X 45 M dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 X 50 M. Ukuran besar dipergunakan untuk anak-anak besar, sedang ukuran kecil dipergunakan untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan.



Gambar 5. Lapangan Kasti

Menurut Soemitro (1992: 86) ada dua macam peralatan yang digunakan dalam permainan kasti, yaitu :

- 1) Kayu pemukul.
 - a) Kayu pemukul terbuat dari kayu dengan panjang antara 50-60 cm.
 - b) Penampang berbentuk bulat dengan lebar tidak lebih dari 5 cm dan tebalnya 3,5 cm
 - c) Panjang pegangan antara 15-20 cm, tebal 3 cm, dan boleh di balut.
 - 2) Bola
 - a) Bola terbuat dari karet atau kulit dengan ukuran antara 19-20 cm
 - b) Berat antara 70-80 gram.
 - c) Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk kasti, yang baik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.
- b. Peraturan Permainan Kasti

Peraturan permainan kasti menurut Soemitro (1992: 84-95) antara lain:

- 1) Regu
- Permainan kasti terdiri dari dua regu yang saling berlawanan. Setiap regu terdiri dari 12 pemain dan salah satu pemain menjadi kapten. Setiap pemain menggunakan nomor dada yang Nampak dari depan. Sebelum memulai permainan kapten regu menyerahkan daftar susunan pemian beserta nomor dada. Giliran memukul bola ditentukan oleh nomor dada.

- 2) Lama Bermain

Lama permainan yaitu 2x29 menit, maksimal 30 menit tidak terhitung istirahat 20 menit.

3) Peluit Wasit

Wasit akan meniup peluit satu tiupan panjang bila terjadi tukar bebas. Dua tiupan pendek bila terjadi pukulan salah dan bila pukulan luncas, dua tiupan panjang bila terjadi tukar bebas/bila bola hilang dan tiga tiupan panjang bila permainan akan dimulai (awal dan setelah istirahat) dan bila permainan selesai.

4) Pelambung

Pelambung merupakan pemain dari regu lapangan/jaga. Pelambung bertugas melambungkan bola yang akan dipukul oleh lawan. Selama pertandingan pelambung dapat diganti pemain lain asalkan bola tidak dalam permainan.

Cara melambungkan bola adalah dengan mengayunkan tangan dari bawah ke depan pemukul. Pelambung berdiri di dalam petak dan kedua belah kakinya menginjak tanah.

5) Pembantu Pemukul

Pembantu merupakan pemain yang berada dibelakang pemukul, berjarak kurang lebih dua langkah. Bertugas membantu pelambung saat bola terlepas dari pemukul.

6) Lambungan Betul

Lambungan bola dianggap sah apabila:

- a) Bola melambung dekat dengan pemukul
- b) Bola melambung antara bawah bahu dan atas lutut.
- c) Bola melambung di tempat yang sesuai dengan permintaan pemukul.

7) Banyaknya Pukulan dan Pembelas

Satu pemain mempunyai kesempatan memukul satu kali, sedangkan pembelas atau pemain terakhir mempunyai kesempatan 3 kali pukulan. Pemain pembelas adalah pemain yang mendapat giliran memukul saat pemain lain berada di tiang pertolongan atau tiang bebas.

8) Giliran memukul

Pemain mendapat kesempatan memukul sesuai dengan nomor dada masing-masing. Nomor dada akan diberikan kepada pemain pengganti jika terjadi pergantian.

9) Pukulan betul

Pukulan dianggap sah apabila bola melampaui garis pukul dan tidak melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan.

10) Pukulan Salah

Pukulan dianggap salah/tidak sah apabila:

- a) Bola terjatuh di garis pukul atau perpanjangannya.
- b) Saat memukul bola mengenai tangan.
- c) Bola mengenai pemukul, pelambung atau pembantu pelambung.
- d) Pukulan bola melambung keluar melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan dengan syarat tidak mengenai tanah, pemain atau tiang pertolongan dahulu.

11) Pukulan Luncas dan Kayu Pemukul Keluar

Pukulan luncas adalah saat pemain melakukan pukulan kayu pemukul tidak mengenai bola. Setelah pemain melakukan pukulan, kayu pemukul harus

diletakkan didalam area pemukul. Jika kayu pemukul berada diluar maka pemain tidak mendapatkan nilai.

12) Lari Sesudah Pukulan Betul

Pemain setelah melakukan pukulan harus berlari ke tiang pertolongan atau tiang bebas. Jika situasi memungkinkan pemain dapat langsung kembali ke ruang bebas. Pemain dapat langsung menuju tiang bebas tanpa menyentuh tiang pertolongan namun wajib menyentuh salah satu tiang bebas terlebih dahulu. Pelari tidak boleh keluar lingkaran tiang pertolongan maupun tiang bebas, apabila pelari keluar dari lingkaran tiang pertolongan maka harus berlari minimal ke tiang bebas dan apabila pelari keluar dari tiang bebas maka harus berlari menuju ruang bebas.

13) Mendapat Nilai dan Bola Tangkap

- a) Pemain mendapat nilai 2 apabila berlari ke tiang bebas kemudian kembali ke ruang bebas dengan selamat atas pukulannya sendiri.
- b) Pemain mendapat nilai 1 apabila dapat kembali ke ruang bebas dengan pukulan teman.
- c) Pemain lapangan/jaga diperbolehkan menangkap bola dari pemukul sebelum mengenai tanah dan akan mendapat nilai 1.

14) Pertukaran Bebas dan Pertukaran Tidak Bebas

Pertukaran bebas terjadi apabila:

- a) Setelah terjadi 5 bola tangkap dan belum terjadi pertukaran.
- b) Pukulan ketiga dari pembebas dinyatakan salah, atau ruang bebas telah dibakar, karena tidak ada seorang pun dari regu pemukul.
- c) Pelari yang masuk ke ruang bebas melewati garis belakang garis pemukul.

- d) Pemain dari regu pemukul keluar dari ruang bebas tidak untuk memukul.
- e) Pemain dari regu pemukul ke luar dari batas lapangan.
- f) Kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul pada waktu untuk memukul.

Pertukaran tidak bebas terjadi apabila:

Pertukaran tempat tidak bebas dapat terjadi apabila salah satu dari regu pemukul terkena lemparan, maka mulai saat itu juga regu pemukul menjadi regu lapangan dan regu lapangan menjadi regu pemukul. Selain itu pertukaran tidak bebas dapat terjadi apabila pemain dari regu pemukul memegang bola di tempat manapun.

c. Teknik Dasar Permainan Kasti

Ada beberapa teknik dasar yang perlu diajarkan kepada siswa sebelum melakukan permainan kasti. Berikut merupakan teknik dasar bermain kasti menurut Simamora (2019: 37):

1) Menekuk Kaki dan Tangan

Posisi awal berdiri dan kedua kaki dibuka selebar bahu. satu tangan ditekuk seperti memegang bola. Satu kaki dilangkahkan ke depan. Kemudian, ayunkan tangan ke atas di belakang kepala. Posisi ini sebagai awalan persiapan melempar.

2) Memutar Badan dan Mengayunkan Tangan

Saat melempar, posisi badan memutar diikuti gerakan mengayunkan tangan. Variasi gerak dasar ini sebagai lanjutan tahap persiapan melempar. Setelah bersiap melempar, lakukan gerakan memutar badan. Kaki kanan dilangkahkan ke depan dan diikuti ayunkan tangan ke atas depan kepala.

3) Menekuk dan Mengayunkan Tangan

Lakukan gerakan menekuk dan mengayunkan tangan. Satu kaki dilangkahkan ke depan. Lengan kanan ditekuk ke atas bersiap melempar. Langkahkan kaki kiri ke depan diikuti dorongan badan ke depan. Ayunkan tangan kanan untuk melempar. Berat badan bertumpu pada kaki kiri.

4) Melempar Bola Melambung

Gerak dasar melempar bola melambung untuk mengumpan dalam jarak jauh. Langkah-langkah melakukan lemparan melambung sebagai berikut:

- a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.
- b) Bola dipegang tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.
- c) Lakukan gerakan ayunkan lengan ke depan untuk melempar bola. Arah bola ke atas depan agar bola melambung tinggi.
- d) Ikuti gerakan melangkahkan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

5) Melempar Bola Mendatar

Gerakan melempar bola mendatar untuk mengoper kepada teman satu kelompok. Gerakan ini juga untuk mematikan pemain lawan. Cara melakukan gerakan melempar bola mendatar sebagai berikut:

- a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.
- b) Bola dipegang menggunakan tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.

c) Lakukan gerakan ayunan lengan untuk melempar bola. Arah bola mendatar setinggi dada.

d) Posisi kaki dipertahankan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

6) Melempar Bola Menyusur Tanah

a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.

b) Bola dipegang menggunakan tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.

c) Condongkan badan ke bawah depan.

d) Lakukan gerakan ayunan lengan untuk melempar bola mengarah ke depan bawah menyusur tanah.

e) Posisi kaki dipertahankan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

7) Pukulan Mendatar

Pukulan mendatar dilakukan dengan posisi kaki kiri di depan dan tangan kanan memegang pemukul. Pemukul sejajar bahu. Pukulan ini menghasilkan arah bola bergerak dengan cepat ke depan.

8) Pukulan Menyusur Tanah

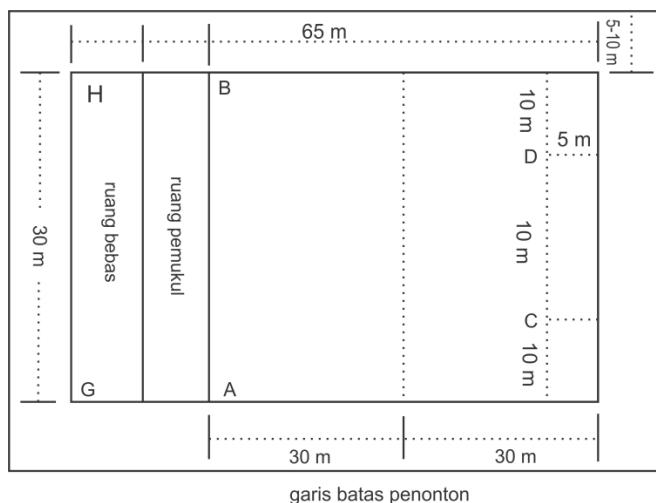
Pukulan menyusur tanah digunakan untuk memukul bola rendah. Bola bergulir menyusur tanah. Posisi awal, berdiri dengan satu kaki di depan. Tangan yang memegang pemukul ditarik ke belakang atas. Pandangan ke arah datangnya bola. Ayunkan pemukul ke arah bola dengan memantulkan bola ke bawah agar arah bola menyusur tanah. Setelah memukul, alat pemukul diletakkan di area pemukul.

f. *Kippers*

Kippers merupakan salah sat dari permainan bola kecil yang sejenis dengan kasti, bola bakar dan rounders. Permainan ini dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 pemain. Satu regu sebagai penyerang/pemukul dan regu satunya sebagai regu bertahan/penjaga. Sama halnya dengan kasti, kippers mengharuskan pemukul untuk menuju tiang hingga kemudian kembali ke ruang pemukul dengan selamat untuk mendapatkan angka. Lama pertandingan *kippers* minimal 2 x 20 menit, maksimalnya 2 x 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.

a. Peralatan Permainan Kippers

1) Lapangan



Gambar 6. Lapangan *Kippers*

- 2) Pemukul: Terbuat dari kayu dengan panjang 60 cm. Garis Tengah pemukul 3,5 cm.
- 3) Bola: Bola terbuat dari karet elastis. Berat bola 80 gram dan berdiameter 7 cm.

- 4) Tiang hinggap: Dua buah tiang yang terbuat dari besi atau bambu. Panjang tiang 1,5 m dengan garis tengah 2 cm. Bagian atas tiang atas dibengkokkan atau berbentuk melingkar (C & D).
 - 5) Tiang bendera: Ukurannya sama dengan tiang hinggap. Berjumlah 2 buah. Di bagian atas tiang diberi bendera dengan warna terang supaya mudah dilihat.
 - 6) Tiang kecil: Tiang kecil diletakkan di sudut-sudut lapangan. Ujung tiang diberi bendera.
- b. Teknik Dasar Bermain *Kippers*

Teknik dasar permainan *kippers* tidak jauh berbeda dengan kasti, yaitu menangkap, melempar dan memukul. Teknik dasar permainan *kippers* adalah sebagai berikut:

- 1) Menangkap bola

Cara menangkap bola yang benar dalam permainan *kippers* adalah sebagai berikut:

- a) Buka kaki agak lebar, lutut agak ditekuk.
- b) Kedua tangan di depan dada dengan jari-jari tangan terbuka.
- c) Perhatikan datangnya bola. Bola ditangkap dengan rileks dan searah dengan arah larinya bola

- 2) Melempar bola

Melempar bola dengan tujuan untuk mengoper harus menggunakan teknik yang benar. Tujuannya adalah supaya bola mudah untuk ditangkap oleh teman seregu. Dengan demikian, kemenangan regu dapat diraih. Beberapa cara melempar bola dalam permainan *kippers*, adalah sebagai berikut:.

a) Lemparan ayunan atas

Lemparan ayunan atas. Sikap kaki kuda-kuda, kaki kanan dan tangan kanan dengan memegang bola direntangkan ke kanan belakang agak ke atas. Awalan melempar, condongkan badan ke belakang, tangan kanan ditarik ke belakang dan tangan kiri mengambil sikap keseimbangan. Ayunkan tangan kanan kuat ke depan dengan kaki kanan melangkah ke depan (sebagai gerak ikutan). Pada akhir pelepasan bola pergelangan tangan melecut hingga jari-jari tangan menghadap ke bawah. Kegunaan lemparan ini akan mencapai jarak sedang.

b) Lemparan ayunan bawah

Sikap kuda-kuda kaki kanan di belakang. Badan condong ke belakang, tekuklah kaki lebih dalam. Julurkan tangan kanan memegang bola dengan lurus, dan tegak lurus dengan badan. Ayunkan lengan tangan kanan sedemikian rupa, hingga perlepasan bola itu kira-kira membentuk sudut 45 dengan garis horizontal. Guna lemparan ini untuk memcapai jarak jauh.

