

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

### **(RPP)**

Nama Sekolah	: SDN MERDEKA 5 BANDUNG
Kelas/semester	: VI (enam) / 1 (Satu)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Tema	: bermain dengan benda – benda di sekitar
Materi	: Aktivitas Bola Besar / Permainan Bola Basket
Pertemuan ke	: 2
Waktu	: siklus 1 tindakan 2

#### **A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba, mendengar, melihat, membaca sertamenanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estesis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia

## **B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
- 2.1 Menunjukkan kerjasama, percaya diri, dan berani dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
- 3.1 Memahami pengaruh aktivitas fisik yang berbeda terhadap tubuh
- 4.2 Mempraktikan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan control yang baik.

## **C. Indikator**

### **1. Aspek kognitif**

- a. Menjelaskan cara mencari ruang kosong
- b. Menjelaskan cara mengoper bola
- c. Menjelaskan cara menguasai bola

### **2. Aspek Afektif**

- a. Bekerjasama dalam permainan
- b. Sportif dalam bermain
- c. Jujur pada saat mengikuti permainan

### **3. Aspek Psikomotor**

- a. Mencari ruang kosong melalui permainan bola basket 4 vs 4
- b. Mengoper bola melalui permainan 3 vs 2
- c. Menguasai bola melalui permainan bola basket 1 vs 1

## **D. Tujuan pembelajaran**

Selama dan sesudah pembelajaran, siswa dapat :

### **1. Aspek Kognitif**

- a. Siswa dapat menjelaskan cara mencari ruang kosong dalam permainan bola basket melalui penjelasan guru
- b. Siswa dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bola basket 3 vs 2 melalui penjelasan teman
- c. Siswa dapat menjelaskan cara menguasai bola dalam permainan bola basket 1 vs 1 melalui penjelasan guru

### **2. Aspek Afektif**

- a. Siswa dapat bekerjasama ketika mencari ruang kosong dalam permainan bola basket
- b. Siswa dapat bersikap sportif ketika mengoper bola dalam permainan bola basket
- c. Siswa dapat bersikap jujur ketika menguasai bola dalam permainan bola basket

### **3. Aspek Psikomotor**

- a. Siswa dapat mencari ruang kosong dalam pembelajaran permainan bola basket
- b. Siswa dapat mengoper bola dalam pembelajaran permainan bola basket 3 vs 2
- c. Siswa dapat menguasai bola dalam pembelajaran permainan bola basket 1 vs 1

### **E. Materi ajar :**

#### **a. Mencari ruang kosong**

- Posisi tubuh harus bisa melepaskan diri dari penjagaan lawan
- Bergerak ke area yang bebas dari kawalan lawan

#### **b. Mengoper bola**

- Posisi tubuh berdiri tegak
- Buka telapak tangan dan letakan sejajar dengan dada
- Dorongkan bola ke arah yang ditinjau dengan tumpuan satu kaki menekan didepan dan satu kaki menjadi pondasi tumpuan tubuh

Dani Herlambang, 2017

*UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR  
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI  
PENERAPAN MODEL TGFU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. **Menguasai bola**

- Bola berada dalam control diri sendiri
- Bola jauh dari jangkauan lawan / rebutan lawan
- Menutup ruang gerak lawan dalam menjaga bola

d. **Bekerjasama**

- Setiap anggota mendukung cara mencari ruang kosong agar bola mudah dioperkan dan sulit direbut oleh lawan
- Setiap anggota menjaga lawannya
- Bola dioperkan pada teman senyaman mungkin sehingga lawan dapat menerima bola dengan mudah

e. **Sportivitas**

- Setiap orang mengikuti peraturan yang sudah diterapkan dalam permainan 4 vs 4
- Setia pregu yang kalah dapat menerima kekalahanya dengan lapang dada dan memberikan ucapan selamat kepada pemenang



f. **Jujur**

- Siswa mengakui kesalahan pada saat melakukan pelanggaran saat bermain
- Siswa mampu menegaskan jika teman melakukan pelanggaran
- 

**F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Taktis
2. Metode : bagian
3. Alat : Bola basket, stop watch, peluit, cones
4. Strategi : game – pertanyaan – elaborasi – game
5. Model : TGFU