3) Memukul

Teknik memukul sesuai dengan tujuan arah bola dapat dibedakan yaitu: melambung jauh, datar ke depan, menyamping ke kiri, dan menyamping ke kanan. Sementara itu arah bola dalam teknik memukul ini sangat tergantung kepada: sudut arah ayunan pemukul, sudut perkenaan bola dengan pemukul, serta sikap badan dan posisi kaki.

c. Peraturan Permainan *Kippers*

- 1) Waktu permainan berupa inning (masing-masing regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul)

- 2) Satu regu terdiri atas 12 pemain mengenakan nomor dada dari 1 sampai 12. Dasar nomor dada untuk tiap regu harus berbeda.
- 3) Kewajiban regu pemukul: memukul bola, lari ke tiang hinggap, dan kembali ke ruang pemukul (B).
- 4) Kewajiban regu penjaga sebagai berikut:
 - a) Menangkap bola yang dipukul.
 - b) “Mematikan” pelari dengan melempar bola.
 - c) “Membakar ruang” regu pemukul bila tidak ada pemukul lagi.
 - d) Pemukul harus melambungkan bola sendiri.
 - e) Pukulan dinyatakan baik, bila bola jatuh di daerah lapangan (30 meter) dan boleh berlari menuju tiang hinggap.
- 5) Ketentuan pelari sebagai berikut:
 - a) Bila bola dikembalikan ke ruang regu pemukul atau ruang pukul, baik melambung atau menyusur tanah, melewati garis batas ruang regu pemukul dari lapangan permainan, pelari harus berhenti di tempat.
 - b) Bila bola hilang pelari harus berhenti, dan boleh berlari lagi bila bola telah ditemukan dan dimasukkan ke dalam lapangan permainan.
 - c) Seorang pemain yang tidak terkena lemparan boleh langsung masuk ke ruang pemukul (B), tanpa menuju tiang hinggap (C atau D) lebih dahulu.
 - d) Seorang pemukul yang sah pukulannya, boleh tetap tinggal di ruang pukul, kalau dipandangnya membahayakan.
- 6) Seorang pelari yang menurut perhitungannya dalam situasi membahayakan, boleh kembali ke tiang hinggap, atau ke ruang pukul.

- 7) Pemukul yang salah atau meleset pukulannya tidak boleh berlari, tetapi harus menunggu atas pukulan yang sah dari teman berikutnya.
 - 8) Bila regu pemukul tinggal seorang lagi maka pemukul ini diberi kesempatan untuk memukul 3 kali pukulan sah.
 - 9) Lemparan untuk “mematikan” lawan. Lemparan harus mengenai bagian bahu ke bawah. Penjaga tidak boleh berlari dengan membawa bola. Jadi, harus mengoper dengan kawan supaya dapat mendekati pelari. Lemparan yang mengenai pelari dapat menyebabkan pergantian. Operan bola harus dilakukan dengan satu tangan.
 - 10) Bola tangkap dan cara pergantian. Bola tangkap harus dilakukan dengan tangan satu. Pada waktu bola tangkap yang ketiga si penangkap harus melemparkan bola tegak lurus ke atas, dengan membelakangi ruang pukul dan regu jaga secepatnya menuju ke ruang regu pemukul atau ke tiang hinggap. Hal ini karena pada peristiwa ini dapat dikenai lemparan. Bola yang dilemparkan oleh penjaga, dapat ditangkap oleh bekas regu pemukul untuk mematikan lawan.
- d. Penilaian
- 1) Bola tangkap memperoleh nilai 1 (satu).
 - 2) Kembali ke ruang partai pemukul, dengan pukulan yang sah atas pukulan sendiri memperoleh nilai 2 (dua).
 - 3) Kembali atas pukulan kawan, dan pelari itu tidak melakukan kesalahan pukul, mendapat nilai 1 (satu).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai pendukung kajian teoretis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berpikir. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Ilham Nugroho (2018) yang berjudul “Keterlaksanaan Permainan Bola Besar Dan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Sewon Tahun 2017/2018” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan permainan bola besar dan bola kecil yang telah diajarkan oleh Guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar se-Kecamatan Sewon tahun 2017/2018. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Hasil penelitian tersebut diketahui bahwa keterlaksanaan permainan bola besar dan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar se-Kecamatan Sewon tahun 2017/2018 secara keseluruhan terlaksana yaitu “sangat tinggi” dengan persentase (86.21%).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Pujiaryanti (2004) yang berjudul “Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Ritmik Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se- Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Penelitian ini

merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan persentase. Subjek penelitian ini yaitu 35 guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Pada faktor perencanaan pembelajaran telah terlaksana sebesar 73,57%, faktor proses pembelajaran telah terlaksana sebesar 73,62%, faktor penilaian/evaluasi telah terlaksana sebesar 73,47%, dan faktor materi pembelajaran telah dilaksanakan sebesar 72,86%. Secara keseluruhan terlaksana sebesar 73,38% dan tidak terlaksana sebesar 26,62%.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu media yang dibentuk pemerintah untuk terus meningkatkan kualitas hidup warga negaranya. Melalui PJOK masyarakat tidak hanya diharuskan untuk memiliki pengetahuan luas namun juga memiliki raga yang sehat. Tidak heran jika mata pelajaran PJOK diberikan sedini mungkin kepada peserta didik, yaitu melalui pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar. Dari sekian banyak mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar, PJOK selalu hadir dengan konsep dan penyajian yang berbeda. PJOK memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai aspek kompetensi. Mulai dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu materi PJOK yang dapat meningkatkan keterampilan khususnya keterampilan motorik peserta didik yaitu pembelajaran permainan bola kecil.

Pembelajaran permainan bola kecil termuat dalam ruang lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP dan Kurikulum 2013 materi pembelajaran permainan bola kecil pada KI/KD kelas 4, 5 dan 6.

Pembelajaran dikatakan baik apabila meliputi tiga aspek yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Apabila ketiga rangkaian tersebut di siapkan dan dilaksanakan dengan maksimal maka hasil belajar yang didapat siswa tentu akan mengikuti. Namun yang terjadi di lapangan adalah terdapat indikasi yang merujuk ke beberapa permasalahan yaitu, kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran permainan bola kecil, kurangnya variasi pembelajaran, dan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang kurang maksimal.

Kemudian yang menjadi pertanyaan apakah saat ini pembelajaran permainan bola kecil tidak seru, tidak asik, monoton atau ada yang salah dalam proses pembelajaran permainan bola kecil yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Hal tersebut yang mendasari saya untuk melakukan penelitian mengenai Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan, atau penghubungan dengan variabel lain (Sunarno dan Sihombing, 2011: 9). Menambahkan, Kusumawati (2015: 59) Penelitian deskriptif yaitu untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Jadi, penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara keseluruhan tentang proses pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di seluruh sekolah dasar negeri (SDN) di wilayah Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Adapun pengambilan data dilaksanakan di sekolah masing-masing. Waktu penelitian yaitu bulan Januari-April 2020, sedangkan pengambilan data dilaksanakan pada 02 Maret s/d 14 Maret 2020.

C. Subjek Penelitian

Moleong (2010: 132) menjelaskan bahwa subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Menambahkan Arikunto (2005: 29) “subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian”. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti

mendeskripsikan bahwa subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Wates, berjumlah 29 orang yang berasal dari 27 SD Negeri di Kecamatan Wates. Karena terdapat 2 SD yang mempunyai guru PJOK sebanyak 2 orang dalam satu sekolah. Berikut adalah daftar sekolah dasar negeri dan jumlah guru yang terdapat di Kecamatan Wates:

Tabel 2. Daftar Nama SD Negeri Se-Kecamatan Wates

No	Nama	Alamat	Jumlah Guru
1	SDN Graulan	Graulan, Wates	1
2	SDN Percobaan 4	Jl. Bhayangkara 1, Wates	2
3	SDN 4 Wates	Jl. Stasiun Wates No. 4	2
4	SDN 4 Bendungan	Bendungan, Wates	1
5	SDN Sogan	Sogan, Wates	1
6	SDN Kulwaru Kulon	Kulwaru, Wates	1
7	SDN 1 Kulwaru	Granti, Kulwaru, Wates	1
8	SDN Triharjo I	Seworan, Triharjo, Wates	1
9	SDN 6 Bendungan	Bendungan, Wates	1
10	SDN Conegaran	Jl. Purworejo Km. 2 Triharjo	1
11	SDN Karangwuni	Karangwuni, Wates	1
12	SDN 2 Wates	Jl. Tamtama 6 A Wates	1
13	SDN 5 Bendungan	Jl. Wakhid Hasyim No. 103	1
14	SDN Beji	Beji, Wates	1
15	SDN Giripeni	Dobangsan, Giripeni, Wates	1
16	SDN Kasatrian	Giripeni, Wates	1
17	SDN Punukan	Jl. Kokap Km. 1 Beji	1
18	SDN Bendungan I	Bendungan, Wates	1
19	SDN Sumberan	Triharjo, Wates	1
20	SDN Dukuh	Dukuh, Ngestiharjo, Wates	1
21	SDN Terbahsari	Punukan, Wates	1
22	SDN 5 Wates	Wates, Wates	1
23	SDN Darat	Darat, Karangwuni, Wates	1
24	SDN Gadingan	Durungan, Gadingan, Wates	1
25	SDN Jurangjero	Jurangjero, Giripeni	1
26	SDN Kalikepek	Kalikepek, Giripeni, Wates	1
27	SDN Pepen	Pepen, Giripeni, Wates	1
Jumlah			29

D. Definisi Operasional Variabel

“Definisi operasional variabel adalah bagaimana suatu variabel dalam konsep yang jelas sehingga dapat diukur dengan unsur-unsur atau elemen-elemen yang terkandung didalamnya” (Sunarno & Sihombing, 2011: 35). Sedangkan menurut Sugiyono (2016:38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional adalah batasan yang ditentukan oleh peneliti terhadap variabel penelitiannya. Sehingga dengan batasan tersebut variabel penelitian dapat diukur. Variabel penelitian ini adalah proses pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates. Proses pembelajaran yang dimaksud meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran PJOK.

E. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara obyektif (Aziz, 2016: 159).

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk membantu dalam proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Menurut Sudjana (2005: 8) angket merupakan cara pengumpulan data menggunakan daftar isian atau daftar pertanyaan yang telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa sehingga calon responden hanya tinggal mengisi atau menandainya dengan mudah dan cepat. Ciri utama penggunaan angket dalam sebuah instrumen penelitian adalah pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan

disebarkan kepada sampel penelitian. Sedangkan jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.

Nasution (2012: 129) angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai jawaban. Responden mencek jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya.

Menambahkan, Arikunto (2010: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda silang (X) atau *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai. Jawaban dalam angket tersebut telah disediakan oleh peneliti. Angket penelitian ini menggunakan skala bertingkat dengan pilihan jawaban “Selalu”, “Sering”, “Kadang-Kadang”, dan “Tidak Pernah”. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yang kemudian diberi skor pada masing-masing tingkatan jawaban, yaitu dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Modifikasi Skala Bertingkat *Likert* Dan Skor

No	Skala	Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-Kadang	2
4	Tidak pernah	1

Angket penelitian ini merupakan adaptasi dari penelitian yang berjudul “Survei Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Penjasorkes Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Dan Swasta Se-Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes Tahun 2010/2011” (Muhammad Wiarisfani: 2011).

Tabel 4. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Angket Penelitian

No	Faktor-faktor	Indikator	No. Soal
1	Perencanaan pembelajaran	1. Penyusunan program pembelajaran 2. Persiapan pembelajaran 3. Persiapan sarana dan prasarana	1-3 4-12 13-15
2	Pelaksanaan pembelajaran	1. Keterlaksanaan materi 2. Metode mengajar 3. Penggunaan sarana dan prasarana 4. Kreativitas mengajar	16-23 24-30 31-33 34-36
3	Evaluasi pembelajaran	1. Aspek Penilaian 2. Prosedur penilaian	37-39 40-50

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen angket hasil adobsi dari penelitian sebelumnya kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing TA yaitu Bapak Dr. Agus Susworo Dwi M.,M.Pd. Langkah selanjutnya dikonsultasikan pada ahli (*judgment*). Dalam hal ini yakni Bapak Ahmad Rithaudin.,M.Or. dan Bapak Drs Raden Sunardianta.,M.Kes. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan masukan terhadap instrumen penelitian sehingga akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan instrumen. Angket yang telah dikonsultasikan kemudian di uji coba agar memenuhi syarat sebagai alat pengumpul data yang baik. Uji coba dilakukan kepada guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Galur sebanyak 16 responden. Pemilihan Kecamatan Galur sebagai tempat uji coba karena memiliki karakteristik yang hampir sama dengan wilayah yang dijadikan obyek penelitian.

Tabel 5. Sampel Uji Coba Instrumen Angket Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah guru
1	SD Negeri 1 Sungapan	1
2	SD Negeri Trayu	1
3	SD Negeri Nomporejo	1
4	SD Negeri Brosot	2
5	SD Negeri 3 Brosot	1
6	SD Negeri 1 Pandowan	1
7	SD Negeri 1 Bunder	1
8	SD Negeri 2 Bunder	1
9	SD Negeri Trisik	1
10	SD Negeri Prembulan	1
11	SD Negeri Karangsewu	1
12	SD Negeri Kranggan	1
13	SD Negeri 3 Sungapan	1
14	SD Negeri Sidakan	1
15	SD Negeri Pantuk	1
Jumlah		16

1. Uji Validitas

Berdasarkan Hadi (1991: 23-27) rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = banyaknya subjek

$\sum XY$ = skor hasil perkalian X dan Y

$\sum X$ = jumlah X

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat X

$\sum Y$ = jumlah Y

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat Y

Rumus tersebut merupakan rumus korelasi *product moment*. Kriteria butir angket dinyatakan valid apabila harga r hitung $>$ r table (0,497) dengan taraf signifikan 5% (Sugiono, 2016: 333). Setelah dilakukan uji validasi didapatkan butir soal yang gugur sebanyak 9 butir soal yaitu nomor 3, 8, 26, 33, 42, 44, 45, 49, dan 50. Sehingga butir soal yang gugur tidak dipakai dalam penelitian.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	(r) hitung	(r) tabel	Ket	No Soal	r (hitung)	(r) table	Ket
1	0.518	0,497	Valid	26	0.492	0,497	Tidak
2	0.518	0,497	Valid	27	0.651	0,497	Valid
3	0.224	0,497	Tidak	28	0.788	0,497	Valid
4	0.599	0,497	Valid	29	0.623	0,497	Valid
5	0.615	0,497	Valid	30	0.804	0,497	Valid
6	0.609	0,497	Valid	31	0.768	0,497	Valid
7	0.665	0,497	Valid	32	0.570	0,497	Valid
8	0.785	0,497	Valid	33	0.429	0,497	Tidak
9	0.481	0,497	Tidak	34	0.499	0,497	Valid
10	0.720	0,497	Valid	35	0.659	0,497	Valid
11	0.802	0,497	Valid	36	0.661	0,497	Valid
12	0.729	0,497	Valid	37	0.821	0,497	Valid
13	0.521	0,497	Valid	38	0.861	0,497	Valid
14	0.584	0,497	Valid	39	0.704	0,497	Valid
15	0.548	0,497	Valid	40	0.506	0,497	Valid
16	0.855	0,497	Valid	41	0.570	0,497	Valid
17	0.623	0,497	Valid	42	0.414	0,497	Tidak
18	0.560	0,497	Valid	43	0.536	0,497	Valid
19	0.562	0,497	Valid	44	0.481	0,497	Tidak
20	0.570	0,497	Valid	45	0.297	0,497	Tidak
21	0.544	0,497	Valid	46	0.760	0,497	Valid
22	0.635	0,497	Valid	47	0.612	0,497	Valid
23	0.508	0,497	Valid	48	0.782	0,497	Valid
24	0.698	0,497	Valid	49	0.490	0,497	Tidak
25	0.768	0,497	Valid	50	0.298	0,497	Tidak

Tabel 7. Kisi Kisi Instrumen Angket Penelitian

No	Faktor-faktor	Indikator	No. soal
1	Perencanaan pembelajaran	4. Penyusunan program pengajaran 5. Persiapan pengajaran 6. Persiapan sarana dan prasarana	1-2 3-10 11-13
2	Pelaksanaan pembelajaran	1. Penguasaan materi 2. Metode mengajar 3. Penggunaan sarana dan prasarana 4. Kreativitas mengajar	14-21 22-27 28-29 30-32
3	Evaluasi pembelajaran	3. Aspek nilai 4. Prosedur penilaian	33-35 36-41

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas butir soal hanya dilakukan pada butir soal yang dinyatakan valid saja dan bukan semua butir soal yang diuji coba. Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 41). Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 47). Rumusnya yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_{\text{t}}^2} \right)$$

Keterangan:

r₁₁ = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_{t}^2 = varians total

Tabel. 8 Hasil Uji Reliabilitas

Kriteria reliabilitas	Reliabilitas Instrumen	Tingkat Kesalahan
0,700	0,966	5%

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada guru PJOK untuk kemudian diisi, adapun mekanisme pengumpulan data sebagai berikut:

1. Peneliti mendatangi sekolah untuk menemui guru PJOK sebagai subyek penelitian.
2. Meminta ijin kepada guru dan menjelaskan tujuan penelitian.
3. Memberikan instrumen penelitian berupa angket kepada guru PJOK.
4. Menjelaskan cara pengisian dan mendampingi guru dalam mengisi angket jika diminta.
5. Mengambil kembali angket yang telah diisi oleh guru PJOK sehingga akan diperoleh data dari hasil jawaban guru untuk dianalisis.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Menganalisis data berarti melakukan kategorisasi, penataan manipulasi data, peringkatan data untuk memperoleh jawaban bagi pertanyaan penelitian, serta menggunakan rumus-rumus tertentu untuk tiba kepada pengujian hipotesis . (Sunarno dan Sihombing, 2011: 100).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk persentase. Data dikelompokkan menjadi empat

kategori yaitu: Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, dan Kurang Baik. Akan disertakan juga nilai maksimal, nilai minimal, mean, standar deviasi, median, dan modus. Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menganalisis. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan presentase.

Menurut Sudijono (2012: 43) rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Angka Persentase

f : Frekuensi yang sedang di cari presentasenya

N : Number Of Case (Jumlah Frekuensi/banyaknya jumlah individu)

Langkah selanjutnya adalah menentukan tingkatan kriteria sebagai berikut:

1. Menentukan angka persentase tertinggi, dengan cara:

$$\frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% =$$

$$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

2. Menentukan angka persentase terendah, dengan cara:

$$\frac{\text{Skor minimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% =$$

$$\frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

3. Menentukan rentang dan panjang kelas interval, dengan cara

Rentang : $100\% - 25\% = 75\%$

Panjang kelas interval : $75\% : 4 = 18,75\%$

Dari hasil tersebut diatas dapat dibuat kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 9. Pengkategorian Pembelajaran Permainan Bola Kecil

No	Rentang	Kategori
1	81,26% - 100%	Sangat Baik
2	62,51% – 81,26%	Baik
3	43,76% - 62,50%	Cukup baik
4	25% - 47,76%	Kurang baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan obyek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Data yang diperoleh adalah data jawaban responden dari kuisioner yang kemudian dikonversikan dalam bentuk persentase sesuai pada bab sebelumnya. Dari hasil penelitian tentang pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates, akan dideskripsikan nilai maksimum, nilai minimum, nilai rerata, standar deviasi, median dan modus. Selain itu juga akan ditampilkan tabel distribusi frekuensi beserta gambar histogramnya guna memperjelas hasil yang diperoleh.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 97,56; nilai minimum 65,24. Mean diperoleh sebesar 82,05; standar deviasi 6,60. Median diperoleh sebesar 81,10 dan modus sebesar 81,10. Apabila data disusun dalam tabel distribusi frekuensi, maka berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

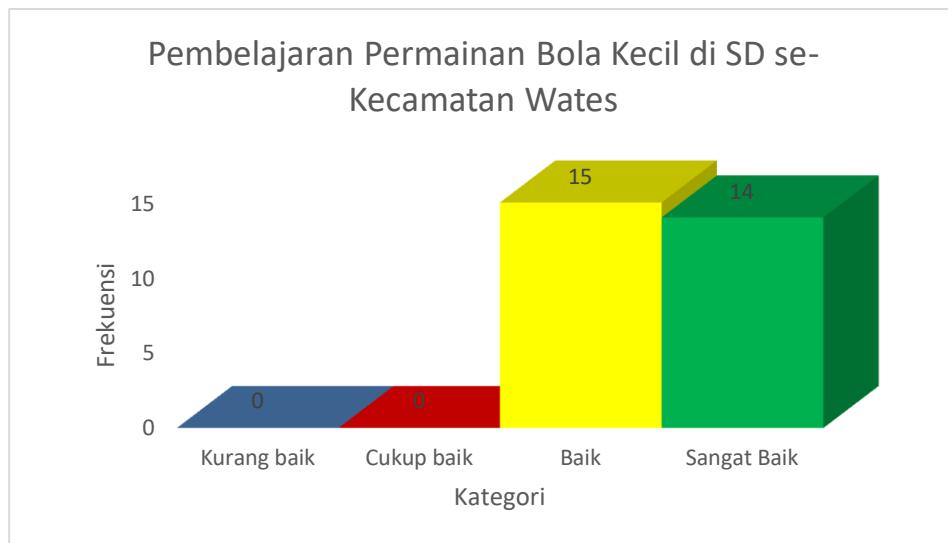
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81,26% - 100%	Sangat Baik	14	48,28%
2	62,51% – 81,26%	Baik	15	51,72%
3	43,76% - 62,50%	Cukup baik	0	0,00%
4	25% - 47,76%	Kurang baik	0	0,00%
Jumlah			29	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates sebanyak 14 responden (48,28%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 15 responden (51,72%) memperoleh kategori baik; serta

tidak ada responden dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik atau sebanyak 15 responden (51,72%).

Apabila digambarkan dalam histogram, maka berikut gambar yang diperoleh:



Gambar 7. Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates

Secara rinci, akan dijelaskan juga deskripsi data berdasarkan masing-masing faktor, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berikut deskripsi data yang diperoleh dari masing-masing aspek:

1. Perencanaan Pembelajaran

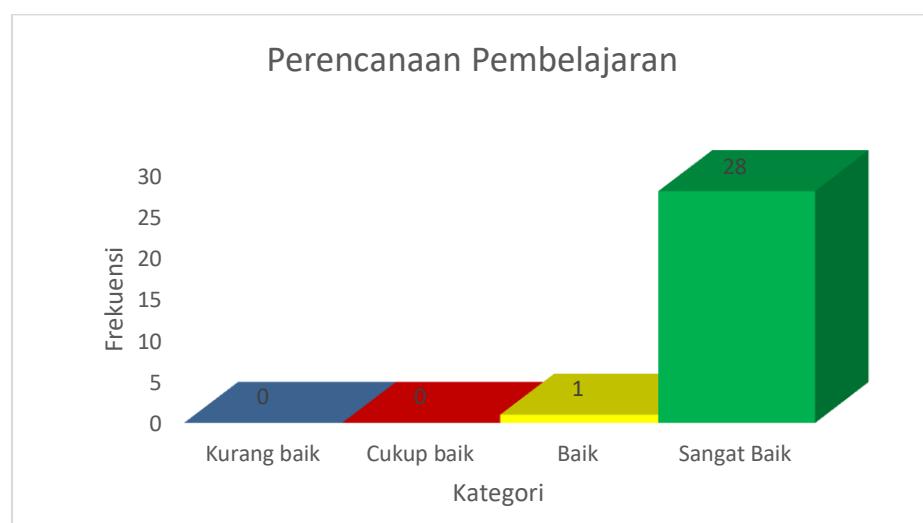
Faktor perencanaan pembelajaran dijabarkan dalam 11 pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Dari jawaban responden, diperoleh hasil dengan nilai maksimal sebesar 100,00; nilai minimal sebesar 70,45; mean sebesar 91,38; standar deviasi sebesar 7,35; median sebesar 93,18 dan modus sebesar 86,36. Apabila data disusun dalam tabel distribusi frekuensi, maka berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Perencanaan Pembelajaran

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81,26% - 100%	Sangat Baik	28	96,55%
2	62,51% – 81,26%	Baik	1	3,45%
3	43,76% - 62,50%	Cukup baik	0	0,00%
4	25% - 47,76%	Kurang baik	0	0,00%
	Jumlah		29	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar faktor perencanaan pembelajaran sebanyak 28 responden (96,55%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 1 responden (3,45%) memperoleh kategori baik; serta tidak ada responden yang masuk dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori sangat baik.

Apabila digambarkan dalam histogram, maka berikut gambar yang diperoleh:



Gambar 8. Histogram Pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Perencanaan Pembelajaran

2. Pelaksanaan Pembelajaran

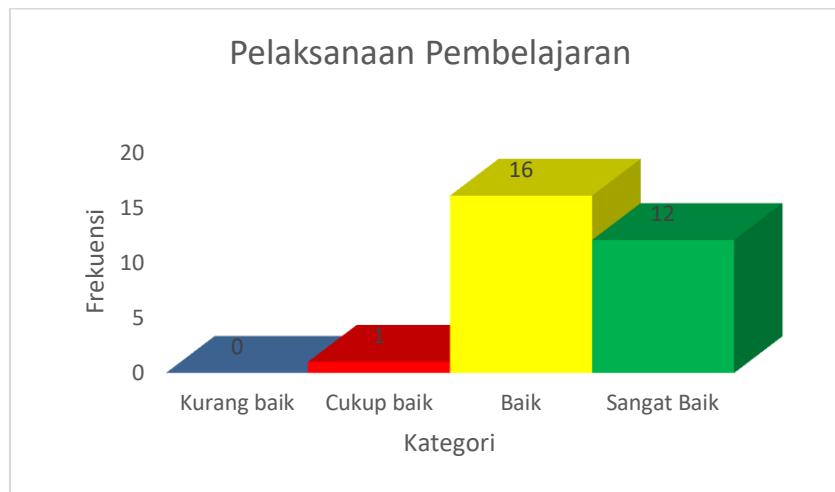
Faktor pelaksanaan pembelajaran dijabarkan dalam 26 pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Dari jawaban responden, diperoleh hasil dengan nilai maksimal sebesar 96,15; nilai minimal sebesar 58,65; mean sebesar 80,47; standar deviasi sebesar 7,44; median sebesar 80,77 dan modus sebesar 76,92. Apabila data disusun dalam tabel distribusi frekuensi, maka berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81,26% - 100%	Sangat Baik	12	41,38%
2	62,51% – 81,26%	Baik	16	55,17%
3	43,76% - 62,50%	Cukup baik	1	3,45%
4	25% - 47,76%	Kurang baik	0	0,00%
Jumlah			29	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar faktor pelaksanaan pembelajaran sebanyak 12 responden (41,38%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 16 responden (55,17%) memperoleh kategori baik; 1 responden (3,45%) memperoleh kategori cukup baik; dan tidak ada responden yang memperoleh kategori kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik.

Apabila digambarkan dalam histogram, maka berikut gambar yang diperoleh:



Gambar 9. Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Pelaksanaan Pembelajaran

3. Evaluasi Pembelajaran

Faktor evaluasi pembelajaran dijabarkan dalam 4 pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Dari jawaban responden, diperoleh hasil dengan nilai maksimal sebesar 100,00; nilai minimal sebesar 50,00; mean sebesar 66,59; standar deviasi sebesar 11,24; median sebesar 68,75 dan modus sebesar 68,75. Apabila data disusun dalam tabel distribusi frekuensi, maka berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

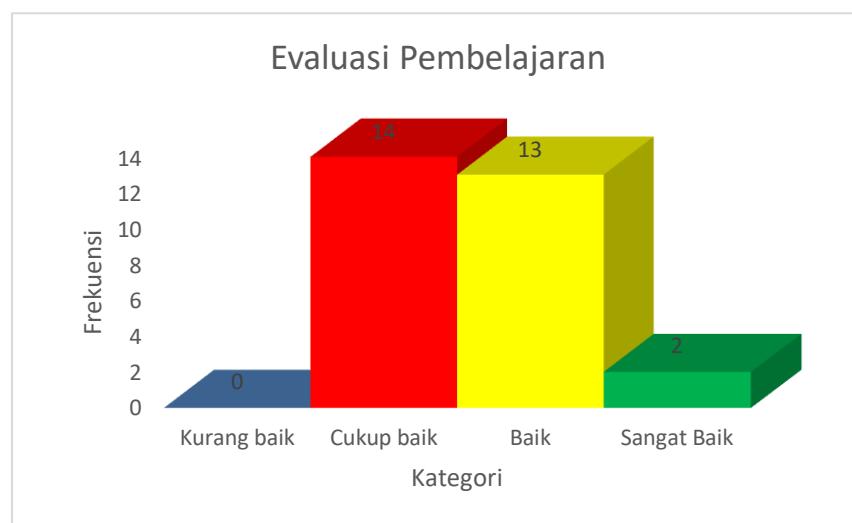
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Evaluasi Pembelajaran

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81,26% - 100%	Sangat Baik	2	6,90%
2	62,51% – 81,26%	Baik	13	44,83%
3	43,76% - 62,50%	Cukup baik	14	48,28%
4	25% - 47,76%	Kurang baik	0	0,00%
Jumlah			29	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar faktor evaluasi pembelajaran sebanyak 2 responden

(6,90%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 13 responden (44,83%) memperoleh kategori baik; sebanyak 14 responden (48,24%) memperoleh kategori cukup baik; dan tidak ada responden yang memperoleh kategori kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori cukup baik.

Apabila digambarkan dalam histogram, maka berikut gambar yang diperoleh:



Gambar 10. Histogram Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates berdasar Faktor Evaluasi Pembelajaran

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates adalah sebagai berikut: sebanyak 14 responden (48,28%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 15 responden (51,72%) memperoleh kategori baik; serta tidak ada responden dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik, yaitu sebesar 51,72%. Dari pengamatan peneliti beberapa faktor mempengaruhi tercapainya kategori baik pada pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-

Kecamatan Wates secara keseluruhan, antara lain guru mempunyai perencanaan yang matang dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan tercapainya kategori sangat baik atau 28 responden (96,55%) pada faktor perencanaan, perlengkapan pembelajaran juga disiapkan dengan baik seperti silabus dan RPP setiap sekolah mempunyai sendiri-sendiri, selain itu guru PJOK di Kecamatan Wates selalu menyelenggarakan KKG secara rutin sehingga akan terjadi tukar pengetahuan dalam setiap pertemuan.

Berdasar faktor perencanaan pembelajaran, sebagian besar memperoleh kategori sangat baik yaitu sebanyak 28 responden (96,55%), dan 1 responden (3,45%) berkategori baik. Tidak ada responden masuk dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Dari faktor pelaksanaan pembelajaran, sebagian besar memperoleh kategori baik, yaitu sebanyak 16 responden (55,17%) memperoleh kategori baik; selanjutnya sebanyak 12 responden (41,38%) memperoleh kategori sangat baik; 1 responden (3,45%) memperoleh kategori cukup baik; dan tidak ada responden yang memperoleh kategori kurang baik. Pada faktor evaluasi pembelajaran, sebagian besar memperoleh kategori cukup baik, yaitu sebanyak 14 responden (48,24%) memperoleh kategori cukup baik; diikuti sebanyak 13 responden (44,83%) memperoleh kategori baik; sebanyak 2 responden (6,90%) memperoleh kategori sangat baik; dan tidak ada responden yang memperoleh kategori kurang baik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa maupun sumber belajar lainnya dalam situasi tertentu sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Permainan bola kecil adalah permainan yang menggunakan alat berupa

bola berukuran kecil. Dengan demikian pembelajaran permainan bola kecil merupakan interaksi antara guru dan siswa maupun sumber belajar lainnya dalam situasi tertentu sebagai upaya mencapai tujuan memainkan permainan dengan alat bola yang berukuran kecil. Permainan bola kecil yang sering dilakukan di tingkat SD antara lain kasti, *rounders*, tenis meja, bulu tangkis, bola bakar dan *kippers*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil di SD se-Kecamatan Wates secara keseluruhan adalah baik. Hal ini tidak sesuai dengan saat dilakukan survei di lapangan bahwa banyak sekolah yang siswanya selalu minta pembelajaran sepakbola kepada gurunya, dan bahkan ada sekolah yang pembelajarannya hasilnya sepakbola terus setiap harinya. Ternyata setelah ditelaah dari masing-masing faktor, tidak semua faktor memperoleh kategori baik, tetapi pada faktor evaluasi pembelajaran hanya memperoleh kategori cukup baik. Sementara itu pada faktor perencanaan pembelajaran memperoleh kategori sangat baik.

Memperhatikan hal di atas, tampak jelas bahwa sebagian besar guru belum mampu menguasai dengan seimbang 3 faktor penting dalam pembelajaran, yaitu faktor perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dari faktor perencanaan pembelajaran, sebagian besar guru memperoleh kategori sangat baik. Ini berarti bahwa pada saat merencanakan pembelajaran, baik itu menyusun RPP dan silabus sebagian besar guru sudah baik, bahkan sangat baik. Ketika proses pelaksanaan pembelajaran sebagian besar guru juga memperoleh kategori baik. Ini berarti bahwa sebagian besar guru sebenarnya

sudah baik dalam melaksanakan apa yang direncakannya dalam silabus dan RPP yang disusunnya.

Dari faktor perencanaan pembelajaran dan proses pelaksanaan pembelajaran sebagian besar sudah baik, namun pada faktor evaluasi pembelajaran masuk dalam kategori cukup baik. Ini berarti bahwa sebagian besar guru masih belum mampu atau belum memberikan evaluasi pembelajaran dengan baik terhadap peserta didik. Hal ini mungkin disebabkan karena siswa sudah terburu-buru main sepakbola, atau guru memang sengaja segera beralih ke permainan sepak bola agar siswanya tetap mempunyai motivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga lupa belum melakukan evaluasi dalam pembelajaran permainan bola kecil yang sudah direncanakan dan dilaksanakan.

Dalam proses pembelajaran PJOK secara keseluruhan, salah satu tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Memang tidak ada larangan dengan bermain sepak bola setelah materi permainan bola kecil selesai dilakukan oleh guru PJOK karena dengan bermain sepakbola siswa juga akan aktif bergerak ke segala arah guna mendapatkan bola dan mencetak gol, sehingga siswa akan berkeringat banyak. Dengan demikian kebugaran jasmani siswa juga akan meningkat, khususnya kebugaran kardiovaskulernya. Namun demikian, dalam setiap pembelajaran, 3 aspek atau faktor penting itu tidak boleh dilupakan atau dihilangkan, yaitu faktor perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Dari hasil penelitian ini, dari faktor perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sudah baik, namun ternyata dari faktor evaluasi pembelajaran masih dalam kategori cukup baik. Untuk itu, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi

sumber baca bahwa dalam proses pembelajaran apapun tidak boleh meninggalkan aspek evaluasi pembelajaran meskipun secara keseluruhan pembelajaran sudah berjalan dengan baik.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates adalah sebagai berikut: sebanyak 14 responden (48,28%) memperoleh kategori sangat baik; sebanyak 15 responden (51,72%) memperoleh kategori baik; serta tidak ada responden dalam kategori cukup baik dan kurang baik. Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik, yaitu sebesar 15 responden (51,72%).

B. Implikasi

Hasil penelitian ini merupakan masukan yang bermanfaat bagi guru penjaskes di SD Negeri se-Kecamatan Wates, yaitu dapat memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil di sekolah masing-masing. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar dalam menentukan program-program pembelajaran, mendesain strategi pembelajaran, dan menentukan langkah-langkah pembelajaran, serta menyusun evaluasi pembelajaran, sehingga seluruh rangkaian pembelajaran dapat terlaksana dengan baik mulai dari perencanaan, proses pelaksanaan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran semua dapat berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala. Dengan demikian materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya

keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari yaitu peneliti tidak dapat mengontrol kejujuran subyek ketika menjawab kuisioner apakah benar-benar jawaban dari dirinya sendiri atau hanya asal cepat menjawab, meniru jawaban teman, ataupun asal-asalan dalam menjawab. Namun bagaimanapun juga data yang diperoleh tetap digunakan untuk penelitian karena data berasal dari subjek penelitian yang dikumpulkan secara apa adanya dengan instrumen yang sudah dinyatakan valid dan reliabel.

D. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian mengenai pembelajaran permainan bola kecil di SD Negeri se-Kecamatan Wates, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru penjasorkes di SD negeri se-Kecamatan Wates agar tidak melupakan evaluasi pembelajaran dalam setiap pembelajaran yang dilihatnya, khususnya setelah pembelajaran permainan bola kecil.
2. Bagi pihak sekolah, agar menjadikan acuan dalam menyusun rancangan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran hingga menyusun evaluasi pembelajaran, sehingga kesemuanya itu menjadi satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan dan terlupakan.
3. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian lanjut untuk meneliti faktor-faktor yang menyebabkan evaluasi pembelajaran guru penjas belum baik atau masih cukup baik di SD se-Kecamatan Wates, padahal proses pelaksanaan pembelajaran sudah baik bahkan perencanaanya sudah sangat baik.

Daftar Pustaka

- Alnedral. (2016). *Strategi Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, Aji. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI kelas IV*. Surakarta: CV. Mediatama.
- Arikunto, S. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Rev. Ed.)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azis, I. (2016). *Dasar-Dasar Penelitian Olahraga*. Jakarta: Kencana.
- BNSP. (2006). *Ruang Lingkup Penjasorkes*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI. No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 23 tahun 2006, tentang Standar Kompetensi Lulusan, Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, Dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103, Tahun 2014, tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Kemendikbud RI. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 66, Tahun 2013, tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Kemendikbud RI. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67, Tahun 2013, tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*.

- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22, Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.*
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23, Tahun 2016, tentang Standar Penilaian Pendidikan.*
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37, Tahun 2018, tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.*
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Bandung: Alfabeta
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif (Rev. Ed.).* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mujahir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Bandung: Yudhistira.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- _____. (2015). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Nasution. (2012). *Metode Research (Penelitian Ilmiah).* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahayu, E.T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.* Bandung: CV Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Prenadamedia grub. Jakarta
- Simamora, B.S. (2019). *Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas IV SD/MI.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.

- _____ (2019). *Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, W.S., Winarni, S., Rithaudin, A., et al. (2018) *Kurikulum Pendidikan Jasmani dari Teori Hingga Evaluasi Kurikulum*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sunarno, A & Sihombing, R.S.D. (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suyanto dan Djihad, A. (2013). *Bagaimana Menjadi Calon Guru Dan Guru Profesional*. Multi Pressindo. Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal Penelitian

Lampiran : 1 Bendel Judul Proposal Penelitian
Hal : Pengajuan Judul Proposal Penelitian

Kepada
Yth. Ketua Jurusan POR
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : ALIEF VIAN YOGA PANGESTU

Nomor Mahasiswa : 16604224007

Jurusan : POR

Prodi : P6SD Penjas

Dengan hormat, untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi, dengan ini saya mengajukan kepada Bapak Ketua Jurusan POR, judul penelitian yang telah direkomendasi oleh Koordinator/Anggota *Research Group* Jurusan POR. Adapun judul penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SD NEGERI SE - KECAMATAN WATES

.....
.....

Besar harapan saya Bapak menyetujui permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Koordinator/Anggota

Research Group Jurasan POR

Dr. Agus Susworo, D.M. M.Pd

NIP. 197108082001121001

Yogyakarta, 20 JANUARI 2010

Yang Mengajukan

ALIEF VIAM YOGA PANGESTU
NIM 16604224007

Lampiran 2. Surat Keterangan Pembimbing TAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Ahmad Rithaudin., M.Or
di tempat

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

Nama : Alief Vian Yoga Pangestu
NIM : 16604224007
Judul Skripsi : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates

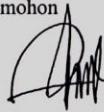
Dengan hormat, mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian skripsi yang telah saya susun. Saran dan masukan yang bapak berikan sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

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

Yogyakarta, 2020

Mengetahui,
Dosen Pembimbing TA,


Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.
NIP. 197108082001121001

Pemohon

Alief Vian Yoga P
NIM. 16604224007

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen TAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Drs. Raden Sunardianta, Kes.
di tempat

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

Nama : Alief Vian Yoga Pangestu

NIM : 16604224007

Judul Skripsi : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan

Wates

Dengan hormat, mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian skripsi yang telah saya susun. Saran dan masukan yang bapak berikan sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

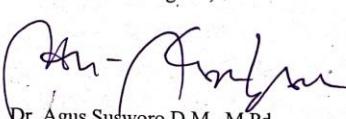
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

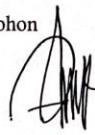
2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing TA,


Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.
NIP. 197108082001121001

Pemohon


Alief Vian Yoga P
NIM. 16604224007

Lampiran 3. Lanjutan Surat Permohonan Validasi Instrument TAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Ahmad Rithaudin., M.Or
di tempat

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

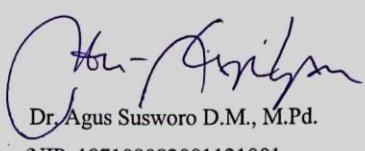
Nama : Alief Vian Yoga Pangestu
NIM : 16604224007

Judul Skripsi : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan
Wates

Dengan hormat, mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian skripsi yang telah saya susun. Saran dan masukan yang bapak berikan sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

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

Yogyakarta, 2020

Mengetahui,
Dosen Pembimbing TA,

Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.
NIP. 197108082001121001

Pemohon

Alief Vian Yoga P
NIM. 16604224007

Lampiran 4. Surat Persetujuan *Expert Judge*

Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ahmad Rithaudin.,M.Or

NIP : 19810125 200604 1 001

Menerangkan bahwa insrumen penelitian dari

Nama : Alief Vian Yoga P

NIM : 16604224007

Judul Skripsi : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-

Kecamatan Wates

Telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpul data pada
saat penelitian tugas akhir skripsi

Yogyakarta, 7/2/2020

Yang menyatakan



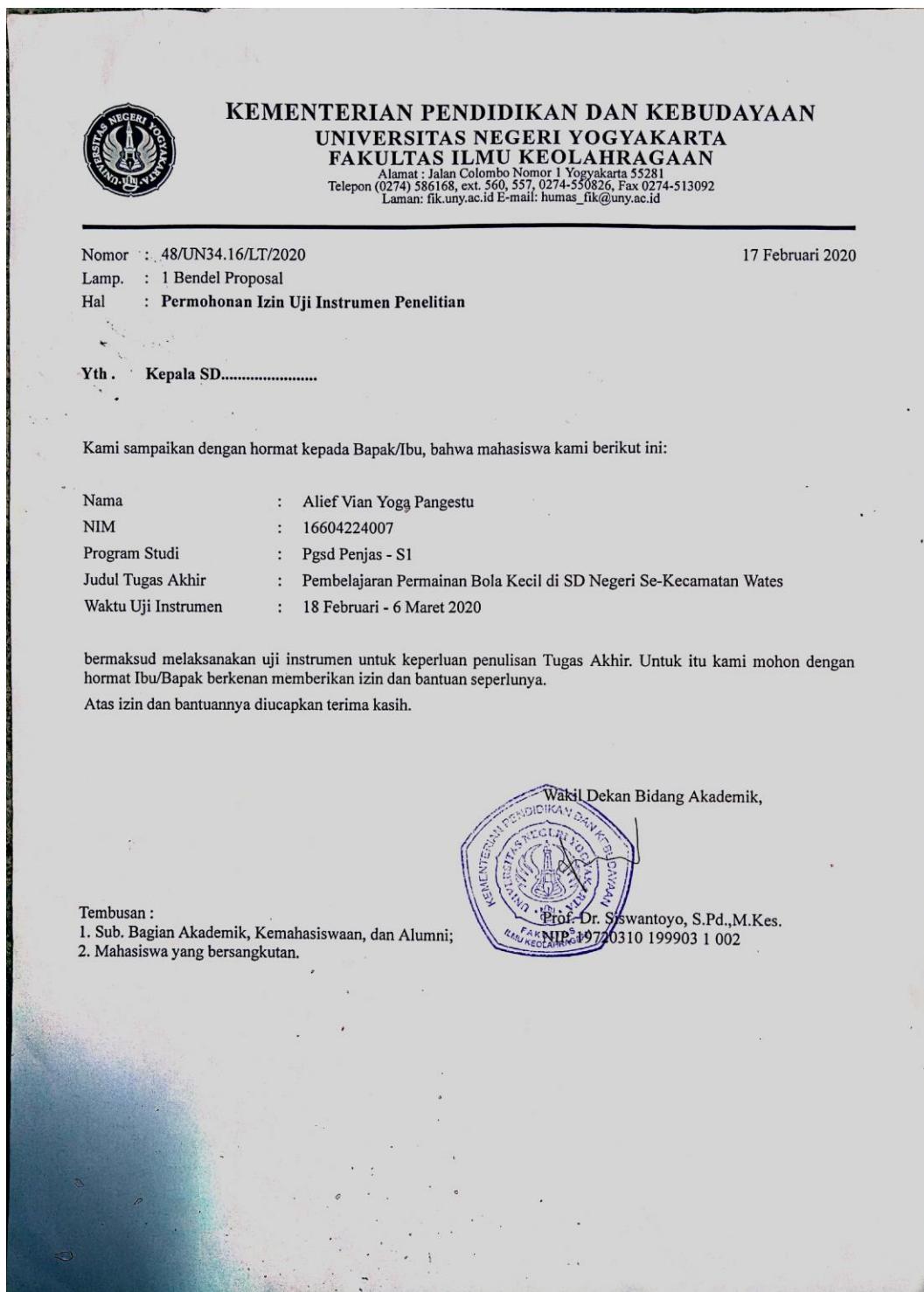
Ahmad Rithaudin.,M.Or

NIP. 19810125 200604 1 001

Lampiran 4. Surat Persetujuan *Expert Judge*

<p style="text-align: center;">Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i></p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini</p>	
Nama	: Drs. Raden Sunardianta.,M.Kes
NIP	: 195811011986031002
<p>Menerangkan bahwa insrumen penelitian dari</p>	
Nama	: Alief Vian Yoga P
NIM	: 16604224007
<p>Judul Skripsi : Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se- Kecamatan Wates</p>	
<p>Telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpul data pada saat penelitian tugas akhir skripsi</p>	
<p style="text-align: right;">Yogyakarta, 12 - 02 - 2020</p>	
<p style="text-align: right;">Yang menyatakan</p>	
<p style="text-align: right;">_____ Drs. Raden Sunardianta.,M.Kes NIP. 195811011986031002</p>	

Lampiran 5. Surat Ijin Uji Coba Instrumen Penelitian



Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian

 **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 : 191/UN34.16/PP.01/2020 27 Februari 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD N
di Kecamatan Wates

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

Nama	:	Alief Vian Yoga Pangestu
NIM	:	16604224007
Program Studi	:	Pgsd Penjas - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates
Waktu Penelitian	:	28 Februari - 21 Maret 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.

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

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002



Lampiran 7. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian

ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES

A. PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang ada dibawah pertanyaan.

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : ...

Alamat sekolah :

Pendidikan Guru

C. DAFTAR PERTANYAAN

1) Perencanaan Pembelajaran

a) Menyusun Program Pembelajaran

1. Apakah Bapak/Ibu menyusun program tahunan yang memuat materi pembelajaran permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
 2. Apakah Bapak/Ibu menyusun program semester yang memuat materi permainan permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
 3. Apakah Bapak/Ibu menyusun silabus yang memuat materi pembelajaran permainan bola kecil?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

b) Persiapan Pembelajaran

4. Apakah Bapak/Ibu merumuskan Indikator dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
5. Apakah Bapak/Ibu merumuskan Tujuan Pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Apakah Bapak/Ibu menganalisis dan menentukan alokasi waktu pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Apakah Bapak/Ibu menentukan materi pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
8. Apakah dalam menentukan materi pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu menganalisis KI dan KD dalam Kurikulum ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
9. Apakah Bapak/Ibu menyusun LKPD/Lembar Kerja Peserta Didik dalam RPP Permainan Bola Kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
10. Apakah Bapak/Ibu menyusun materi reguler dalam RPP permainan bola kecil?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

c) Persiapan Sarana dan Prasarana

2) PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

a) Keterlaksanaan Materi

18. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan tenis meja?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

19. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan kasti ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

20. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola bakar ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

21. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan *rounders* ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

22. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan *kippers* ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

23. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan materi permainan bola kecil selain bulu tangkis, tenis meja, kasti, bola bakar, *rounders* dan *kippers* ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

Metode Mengajar

24. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi permainan bola kecil?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

25. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode demonstrasi dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

26. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode penugasan dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang

- b. Sering d. Tidak Pernah
27. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode latihan dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah
28. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode tanya jawab dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah
29. Apakah Bapak/Ibu mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah
30. Apakah dalam menentukan metode pembelajaran Bapak/Ibu menyesuaikan dengan materi yang diajarkan ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah

c) Penggunaan Sarana dan Prasarana

31. Apakah Bapak/Ibu menggunakan sarana dan prasarana yang sudah dirancang dalam RPP permainan bola kecil ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah
32. Apakah Bapak/Ibu memodifikasi sarana dan prasarana yang ada dalam kegiatan pembelajaran permainan bola kecil ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah
33. Apakah Bapak/Ibu membuat sendiri sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola kecil jika tidak tersedia di sekolah ?
- a. Selalu c. Kadang- Kadang
b. Sering d. Tidak Pernah

d) Kreativitas Mengajar

34. Apakah dalam pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

35. Apakah dalam proses pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu mengkondisikan siswa untuk bergerak secara aktif ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

36. Apakah Bapak/Ibu memodifikasi peraturan permainan bola kecil sebagai variasi materi pembelajaran ?

 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

3) EVALUASI PEMBELAJARAN

a) Aspek Penilaian

37. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian sikap dalam pembelajaran permainan bola kecil ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

38. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian pengetahuan dalam pembelajaran permainan bola kecil ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

39. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian keterampilan dalam pembelajaran penilaian pembelajaran permainan bola kecil ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

b) Prosedur Penilaian

40. Apakah dalam melakukan penilaian sikap Bapak/Ibu melakukan pengamatan terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

41. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian antar teman dalam melakukan penilaian sikap terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang-kadang

b. Sering d. Tidak pernah

42. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian diri dalam melakukan penilaian sikap terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang-kadang

b. Sering d. Tidak pernah

43. Apakah dalam melakukan penilaian pengetahuan Bapak/Ibu memberikan tes tertulis terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

44. Apakah dalam melakukan penilaian pengetahuan Bapak/Ibu memberikan tes lisan terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

45. Apakah dalam melakukan penilaian pengetahuan Bapak/Ibu memberikan tes penugasan terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

46. Apakah Bapak/Ibu memberikan tes berupa praktik dalam melakukan penilaian keterampilan terhadap peserta didik ?

a. Selalu c. Kadang- Kadang

b. Sering d. Tidak Pernah

Lampiran 8. Hasil Uji Coba Instrumen Angket

no	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40	p41	p42	p43	p44	p45	p46	p47	p48	p49	p50
1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	3	2	2	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4							
2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	2	4	2	4	2	1	2	3	1	2	1	1	2	4	4	2	2	2	4	3	1	3	4	2	4	4	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2		
3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2							
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4						
5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	1	1	1	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4				
6	4	4	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	4	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3						
7	3	3	4	3	3	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	3								
8	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3						
9	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3					
10	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3					
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	2						
12	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	4	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	1	2	3				
13	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3								
14	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	3	2	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3									
15	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	1	2	2	2	4	2	2	4	4						
16	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2					

Lampiran 9. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL
DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES

D. PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang ada dibawah pertanyaan.

E. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : _____

Alamat sekolah : _____

Pendidikan Guru : _____

F. DAFTAR PERTANYAAN

4) Perencanaan Pembelajaran

d) Menyusun Program Pembelajaran

1. Apakah Bapak/Ibu menyusun program tahunan yang memuat materi pembelajaran permainan bola kecil ?

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

2. Apakah Bapak/Ibu menyusun program semester yang memuat materi permainan permainan bola kecil ?

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

e) Persiapan Pembelajaran

3. Apakah Bapak/Ibu merumuskan Indikator dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) permainan bola kecil ?

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

4. Apakah Bapak/Ibu merumuskan Tujuan Pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
5. Apakah Bapak/Ibu menganalisis dan menentukan alokasi waktu pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Apakah Bapak/Ibu menentukan materi pembelajaran dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Apakah dalam menentukan materi pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu menganalisis KI dan KD dalam Kurikulum ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
8. Apakah Bapak/Ibu menyusun materi reguler dalam RPP permainan bola kecil?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
9. Apakah Bapak/Ibu menyusun materi remedial dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah
10. Apakah Bapak/Ibu menyusun materi pengayaan dalam RPP permainan bola kecil ?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

f) Persiapan Sarana dan Prasarana

5) PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

e) Keterlaksanaan Materi

18. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan bola bakar ‘

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

19. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan *rounders* ?

20. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan permainan *kippers* ?

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

21. Apakah Bapak/Ibu mengajarkan materi permainan bola kecil selain bulu tangkis, tenis meja, kasti, bola bakar, *rounders* dan *kippers* ?

- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- Kadang |
| b. Sering | d. Tidak Pernah |

f) Metode Mengajar

22. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi permainan bola kecil?

23. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode demonstrasi dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

24. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode latihan dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang- Kadang
 - d. Tidak Pernah

25. Apakah Bapak/Ibu menggunakan metode tanya jawab dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

26. Apakah Bapak/Ibu mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dalam menyampaikan materi permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

27. Apakah dalam menentukan metode pembelajaran Bapak/Ibu menyesuaikan dengan materi yang diajarkan ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

g) Penggunaan Sarana dan Prasarana

28. Apakah Bapak/Ibu menggunakan sarana dan prasarana yang sudah dirancang dalam RPP permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

29. Apakah Bapak/Ibu memodifikasi sarana dan prasarana yang ada dalam kegiatan pembelajaran permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

h) Kreativitas Mengajar

30. Apakah dalam pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

31. Apakah dalam proses pembelajaran permainan bola kecil Bapak/Ibu mengkondisikan siswa untuk bergerak secara aktif ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

32. Apakah Bapak/Ibu memodifikasi peraturan permainan bola kecil sebagai variasi materi pembelajaran ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

6) EVALUASI PEMBELAJARAN

c) Aspek Penilaian

33. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian sikap dalam pembelajaran permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

34. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian pengetahuan dalam pembelajaran permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

35. Apakah Bapak/Ibu melakukan penilaian keterampilan dalam pembelajaran penilaian pembelajaran permainan bola kecil ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

d) Prosedur Penilaian

36. Apakah dalam melakukan penilaian sikap Bapak/Ibu melakukan pengamatan terhadap peserta didik ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

37. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian antar teman dalam melakukan penilaian sikap terhadap peserta didik ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

38. Apakah dalam melakukan penilaian pengetahuan Bapak/Ibu memberikan tes tertulis terhadap peserta didik ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

39. Apakah Bapak/Ibu memberikan tes berupa praktik dalam melakukan penilaian keterampilan terhadap peserta didik ?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang- Kadang
- d. Tidak Pernah

40. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian portofolio dalam melakukan penilaian keterampilan terhadap peserta didik ?

- a. Selalu c. Kadang-kadang
 - b. Sering d. Tidak pernah

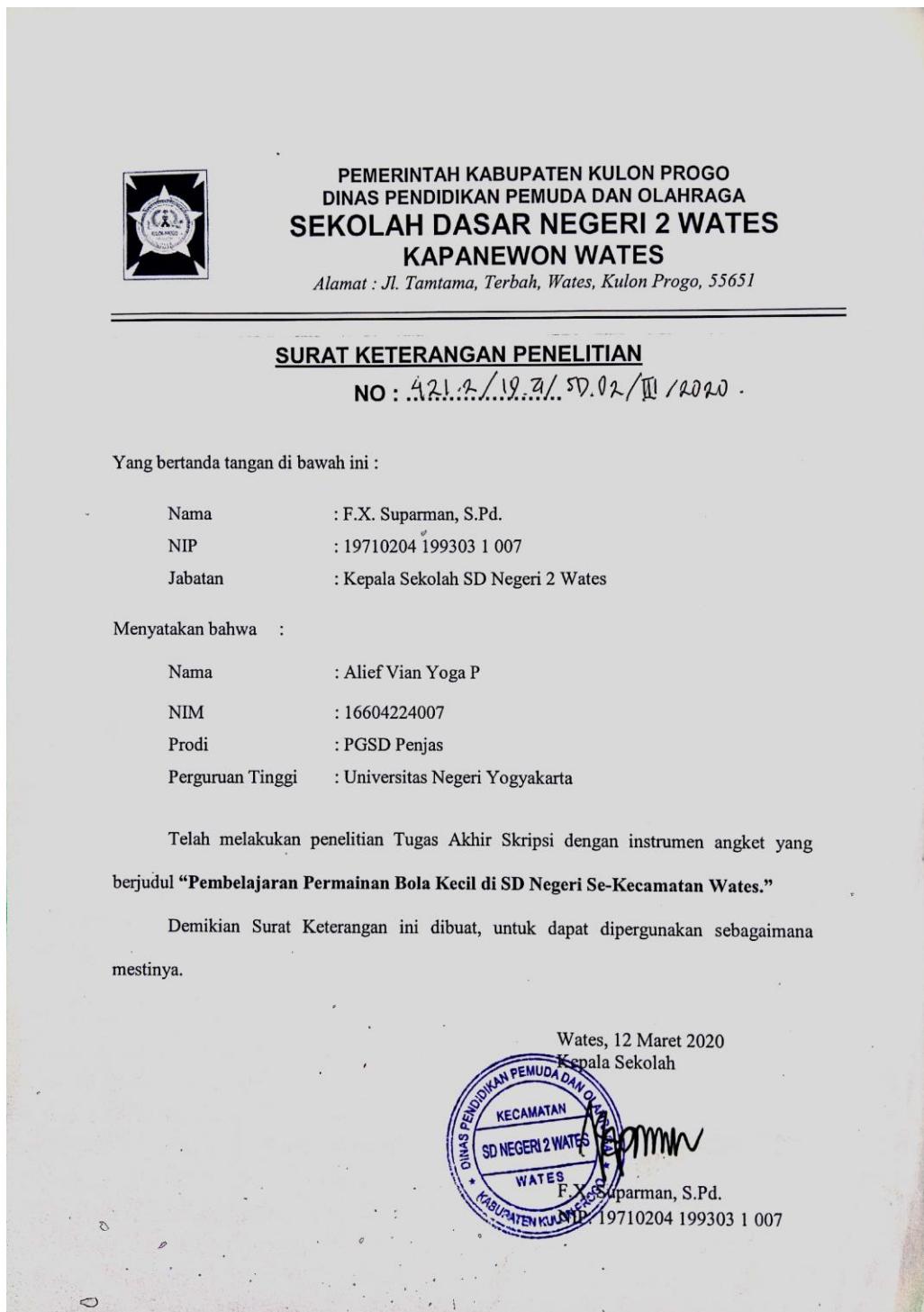
41. Apakah Bapak/Ibu menggunakan penilaian proyek dalam melakukan penilaian keterampilan terhadap peserta didik ?

- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



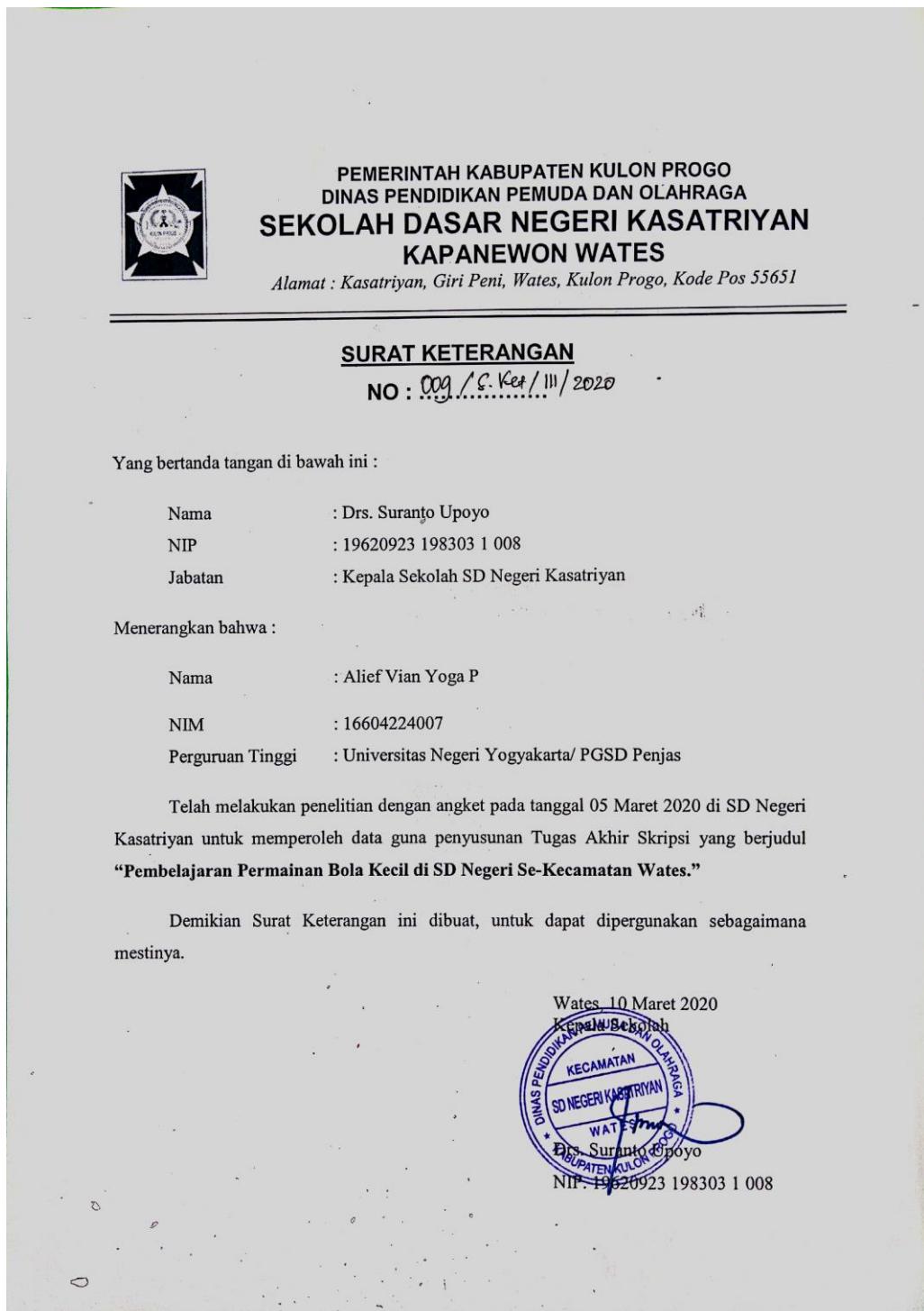
Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KULWARU KULON
KAPANEWON WATES**
Alamat : Kulwaru, Wates, Kulon Progo, 55651

SURAT KETERANGAN
NO : 49/Ket/SD KIC/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Sunarti, S.Pd
NIP	:	19620820 198201 2 002
Jabatan	:	Kepala Sekolah SD Negeri Kulwaru Kulon

Menyatakan bahwa :

Nama	:	Alief Vian Yoga P
NIM	:	16604224007
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian tugas akhir skripsi dengan angket yang berjudul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BENDUNGAN
KAPANEWON WATES
Alamat : Jln. Wakhid Hasyim, Bendungan, Wates, Kulon Progo, 55651

SURAT KETERANGAN
NO : Q.1/Ket.1/Bd.1/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Suprapti, S.Pd.SD
NIP	:	19711118 199102 2 001
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	Sekolah Dasar Negeri 1 Bendungan

Menyatakan bahwa :

Nama	:	Alief Vian Yoga P
NIM	:	16604224007
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan angket yang berjudul
“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 10 Maret 2020
Kepala Sekolah


Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BENDUNGAN
KAPANEWON WATES**
Alamat : Jl.KH Wachid Hasyim No. 83, Bendungan, Wates, Kulon Progo, 55651

SURAT KETERANGAN
NO : 90/SD.1B/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. Andung Widarsa.
NIP	: 19640829 198604 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: Sekolah Dasar Negeri 4 Bendungan

Menyatakan bahwa :

Nama	: Alief Vian Yoga P
NIM	: 16604224007
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan angket yang berjudul
“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.


Wates, 09 Maret 2020
Kepala Sekolah
SD Negeri 4 Bendungan
WATES
Dinas Pendidikan, Kecamatan Wates
KABUPATEN KULON PROGO
Andung Widarsa.
NIP. 19640829 198604 1 001

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KECAMATAN WATES
SEKOLAH DASAR NEGERI 6 BENDUNGAN
Alamat: Bendungan Lor, Bendungan, Wates, Kulon Progo, D.I Yogyakarta

S U R A T K E T E R A N G A N
No : 010/S.Ket/SD6B/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 6 Bendungan, menerangkan bahwa :

Nama	:	Alief Vian Yoga Pangestu
NIM	:	16604224007
Program Studi	:	PGSD PENJAS S1
Dosen Pembimbing	:	Dr. Agus Susworo, D.M. M.Pd
NIP	:	19710808 200112 1 001

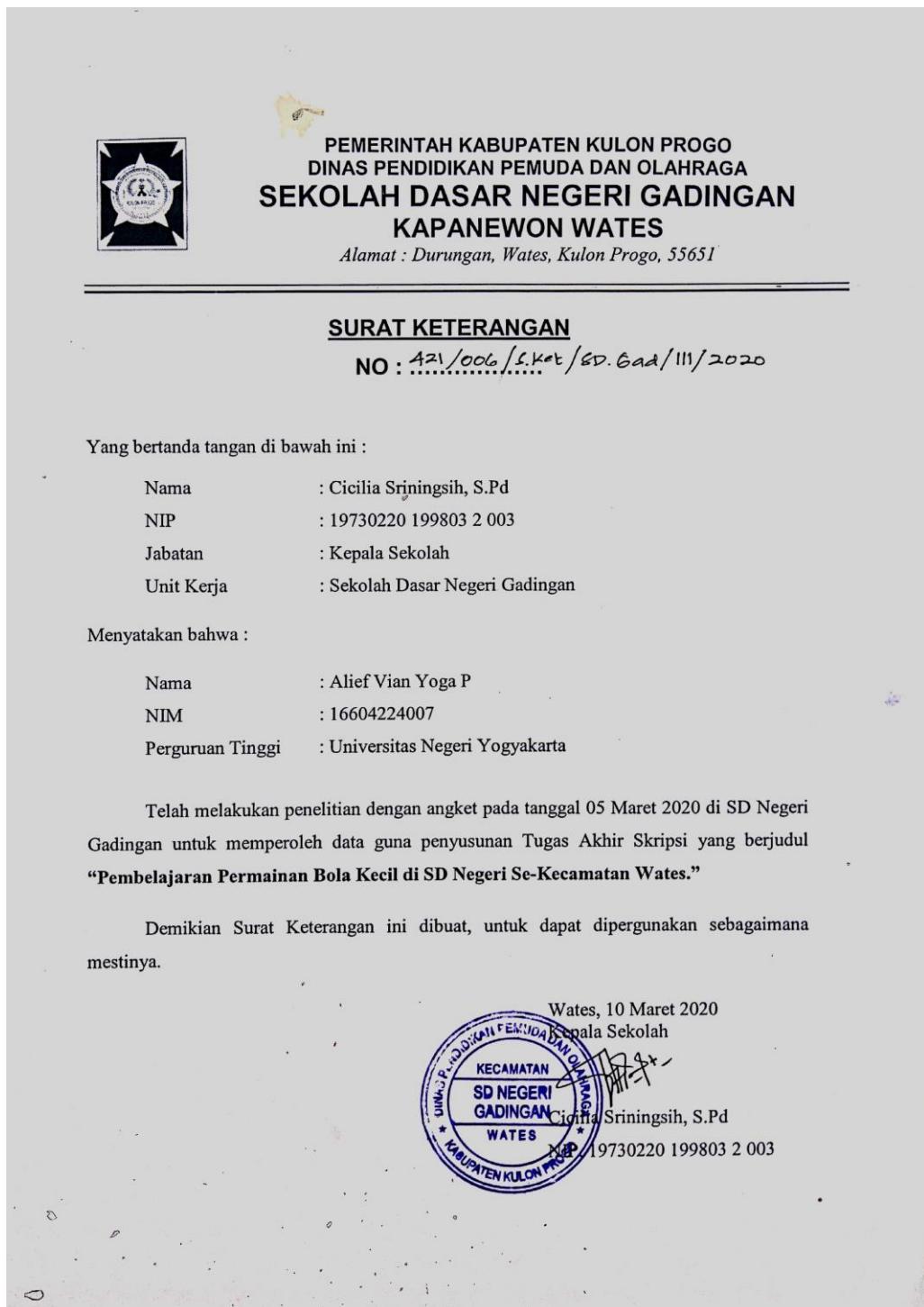
Telah melakukan Penelitian berupa pengambilan data dan wawancara pada tanggal 28 Februari s/d 21 Maret 2020 , untuk memenuhi tugas skripsi dengan judul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates”**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergungakan sebagaimana mestinya.

Bendungan, 10 Maret 2020


QOFIAH, S.Pd
NIP 19650215 198509 2 001

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
**SEKOLAH DASAR NEGERI DUKUH
KAPANEWON WATES**

Alamat : Dukuh, Ngestiharjo, Wates, Kulon Progo, 55651

SURAT KETERANGAN

NO : 0421/06/14/11/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amin Sunarni, S.Pd.I.
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Dukuh

Menyatakan bahwa :

Nama : Alief Vian Yoga P
NIM : 16604224007
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan angket yang berjudul
“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI JURANGJERO
KAPANEWON WATES

Alamat : Jl. Perumnas, Giripeni, Wates, Kulon Progo, Kode Pos 55651

SURAT KETERANGAN

NO : 92/SD.01/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sariyah, S.Pd
NIP : 19721109 199401 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri Jurangjero

Menyatakan bahwa :

Nama : Alief Vian Yoga P
NIM : 16604224007
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan angket yang berjudul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

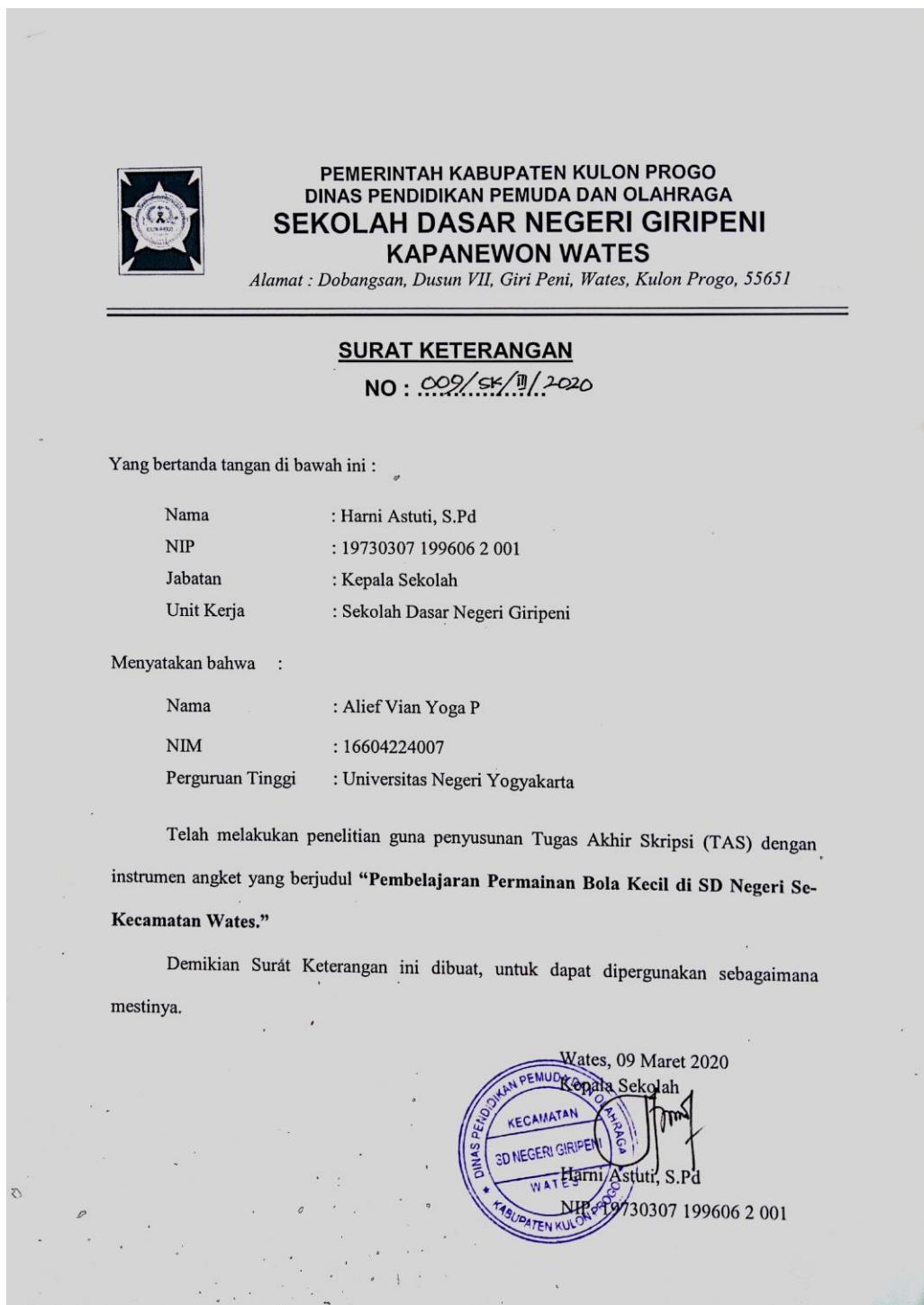
Wates, 09 Maret 2020

Kepala Sekolah

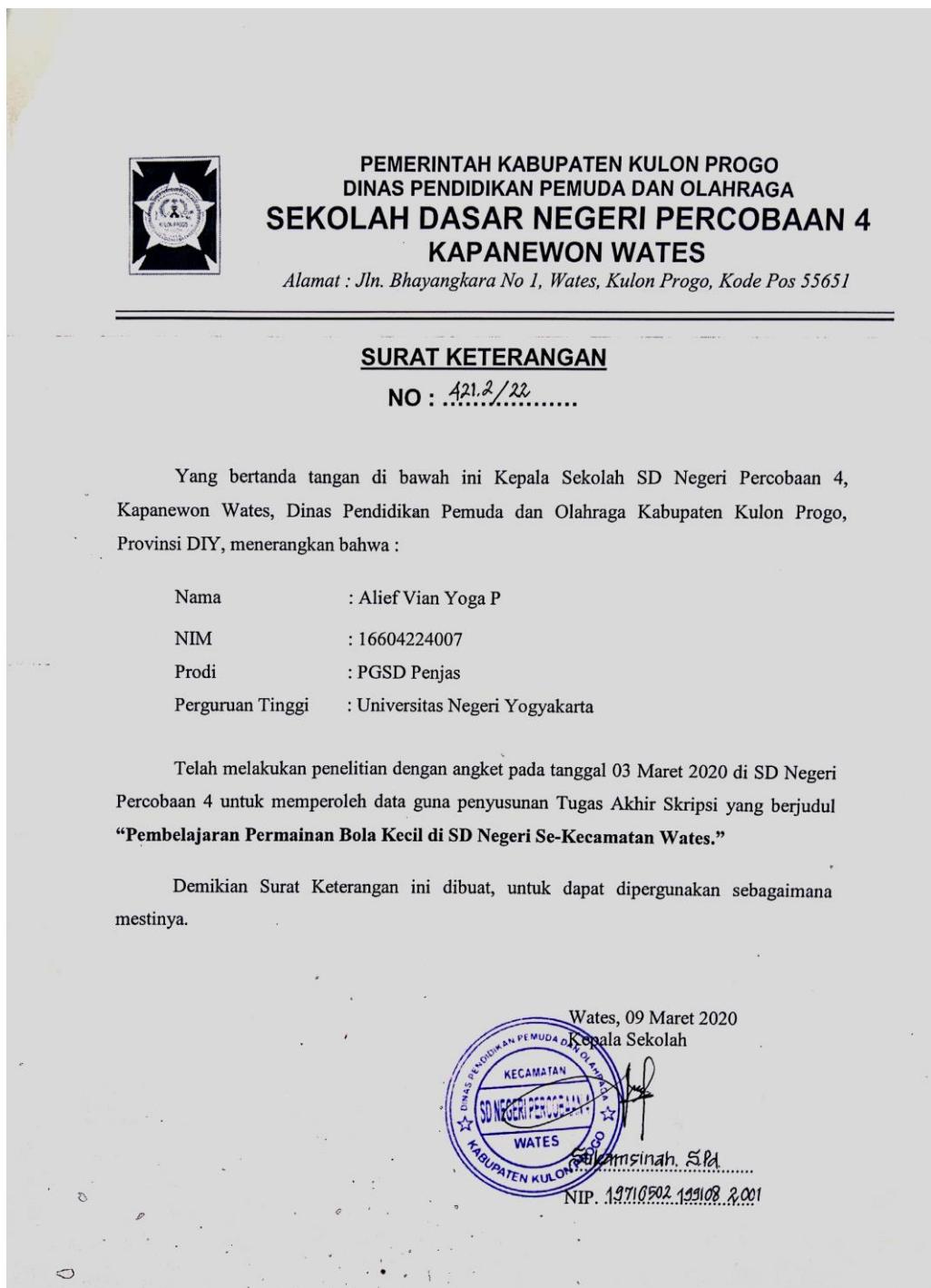


NIP. 19721109 199401 2 001

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN WATES
SD NEGERI BEJI
Alamat: Mutihan, Wates, Wates, Kulon Progo, Telp: (0274) 775151
Email: beji_sdn@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 21 / BJ-3 / KET / III / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. PARMAN
NIP	: 19600604 198403 1 012
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Beji
Alamat	: Mutihan, Wates, Wates, Kulon Progo

menerangkan bahwa :

Nama	: Alief Vian Yoga Pangestu
NIM	: 16604224007
Prodi	: Pendidikan Guru Penjasorkes Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

telah :

Melakukan uji Validitas Instrumen di SD Negeri Beji dengan Judul Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se Kecamatan Wates.

Hari Selasa, 3 Maret 2020

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KECAMATAN WATES
SD NEGERI 4 WATES**
Jln. Stasiun No.4 Wates Kode Pos 55611 Telp/Fax.(0274)773748
KULON PROGO

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 800/03/SD.4/III/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	SRI SUGIARTI, M.Pd
NIP	:	19660601 199102 2 002
Pangkat / Gol Ruang	:	Pembina / IVa
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SD Negeri 4 Wates

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Alief Vian Yoga Pangestu
NIM	:	16604224007
Prodi	:	PGSD Penjas – S1
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Wates untuk penyusunan skripsi dengan mengambil judul :

PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI SD NEGERI SE-KECAMATAN WATES.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Wates, 3 Maret 2019
Kepala Sekolah
KECAMATAN
SD NEGERI 4 WATES
WATES
Sri Sugiarti, M.Pd
Pembina / IVa
NIP.19660601 199102 2 002

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIKEPEK
KAPANEWON WATES

Alamat : Kalikepek, Giripeni, Wates, Kulon Progo, Kode Pos 55651

SURAT KETERANGAN

NO : 421/15.....

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suswandi, S.Pd
NIP : 19661207 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri Kalikepek

Menyatakan bahwa :

Nama : Alief Vian Yoga P
NIM : 16604224007
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan instrumen angket yang berjudul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Sekecamatan Wates.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 09 Maret 2020
Kepala Sekolah



Suswandi, S.Pd

NIP. 19661207 198604 1 001

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI GRAULAN
KAPANEWON WATES**
Alamat : Tegallembut, Giripeni, Wates, Kulon Progo, Kode Pos 55651

SURAT KETERANGAN
NO : RS/Gr/S.Ket/11/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Sugeng Purwojiono, S.Pd
NIP	:	19630315 198604 1 002
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	Sekolah Dasar Negeri Graulan

Menyatakan bahwa :

Nama	:	Alief Vian Yoga P
NIM	:	16604224007
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan instrumen angket yang berjudul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 09 Maret 2020
Kepala Sekolah


Sugeng Purwojiono, S.Pd
NIP. 19630315 198604 1 002

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 BENDUNGAN
KAPANEWON WATES
Alamat : Jl. Wakhid Hasyim No 103 Bendungan Wates, Kulon Progo, 55651

SURAT KETERANGAN
NO : 2./Ket./SDN Bend/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Sri Sumaryati, S.Pd
NIP	: 19660330 198604 2 003
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: Sekolah Dasar Negeri 5 Bendungan

Menyatakan bahwa :

Nama	: Alief Vian Yoga P
NIM	: 16604224007
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan instrumen angket yang berjudul **“Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Lampiran 11. Tabulasi Data Penelitian

No	Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri se Kecamatan Wates																														Total														
	Perencanaan Pembelajaran											Pelaksanaan pembelajaran																Evaluasi Pemb.																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jml	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	Jml	38	39	40	41	Jml	
1	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	3	36	4	4	4	2	2	3	2	3	2	2	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	2	80	3	4	2	2	11	127		
2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	61	2	3	1	3	9	107			
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	4	4	4	4	16	153		
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	39	4	4	4	2	2	3	3	4	2	1	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	1	82	2	4	1	1	8	129	
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4	4	4	3	2	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	89	2	4	2	2	10	143	
6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	31	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	81	3	4	2	2	11	123				
7	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	42	4	4	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	89	2	4	2	2	10	141				
8	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	3	36	4	4	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	80	3	4	2	2	11	127		
9	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	42	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	88	2	4	2	2	10	140			
10	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	38	3	4	4	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	73	3	4	1	2	10	121			
11	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	3	4	4	3	2	3	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	88	2	4	2	3	11	141		
12	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	3	3	4	3	2	3	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	87	2	4	2	3	11	140		
13	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	40	4	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	2	84	1	4	2	4	11	135			
14	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	43	3	4	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	3	4	3	2	4	3	4	4	2	78	3	4	2	3	12	133			
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4	4	4	2	3	3	2	2	2	1	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	2	85	2	4	2	1	9	138			
16	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	41	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	81	3	4	2	2	11	133			
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	90	2	3	3	2	10	143			
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	4	4	4	4	16	160			
19	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	39	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	90	3	4	2	2	11	140			
20	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	38	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	84	3	4	2	2	11	133			
21	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	3	36	4	4	4	2	2	3	2	2	3	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	80	3	4	2	2	11	127					
22	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	38	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	4	4	3	2	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	3	72	2	3	2	2	9	119		
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	3	4	4	3	3	4	2	4	2	1	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	1	4	4	1	1	79	4	4	1	1	10	133	
24	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	38	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	2	4	86	4	4	1	1	10	134
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	43	3	4	4	2	2	3	1	1	1	1	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	80	2	3	2	1	8	131
26	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	40	3	3	3	2	1	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	80	3	4	1	1	9	129			
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	98	3	4	2	3	12	154		
28	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	38	3	3	4	2	4	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	84	2	3	3	2	10	132		
29	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	41	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	84	3	4	2	2	11	136		

Lampiran 12. Rekapitulasi Data dan Konversi Data

No	Data Mentah				Konversi (dalam persen)			
	perencanaan	pelaksanaan	evaluasi	keseluruhan	perencanaan	pelaksanaan	evaluasi	keseluruhan
1	36	80	11	127	81.82	76.92	68.75	77.44
2	37	61	9	107	84.09	58.65	56.25	65.24
3	43	94	16	153	97.73	90.38	100.00	93.29
4	39	82	8	129	88.64	78.85	50.00	78.66
5	44	89	10	143	100.00	85.58	62.50	87.20
6	31	81	11	123	70.45	77.88	68.75	75.00
7	42	89	10	141	95.45	85.58	62.50	85.98
8	36	80	11	127	81.82	76.92	68.75	77.44
9	42	88	10	140	95.45	84.62	62.50	85.37
10	38	73	10	121	86.36	70.19	62.50	73.78
11	42	88	11	141	95.45	84.62	68.75	85.98
12	42	87	11	140	95.45	83.65	68.75	85.37
13	40	84	11	135	90.91	80.77	68.75	82.32
14	43	78	12	133	97.73	75.00	75.00	81.10
15	44	85	9	138	100.00	81.73	56.25	84.15
16	41	81	11	133	93.18	77.88	68.75	81.10
17	43	90	10	143	97.73	86.54	62.50	87.20
18	44	100	16	160	100.00	96.15	100.00	97.56
19	39	90	11	140	88.64	86.54	68.75	85.37
20	38	84	11	133	86.36	80.77	68.75	81.10
21	36	80	11	127	81.82	76.92	68.75	77.44
22	38	72	9	119	86.36	69.23	56.25	72.56
23	44	79	10	133	100.00	75.96	62.50	81.10
24	38	86	10	134	86.36	82.69	62.50	81.71
25	43	80	8	131	97.73	76.92	50.00	79.88
26	40	80	9	129	90.91	76.92	56.25	78.66
27	44	98	12	154	100.00	94.23	75.00	93.90
28	38	84	10	132	86.36	80.77	62.50	80.49
29	41	84	11	136	93.18	80.77	68.75	82.93

Lampiran 13. Frekuensi dan Deskripsi Data

Frequencies

		Statistics			
		pembelajaran permainan bola kecil	perencanaan	pelaksanaan	evaluasi
N	Valid	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0
Mean		82,0455	91,3786	80,4700	66,5948
Median		81,1000	93,1800	80,7700	68,7500
Mode		81,10	86,36 ^a	76,92	68,75
Std. Deviation		6,59523	7,34944	7,43591	11,23956
Variance		43,497	54,014	55,293	126,328
Minimum		65,24	70,45	58,65	50,00
Maximum		97,56	100,00	96,15	100,00
Sum		2379,32	2649,98	2333,63	1931,25

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

pembelajaran permainan bola kecil					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65,24	1	3,4	3,4	3,4
	72,56	1	3,4	3,4	6,9
	73,78	1	3,4	3,4	10,3
	75,00	1	3,4	3,4	13,8
	77,44	3	10,3	10,3	24,1
	78,66	2	6,9	6,9	31,0
	79,88	1	3,4	3,4	34,5
	80,49	1	3,4	3,4	37,9
	81,10	4	13,8	13,8	51,7
	81,71	1	3,4	3,4	55,2
	82,32	1	3,4	3,4	58,6
	82,93	1	3,4	3,4	62,1
	84,15	1	3,4	3,4	65,5
	85,37	3	10,3	10,3	75,9
	85,98	2	6,9	6,9	82,8
	87,20	2	6,9	6,9	89,7
	93,29	1	3,4	3,4	93,1
	93,90	1	3,4	3,4	96,6
	97,56	1	3,4	3,4	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

perencanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70,45	1	3,4	3,4	3,4
	81,82	3	10,3	10,3	13,8
	84,09	1	3,4	3,4	17,2
	86,36	5	17,2	17,2	34,5
	88,64	2	6,9	6,9	41,4
	90,91	2	6,9	6,9	48,3
	93,18	2	6,9	6,9	55,2
	95,45	4	13,8	13,8	69,0
	97,73	4	13,8	13,8	82,8
	100,00	5	17,2	17,2	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

pelaksanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58,65	1	3,4	3,4	3,4
	69,23	1	3,4	3,4	6,9
	70,19	1	3,4	3,4	10,3
	75,00	1	3,4	3,4	13,8
	75,96	1	3,4	3,4	17,2
	76,92	5	17,2	17,2	34,5
	77,88	2	6,9	6,9	41,4
	78,85	1	3,4	3,4	44,8
	80,77	4	13,8	13,8	58,6
	81,73	1	3,4	3,4	62,1
	82,69	1	3,4	3,4	65,5
	83,65	1	3,4	3,4	69,0
	84,62	2	6,9	6,9	75,9
	85,58	2	6,9	6,9	82,8
	86,54	2	6,9	6,9	89,7
	90,38	1	3,4	3,4	93,1
	94,23	1	3,4	3,4	96,6
	96,15	1	3,4	3,4	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

evaluasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50,00	2	6,9	6,9	6,9
	56,25	4	13,8	13,8	20,7
	62,50	8	27,6	27,6	48,3
	68,75	11	37,9	37,9	86,2
	75,00	2	6,9	6,9	93,1
	100,00	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Lampiran 14. Frekuensi Tabel Kategori

Frequency Table

pembelajaran permainan bola kecil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	15	51,7	51,7	51,7
	sangat baik	14	48,3	48,3	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

perencanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	1	3,4	3,4	3,4
	sangat baik	28	96,6	96,6	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

pelaksanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	1	3,4	3,4	3,4
	Baik	16	55,2	55,2	58,6
	sangat baik	12	41,4	41,4	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

evaluasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	14	48,3	48,3	48,3
	Baik	13	44,8	44,8	93,1
	sangat baik	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0	100,0	

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Peneliti Menyerahkan Surat Ijin Penelitian Kepada Sekolah



Gambar 2. Peneliti Menyerahkan Angket Penelitian Kepada Guru PJOK



Gambar 3. Guru PJOK Mengisi Angket Penelitian



Gambar 4. Peneliti Menyerahkan Angket Penelitian Kepada Guru PJOK



Gambar 5. Guru PJOK Mengisi Angket Penelitian.



Gambar 6. Peneliti Mengambil Kembali Angket Penelitian