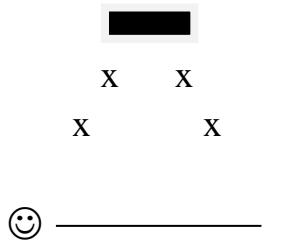
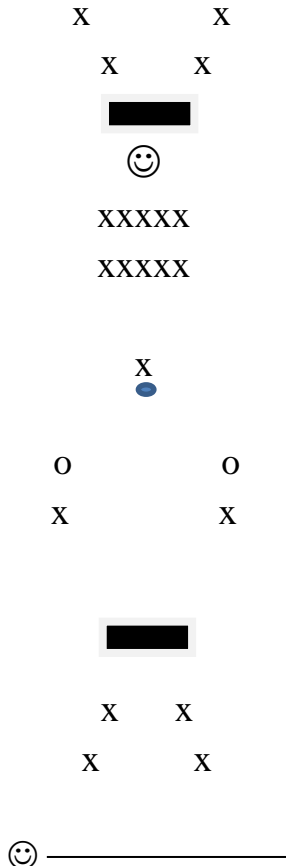
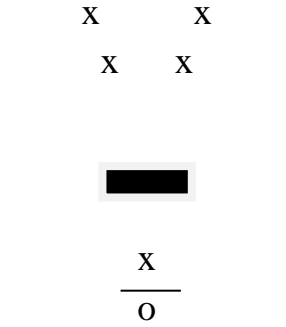
## G. Langkah - Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan belajar	Tugas guru	Tugas siswa	Formasi	Ket
<b>Kegiatan awal</b>				
- Membuka pembelajaran	Guru mengintruksikan siswa untuk berbaris lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam	Siswa berbaris, dan menjawab sapaan guru	 XXXXXX XXXXXX	
- Berdoa	Guru memerintahkan siswa untuk berdoa	Siswa berdoa		
- Apersepsi	Guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah di pelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan	Siswa menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskanya dengan bahasa sendiri dalam diskusi		
- Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari	Siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang paham		
- Pemanasan	Guru memberikan tugas gerak dalam gerak warming up (kucing bola)	Siswa melaksanakan tugas gerak warming up yang sudah guru berikan	X            X X            O            X X            X	
				

Dani Herlambang, 2017

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR  
 YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI  
 PENERAPAN MODEL TGFU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan inti				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Game</li> </ul>	<p>Guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 4 vs 4</p>	<p>Siswa melaksanakan permainan 4 vs 4 yang diinstruksikan</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Drill</li> </ul>	<p>Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan Guru melakukan pengulangan dan melatih murid jika :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman</li> <li>- murid tidak bisa mencari ruang kosong</li> <li>- murid tidak bisa menguasai bola</li> </ul>	<p>Siswa menanyakan hal yang mereka lakukan</p> <p>Siswa melakukan tugas latihan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ruang kosong</li> <li>- Mengoper bola</li> <li>- Menguasai bola</li> </ul>		<p>* (mengoper bola) 3 vs 2 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekanya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat</p> <p>*(mencari ruang kosong) tugas x dan o adalah melakukan permainan 4 vs 4</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborasi</li> </ul>	<p>Guru melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan</p>	<p>Siswa bermain kembali sesuai intruksi guru</p>		<p>* (menguasai bola) 1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya</p>

- Game	Guru menegaskan kembali permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi			ket : x : Siswa ● : Bola ☺ : guru ○ : Tikus □ : Kucing → : Arah ■ : Ring / gawang
<b>Kegiatan penutup</b>				
- Evaluasi	Guru menanyakan kembali yang telah dipelajari	Siswa menanyakan kembali hal yang tidak mengerti dalam pembelajaran yang sudah dipelajari		
- Berdoa	Guru menutup pembelajaran dan mengintruksikan siswa untuk mengakhiri pembelajaran dengan doa	Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran		

## H. Sumber Pembelajaran

1. Buku panduan guru mata pelajaran kelas 6 PJOK
2. Buku permainan bola basket
3. Kurikulum 2013 dan silabus

## I. Penilaian

1. Bentuk : GPAI
2. Jenis : pertanyaan
3. Alat ukur : observasi dan pertanyaan

## LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN BERMAIN

Tanggal : .....		IPPB Basket				Kelompok :.....		
Komponen Penampilan Bermain				Kriteria				
Keputusan yang diambil				Siswa mengoper bola dengan akurat, dan tepat pada penerima				
Melaksanakan keterampilan				siswa membuat pilihan tepat ketika melewati (yaitu, melewati hadangan lawan dan mencetak angka)				
Memberi dukungan				siswa berusaha untuk berpindah posisi untuk menerima umpan dari rekan satu tim (yaitu, maju ke arah gawang)				
No	Nama	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah
		A	IA	E	IE	A	IA	
1.	Aditya							
2.	Alyssa							
3.	Ataya							
4.	Haidar							
5.	Ilma							
6.	Jibril							
7.	Kanaya							
8.	Karina							
9.	Khaesa							
10.	M.Afdal							
11.	M.Farell							
12.	M.Fatih							
13.	Nabil							
14.	Nindia							
15.	Rafeyla							
16.	Raisya							
17.	Resma							
18.	Reval							
19.	Reza							

Dani Herlambang, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR

YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI

PENERAPAN MODEL TGFU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



20.	Rifky						
21.	Shams						
22.	Tengku						
23.	Titis						
24.	Tsanaya						
25.	Vazka						
26.	Zidan						
27.	Abidzhan						
28.	R.R Chalifa						
29.	Fadilah						
30.	Syifa						

Keterangan : A = Sesuai

IA = Tidak sesuai

E = Efisien

IE = Tidak Efisien

Keterangan penilaian : (keputusan menandai + eksekusi skill + dukungan) / 3

**Peneliti**

**Bandung, 5 Mei 2017**

**Guru PJOK**

**Dani Herlambang**

**1303454**

**Agus Ramdan S.pd**

**NIP.196501061988031005**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**

**Hj. Ida Nurhaida, M.M.Pd**

**NIP .196003201979122007**

Dani Herlambang, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR

YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI

PENERAPAN MODEL TGFU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu