

## LAMPIRAN 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PJOK

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 053 Cisitu
Kelas / Semester	: V (Lima) / I (Satu)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema	: Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Subtema	: Wujud Benda dan Cirinya
Tindakan	: 1
Alokasi waktu	: 4 x 35 Menit

---

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. *	2.1.1 Percaya diri dalam melakukan aktivitas permainan
	2.1.2 Dapat bekerja sama dengan rekan setim ketika bermain
	3.1.1 Memahami gerakan penguasaan bola.
	3.1.2 Memahami konsep mencari ruang kosong
4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep	4.1.1 Melakukan gerakan mencari ruang kosong

Dian Nur Afifah, 2019

*PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR*

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

tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. *	4.1.2 Dapat melihat peluang saat bermain 4.1.3 Dapat menguasai bola saat bermain
--	---

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan penguasaan bola
2. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan konsep mencari ruang kosong.
3. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa dapat menguasai bola dengan baik
4. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa dapat mencari ruang kosong untuk mendapatkan bola dari rekan timnya.
5. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa dapat melihat peluang ketika bermain.
6. Berdasarkan aktivitas yang permainan yang dilakukan, siswa dapat percaya diri dalam bermain.
7. Berdasarkan aktivitas permainan yang dilakukan, siswa dapat bekerja sama dengan rekan setimnya.

### D. MATERI

#### Aktivitas Permainan Bolabasket



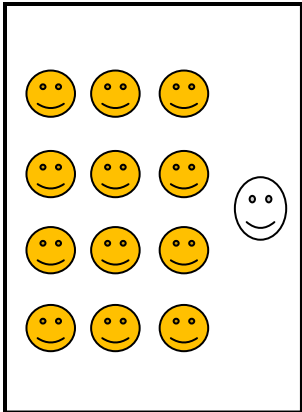



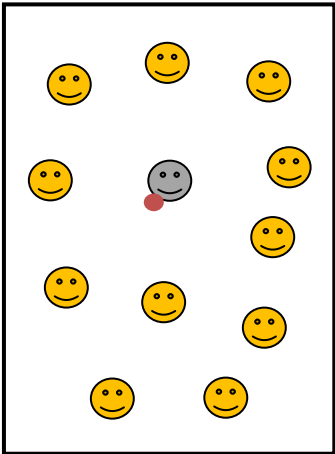
Di dalam olahraga permainan bolabasket terdapat teknik-teknik maupun gerakan yang didasari pada gerak dasar fundamental seperti gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Seperti halnya menggunakan bola, permainan bolabasket sangat bergantung kepada keterampilan manipulatif pemainnya.





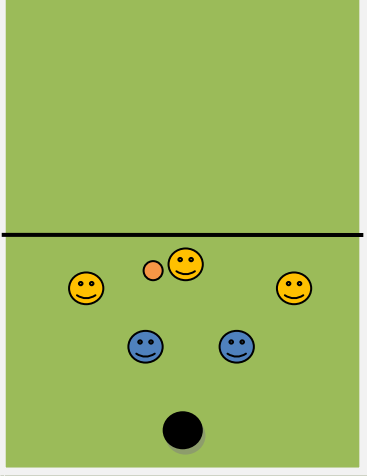
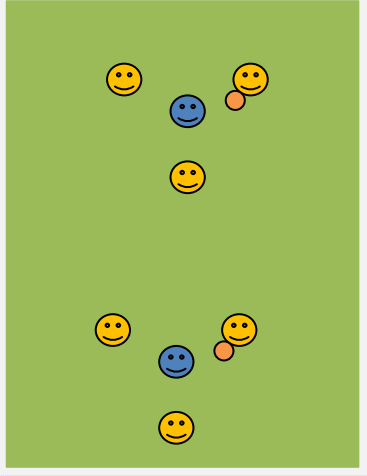
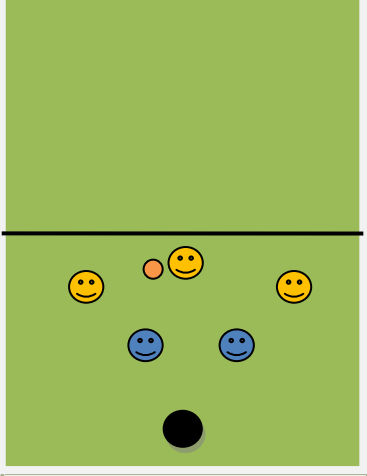
Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (*game skill*). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, dalam bolabasket merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat atau simpai juga merupakan aktivitas manipulatif.

## E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Indirect Instruction  
 Strategi : Problem Based Learning  
 Metode : Bagian

## F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

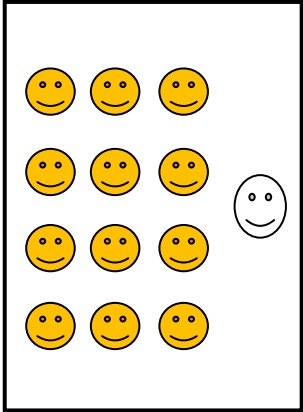
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Formasi
Pendahuluan (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka.</li> <li>- Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa</li> <li>- Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</li> <li>- Guru memberikan pemanasan dengan memberikan permainan kucing bola tik.</li> <li>- Peraturan permainannya yaitu, salah satu siswa menjadi “kucing” dan yang lainnya menjadi “tikus”.</li> <li>- Tugas “kucing” adalah menyentuhkan bola ke badan “tikus”, dan tugas “tikus” adalah menghindari bola tersebut</li> <li>- Bila “kucing” dapat menyentuhkan bola ke badan “tikus”, maka berganti posisi</li> </ul>	KET :  : Guru  : Siswa <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>  : Kucing  : Tikus  : Bola <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>

<p>Kegiatan Inti (105 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah melakukan pemanasan siswa dikumpulkan untuk diberikan materi.</li> <li>- Materi yang diberikan yaitu permainan</li> <li>- Siswa dibagi menjadi beberapa tim. Tiap tim terdiri dari 3 dan 2 orang.</li> <li>- Permainan ini dilakukan dengan sistem 3 vs 2.</li> <li>- Cara permainannya yaitu, tim yang beranggotakan 3 orang bertugas untuk memasukan bola dalam ember/keranjang dengan hadangan dari tim yang beranggotakan 2 orang. Sedangkan tim yang beranggotakan 2 orang bertugas untuk menjaga ember/keranjang tidak kemasukan bola.</li> <li>- Sebelum memasukan bola pada ember/keranjang setiap pemain harus melakukan passing sebanyak 5 kali, kemudian baru diperbolehkan memasukan bola pada ember/keranjang</li> <li>- Permainan ini dilakukan selama 3 menit</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas permainan tersebut, siswa dikumpulkan untuk diberi arahan dan tanya jawab berdasarkan aktivitas yang dilakukan</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan sebuah drill untuk menguatkan keterampilan siswa dalam melempar dan menangkap maupun mencari ruang kosong saat bermain.</li> </ul>	<p>  : Tim penyerang   : Tim Penjaga   : Bola   : Ember/keranjang </p>   
--------------------------------------	---	--

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Drill yang dilakukan yaitu siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4 orang. Diantara 4 orang tersebut, salah satu diantaranya ada yang menjadi kucing.</li> <li>- Kucing bertugas untuk mengambil bola yang dilempar temannya. Sedangkan teman yang lainnya bertugas mengoperkan pada tiap temannya, tanpa tertangkap atau terkena oleh “kucing”</li> <li>- Setelah siswa diberikan elaborasi maupun drill, kemudian guru memberikan kembali permainan sebelumnya untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam aktivitas permainan bolabasket.</li> </ul>	
<p>Penutup (15 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</li> <li>- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>- Mengajak semua siswa berdo'a bersama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	<p>KET :</p> <p>☺ : Guru</p> <p>😊 : Siswa</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>

## G. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber:
 

Mahendra, A. 2017. *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung.
2. Media :
  - Pluit
  - Cone
  - Stop watch
  - Bola karet
  - Ember
  - Ban

## H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Aspek Kognitif
  - b. Penilaian Aspek Afektif
  - c. Penilaian Aspek Psikomotor
2. Bentuk Instrumen
  - a. Bentuk : Test proses (proses dan post test)
  - b. Jenis : Lisan dan Perbuatan
  - c. Alat Ukur : Observasi dan pertanyaan

- Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan mempunyai nilai bobot 4.

No	Nama Siswa	Pertanyaan								Jumlah
		Jelaskan gerakan penguasaan bola!				Jelaskan konsep mencari ruang kosong!				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Aspek Afektif  
Penilaian dilakukan Guru, didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Percaya diri pada saat bermain				Bekerjasama dengan teman saat dalam permainan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Psikomotor  
Penilaian yang dilakukan oleh Guru didasarkan pada gerak yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah
		Mempraktikan gerakan cara penguasaan bola				Mempraktikan cara mencari ruang kosong				Cara melihat peluang ketika bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														

2.														
3.														
Dst.														

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

Refleksi Guru: ..... ..... .....
---

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Rukmanah, S.Pd. MM  
NIP. 196003201979122008

Dian Nur Afifah  
NIM. 1500386



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PJOK**

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 053 Cisitu
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Satu)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema	: Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Subtema	: Wujud Benda dan Cirinya
Tindakan	: 2
Alokasi waktu	: 4 x 35 Menit

---

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. *	2.1.1 Percaya diri dalam melakukan aktivitas permainan
	2.1.2 Dapat bekerja sama dengan rekan setim ketika bermain
	3.1.1 Memahami gerakan penguasaan bola.
	3.1.2 Memahami konsep mencari ruang kosong
4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai	3.1.3 Memahami gerakan mengoper bola
	4.1.1 Melakukan gerakan mencari ruang kosong
	4.1.2 Mampu melihat peluang ketika

Dian Nur Afifah, 2019

*PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR*

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

permainan bola besar dan atau tradisional. *	bermain 4.1.3 Mampu menguasai bola ketika bermain 4.1.4 Mampu mengoper bola pada rekan setimnya
--	---

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan penguasaan bola
2. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan konsep mencari ruang kosong.
3. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan mengoper bola.
4. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu menguasai bola dengan baik ketika bermain
5. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mencari ruang kosong untuk mendapatkan bola dari rekan timnya.
6. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu melihat peluang ketika bermain.
7. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mengoper bola dengan baik pada reka setimnya.
8. Berdasarkan aktivitas yang permainan yang dilakukan, siswa dapat percaya diri dalam bermain.
9. Berdasarkan aktivitas permainan yang dilakukan, siswa dapat bekerja sama dengan rekan setimnya.

### D. MATERI

#### Aktivitas Permainan Bolabasket

Di dalam olahraga permainan bolabasket terdapat teknik-teknik maupun gerakan yang didasari pada gerak dasar fundamental seperti gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Seperti halnya menggunakan bola, permainan bolabasket sangat bergantung kepada keterampilan manipulatif pemainnya.

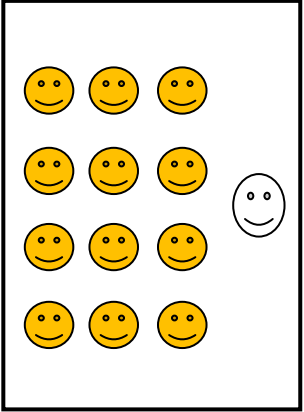
Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (*game skill*). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan

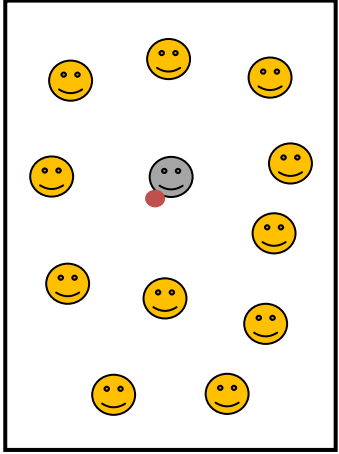




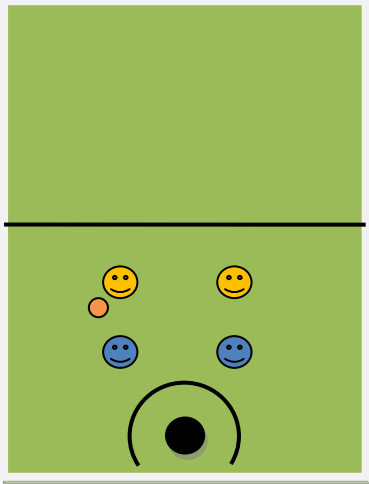
menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, dalam bolabasket merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat atau simpai juga merupakan aktivitas manipulatif.

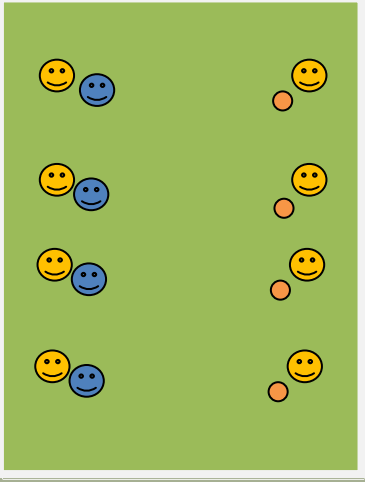
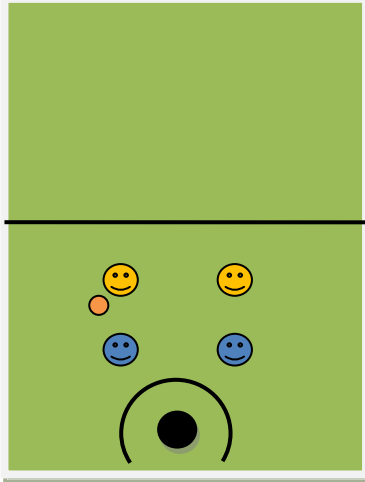
#### E. PENDEKATAN & METODE



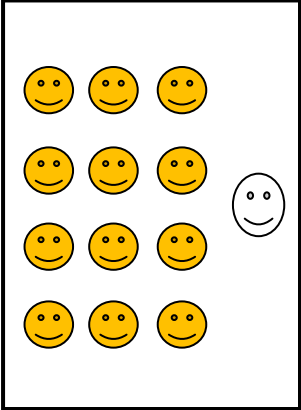
Pendekatan : Indirect Instruction  
 Strategi : Problem Based Learning  
 Metode : Bagian

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Formasi
Pendahuluan (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka.</li> <li>- Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa</li> <li>- Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</li> <li>- Guru memberikan pemanasan dengan memberikan permainan kucing bola tik.</li> <li>- Peraturan permainannya yaitu, salah satu siswa menjadi “kucing” dan yang lainnya menjadi “tikus”.</li> <li>- Tugas “kucing” adalah menyentuhkan bola ke badan “tikus”, dan tugas</li> </ul>	<p>KET :</p> <p>☺ : Guru</p> <p>☺ : Siswa</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>☺ : Kucing      ☺ : Tikus</p> <p>● : Bola</p>

	<p>“tikus” adalah menghindari bola tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bila “kucing” dapat menyentuh bola ke badan “tikus”, maka berganti posisi</li> </ul>	
<p>Kegiatan Inti (105 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah melakukan pemanasan siswa dikumpulkan untuk diberikan materi.</li> <li>- Materi yang diberikan yaitu permainan</li> <li>- Siswa dibagi menjadi beberapa tim. Tiap tim terdiri dari 2 orang.</li> <li>- Permainan ini dilakukan dengan sistem 2 vs 2.</li> <li>- Cara permainannya yaitu, tim penyerang bertugas untuk memasukan bola dalam ember/keranjang dengan hadangan dari tim penjaga. Sedangkan tim penjaga bertugas untuk menjaga ember/keranjang tidak kemasukan bola.</li> <li>- Tim Penyerang hanya boleh melakukan passing tanpa ada drible sama sekali.</li> <li>- Sebelum memasukan bola pada ember/keranjang setiap pemain harus melakukan passing sebanyak 3 kali, kemudian baru diperbolehkan memasukan bola pada ember/keranjang</li> <li>- Permainan ini dilakukan selama 3</li> </ul>	<p>  : Tim penyerang   : Tim Penjaga   : Bola   : Ember/keranjang </p> 

	<p>menit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah melakukan aktivitas permainan tersebut, siswa dikumpulkan untuk diberi arahan dan tanya jawab berdasarkan aktivitas yang dilakukan</li> <li>- Selanjutnya guru memberikan sebuah drill untuk menguatkan keterampilan siswa dalam melempar dan menangkap maupun mencari ruang kosong saat bermain.</li> <li>- Drill yang dilakukan yaitu siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 3 orang. Diantara 3 orang tersebut, salah satu diantaranya ada yang menjadi penjaga.</li> <li>- Penjaga tersebut bertugas untuk menghalangi bola agar tidak di dapat oleh teman yang di jaganya.</li> <li>- Dan temannya yang lainnya berusaha untuk dapat mengoper bolatanpa terambil atau tersentuh oleh penjaga</li> <li>- Setelah melakukan 5 kali lemparan, siswa bergantian menjadi tim penjaga dan pelempar.</li> <li>- Setelah siswa diberikan elaborasi maupun drill, kemudian guru memberikan kembali permainan sebelumnya untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam aktivitas permainan bolabasket.</li> </ul>	 
--	---	---

<p>Penutup (15 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</li> <li>- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>- Mengajak semua siswa berdo'a bersama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	<p>KET :</p> <p> : Guru</p> <p> : Siswa</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>
-------------------------------	--	--

## G. SUMBER DAN MEDIA

### 1. Sumber:

Mahendra, A. 2017. *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung.

### 2. Media :

- Pluit
- Cone
- Stop watch
- Bola karet
- Ember
- Ban

## H. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Aspek Kognitif
- b. Penilaian Aspek Afektif
- c. Penilaian Aspek Psikomotor

### 2. Bentuk Instrumen

- a. Bentuk : Test proses (proses dan post test)
- b. Jenis : Lisan dan Perbuatan

c. Alat Ukur : Observasi dan pertanyaan

- Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan mempunyai nilai bobot 4.

No	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah
		Jelaskan gerakan penguasaan bola!				Jelaskan konsep mencari ruang kosong!				Jelaskan gerakan mengoper bola!				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
Dst.														

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Aspek Afektif

Penilaian dilakukan Guru, didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Percaya diri pada saat bermain				Bekerjasama dengan teman saat dalam permainan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Dian Nur Afifah, 2019

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR

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

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Psikomotor  
Penilaian yang dilakukan oleh Guru didasarkan pada gerak yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Pertanyaan																Jumlah
		Mempraktikan gerakan cara penguasaan bola				Mempraktikan cara mencari ruang kosong				Cara melihat peluang ketika bermain				Mempraktikan cara mengoper bola				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		
Dst.																		

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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



Refleksi Guru:

.....  
.....  
.....

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Rukmanah, S.Pd. MM  
NIP. 196003201979122008

Dian Nur Afifah  
NIM. 1500386

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PJOK**

---

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 053 Cisitu
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Satu)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema	: Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Subtema	: Wujud Benda dan Cirinya
Tindakan	: 3
Alokasi waktu	: 4 x 35 Menit

---

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. *	2.1.1 Percaya diri dalam melakukan aktivitas permainan 2.1.2 Dapat bekerja sama dengan rekan setim ketika bermain
4.1 Mempraktikan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai	3.1.1 Lebih memahami gerakan penguasaan bola. 3.1.2 Lebih memahami konsep mencari ruang kosong 3.1.3 Memahami gerakan penguasaan bola. 4.1.1 Melakukan gerakan mencari ruang kosong dengan baik

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

permainan bola besar dan atau tradisional. *	4.1.2 Mampu mengoper bola pada rekan setimnya bermain 4.1.3 Menguasai bola dengan baik ketika bermain
--	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan penguasaan bola
2. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan konsep mencari ruang kosong.
3. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan mengoper bola.
4. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu menguasai bola dengan baik ketika bermain
5. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mencari ruang kosong untuk mendapatkan bola dari rekan timnya.
6. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mengoper bola dengan baik pada reka setimnya.
7. Berdasarkan aktivitas yang permainan yang dilakukan, siswa dapat percaya diri dalam bermain.
8. Berdasarkan aktivitas permainan yang dilakukan, siswa dapat bekerja sama dengan rekan setimnya.

### D. MATERI

#### Aktivitas Permainan Bolabasket

Di dalam olahraga permainan bolabasket terdapat teknik-teknik maupun gerakan yang didasari pada gerak dasar fundamental seperti gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Seperti halnya menggunakan bola, permainan bolabasket sangat bergantung kepada keterampilan manipulatif pemainnya.



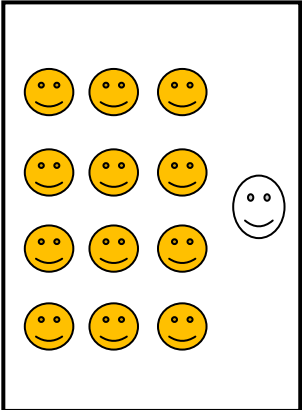



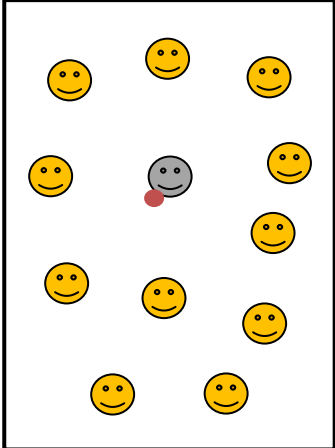
Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (*game skill*). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, dalam bolabasket merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang





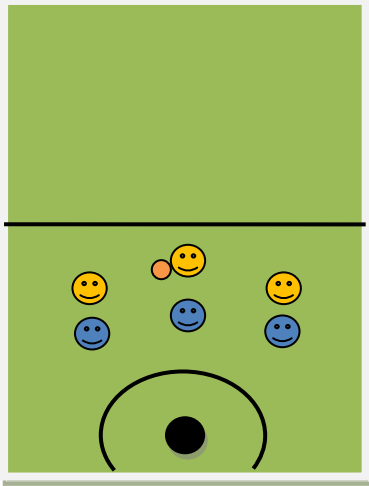

dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat atau simpai juga merupakan aktivitas manipulatif.


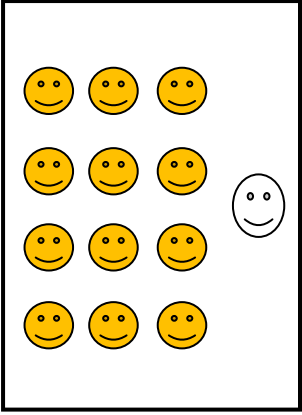
### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Indirect Instruction  
 Strategi : Problem Based Learning  
 Metode : Bagian

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Formasi
Pendahuluan (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka.</li> <li>- Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa</li> <li>- Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</li> <li>- Guru memberikan pemanasan dengan memberikan permainan kucing bola tik.</li> <li>- Peraturan permainannya yaitu, salah satu siswa menjadi “kucing” dan yang lainnya menjadi “tikus”.</li> <li>- Tugas “kucing” adalah menyentuhkan bola ke badan “tikus”, dan tugas “tikus” adalah menghindari bola tersebut</li> <li>- Bila “kucing” dapat menyentuhkan</li> </ul>	KET :  : Guru  : Siswa <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>  : Kucing  : Tikus  : Bola <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>

	bola ke badan “tikus”, maka berganti posisi	
Kegiatan Inti (105 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah melakukan pemanasan siswa dikumpulkan untuk diberikan materi.</li> <li>- Materi yang diberikan yaitu permainan</li> <li>- Siswa dibagi menjadi beberapa tim. Tiap tim terdiri dari 2 orang.</li> <li>- Permainan ini dilakukan dengan sistem 3 vs 3.</li> <li>- Cara permainannya yaitu, tim penyerang bertugas untuk memasukan bola dalam ember/keranjang dengan hadangan dari tim penjaga. Sedangkan tim penjaga bertugas untuk menjaga ember/keranjang tidak kemasukan bola.</li> <li>- Tim Penyerang hanya boleh memasukan bola diluar garis batas</li> <li>- Tim Penjaga harus menjaga satu per satu lawannya</li> <li>- Sebelum memasukan bola pada ember/keranjang setiap pemain harus melakukan passing sebanyak 7 kali, kemudian baru diperbolehkan memasukan bola pada ember/keranjang</li> <li>- Permainan ini dilakukan selama 3 menit</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas permainan tersebut, siswa dikumpulkan untuk diberi arahan dan tanya jawab berdasarkan aktivitas yang dilakukan</li> </ul>	<p>  : Tim penyerang   : Tim Penjaga   : Bola   : Ember/keranjang </p>  

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selanjutnya guru memberikan sebuah drill untuk menguatkan keterampilan siswa dalam melempar dan menangkap maupun mencari ruang kosong saat bermain.</li> <li>- Drill yang dilakukan yaitu siswa berpasangan saling passing bola dengan 1 orang menjadi penjaga</li> <li>- Passing dilakukan sambil maju kedepan hingga ke ujung lapang, kemudian bergantian dengan teman yang dibelakangnya.</li> <li>- Setelah siswa diberikan elaborasi maupun drill, kemudian guru memberikan kembali permainan 3 v 3 dengan peraturan yang sama, untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam aktivitas permainan bolabasket.</li> </ul>	
<p>Penutup (15 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</li> <li>- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>- Mengajak semua siswa berdo'a bersama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	<p>KET :</p> <p>☺ : Guru    ☺ : Siswa</p> 

## G. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber:
 

Mahendra, A. 2017. *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung.
2. Media :
  - Pluit
  - Cone
  - Stop watch
  - Bola karet
  - Ember
  - Ban

## H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Aspek Kognitif
  - b. Penilaian Aspek Afektif
  - c. Penilaian Aspek Psikomotor
2. Bentuk Instrumen
  - a. Bentuk : Test proses (proses dan post test)
  - b. Jenis : Lisan dan Perbuatan
  - c. Alat Ukur : Observasi dan pertanyaan

- Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan mempunyai nilai bobot 4.

No	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah
		Jelaskan gerakan penguasaan bola!				Jelaskan konsep mencari ruang kosong!				Jelaskan cara melihat situasi permainan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
Dst.														

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Aspek Afektif  
Penilaian dilakukan Guru, didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Percaya diri pada saat bermain				Bekerjasama dengan teman saat dalam permainan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Nilaian :  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

- Penilaian Psikomotor  
Penilaian yang dilakukan oleh Guru didasarkan pada gerak yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah
		Mempraktikan gerakan cara penguasaan bola				Mempraktikan cara mencari ruang kosong				Cara melihat peluang ketika bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														

Dian Nur Afifah, 2019

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR

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



2.														
3.														
Dst.														

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

Refleksi Guru: ..... ..... .....
---

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Rukmanah, S.Pd. MM  
NIP. 196003201979122008

Dian Nur Afifah  
NIM. 1500386

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**PJOK**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 053 Cisitu
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Satu)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Tema	: Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Subtema	: Wujud Benda dan Cirinya
Tindakan	: 4
Alokasi waktu	: 4 x 35 Menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar dan atau tradisional. *	2.1.1 Percaya diri dalam melakukan aktivitas permainan
	2.1.2 Dapat bekerja sama dengan rekan setim ketika bermain
	3.1.1 Lebih memahami gerakan penguasaan bola.
	3.1.2 Lebih memahami konsep mencari ruang kosong
4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai	3.1.3 Memahami gerakan penguasaan bola.
	4.1.1 Melakukan gerakan mencari ruang kosong dengan baik

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

permainan bola besar dan atau tradisional. *	4.1.2 Mampu mengoper bola pada rekan setimnya bermain 4.1.3 Menguasai bola dengan baik ketika bermain
--	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan penguasaan bola
2. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan konsep mencari ruang kosong.
3. Melalui pembahasan dan tanya jawab dalam pembelajaran, siswa dapat menjelaskan gerakan mengoper bola.
4. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu menguasai bola dengan baik ketika bermain
5. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mencari ruang kosong untuk mendapatkan bola dari rekan timnya.
6. Dengan melakukan aktivitas sederhana, siswa mampu mengoper bola dengan baik pada rekan setimnya.
7. Berdasarkan aktivitas yang permainan yang dilakukan, siswa dapat percaya diri dalam bermain.
8. Berdasarkan aktivitas permainan yang dilakukan, siswa dapat bekerja sama dengan rekan setimnya.

### D. MATERI

#### Aktivitas Permainan Bolabasket

Di dalam olahraga permainan bolabasket terdapat teknik-teknik maupun gerakan yang didasari pada gerak dasar fundamental seperti gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Seperti halnya menggunakan bola, permainan bolabasket sangat bergantung kepada keterampilan manipulatif pemainnya.



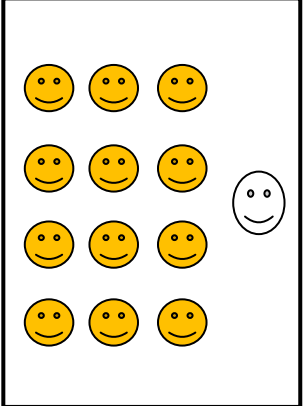



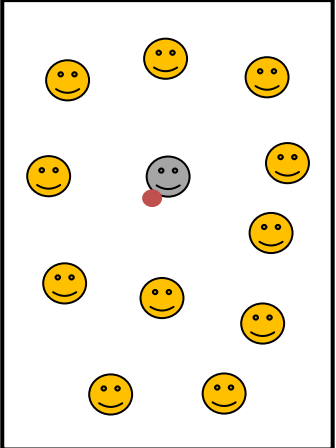
Keterampilan manipulatif merupakan dasar-dasar dari berbagai keterampilan permainan (*game skill*). Gerakan yang memerlukan tenaga, seperti melempar, memukul, dan menendang dan gerakan menerima objek, seperti menangkap merupakan keterampilan yang penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis bola. Gerakan melambungkan atau mengarahkan objek yang melayang, dalam bolabasket merupakan bentuk keterampilan manipulatif lain yang sangat penting. Kontrol terhadap suatu objek yang






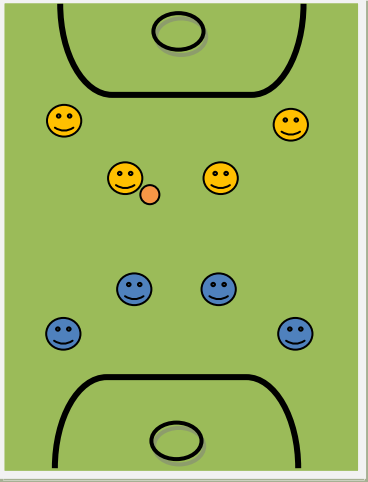
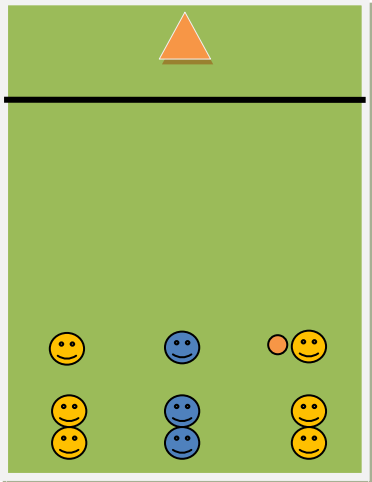
dilakukan secara terus menerus, seperti menggunakan tongkat atau simpai juga merupakan aktivitas manipulatif.

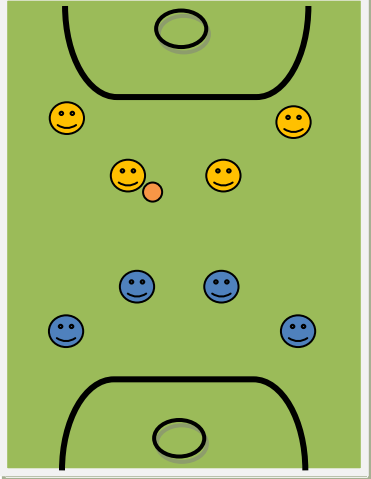
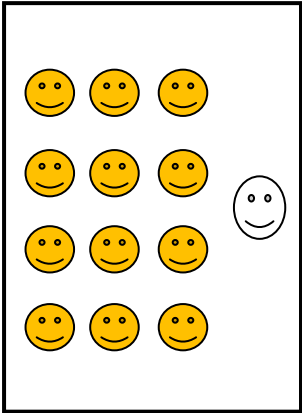
### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Indirect Instruction  
 Strategi : Problem Based Learning  
 Metode : Bagian

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Formasi
Pendahuluan (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuka menyapa siswa dan menanyakan keadaan mereka.</li> <li>- Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa</li> <li>- Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</li> <li>- Guru memberikan pemanasan dengan memberikan permainan kucing bola tik.</li> <li>- Peraturan permainannya yaitu, salah satu siswa menjadi “kucing” dan yang lainnya menjadi “tikus”.</li> <li>- Tugas “kucing” adalah menyentuhkan bola ke badan “tikus”, dan tugas “tikus” adalah menghindari bola tersebut</li> <li>- Bila “kucing” dapat menyentuhkan</li> </ul>	KET :  : Guru  : Siswa <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>  : Kucing  : Tikus  : Bola <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>

	bola ke badan “tikus”, maka berganti posisi	
Kegiatan Inti (105 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah melakukan pemanasan siswa dikumpulkan untuk diberikan materi.</li> <li>- Materi yang diberikan yaitu permainan</li> <li>- Siswa dibagi menjadi beberapa tim. Tiap tim terdiri dari 4 orang.</li> <li>- Permainan ini dilakukan dengan sistem 4 vs 4.</li> <li>- Cara permainannya yaitu setiap tim berusaha memasukan bola pada keranjang lawannya untuk mendapatkan point.</li> <li>- Setiap bola yang masuk mendapatkan 1 point.</li> <li>- Tim yang terbanyak mendapatkan point dialah pemenangnya.</li> <li>- Setiap tim yang ingin memasukan bola, harus diluar batas yang telah ditentukan.</li> <li>- Sebelum memasukan bola pada ember/keranjang setiap pemain harus melakukan passing sebanyak 10 kali, kemudian baru diperbolehkan memasukan bola pada ember/keranjang</li> <li>- Permainan ini dilakukan selama 5 menit</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas permainan tersebut, siswa dikumpulkan untuk diberi arahan dan tanya jawab berdasarkan aktivitas yang dilakukan</li> </ul>	<p>  : Tim penyerang   : Tim Penjaga   : Bola   : Ember/keranjang   : Cones </p>  

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selanjutnya guru memberikan sebuah drill untuk menguatkan keterampilan siswa dalam melempar dan menangkap ketika bermain</li> <li>- Drill yang dilakukan yaitu siswa berpasangan saling passing bola dengan 1 orang menjadi penjaga</li> <li>- Passing dilakukan sambil maju kedepan hingga ke ujung lapang, kemudian melemparkan bola tersebut ke cones yang telah disiapkan.</li> <li>- Setelah siswa diberikan elaborasi maupun drill, kemudian guru memberikan kembali permainan 4 v 4 dengan peraturan yang sama, untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam aktivitas permainan bolabasket.</li> </ul>	
<p>Penutup (15 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan dari kegiatan hari itu.</li> <li>- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>- Mengajak semua siswa berdo'a bersama (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	<p>KET :</p> <p>☺ : Guru</p> <p>😊 : Siswa</p> 

## G. SUMBER DAN MEDIA

### 1. Sumber:

Mahendra, A. 2017. *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung.

### 2. Media :

- Pluit
- Cone
- Stop watch
- Bola karet
- Ember
- Ban
- Kapur

## H. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Aspek Kognitif
- b. Penilaian Aspek Afektif
- c. Penilaian Aspek Psikomotor

### 2. Bentuk Instrumen

- a. Bentuk : Test proses (proses dan post test)
- b. Jenis : Lisan dan Perbuatan
- c. Alat Ukur : Observasi dan pertanyaan

- Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan mempunyai nilai bobot 4.

No	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah	
		Jelaskan gerakan penguasaan bola!				Jelaskan konsep mencari ruang kosong!				Jelaskan cara melihat situasi permainan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.															
2.															
3.															

Dst.														
------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

- Penilaian Aspek Afektif  
Penilaian dilakukan Guru, didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Percaya diri pada saat bermain				Bekerjasama dengan teman saat dalam permainan				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1.										
2.										
3.										
Dst.										

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Nilaian :  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

- Penilaian Psikomotor  
Penilaian yang dilakukan oleh Guru didasarkan pada gerak yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Pertanyaan												Jumlah	
		Mempraktikan gerakan cara penguasaan bola				Mempraktikan cara mencari ruang kosong				Cara melihat peluang ketika bermain					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		



1.														
2.														
3.														
Dst.														

Keterangan Skor : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

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

Refleksi Guru: ..... ..... .....
---

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Rukmanah, S.Pd. MM  
NIP. 196003201979122008

Dian Nur Afifah  
NIM. 1500386

**LAMPIRAN 2. Catatan Lapangan****CATATAN LAPANGAN  
PENGAMBILAN DATA AWAL**

Tempat : SDN 053 Cisitu Bandung

Hari/Tanggal : Senin, 19 November 2018

Catatan :

- Saat bermain siswa masih terburu-buru ketika melakukan passing
- Siswa tidak mau mencari ruang kosong
- Siswa masih sulit melihat peluang ketika dalam bermain
- Siswa tidak mengetahui tentang peraturan permainan bolabasket

## CATATAN LAPANGAN TINDAKAN 1

Tempat : SDN 053 Cisitu Bandung

Hari/Tanggal : Senin, 25 Februari 2019

Catatan :

- Siswa belum dapat melihat peluang ketika bermain
- Siswa masih kurang aktif dalam mencari ruang kosong
- Siswa belum dapat mengontrol bola dengan baik
- Siswa belum mampu melakukan passing dengan baik

## **CATATAN LAPANGAN**

### **TINDAKAN 2**

Tempat : SDN 053 Cisitubandung

Hari/Tanggal : Senin, 4 Maret 2019

Catatan :

- Siswa mulai memahami bagaimana cara mencari ruang kosong
- Siswa mulai mampu untuk menguasai bola
- Siswa sudah lumayan tenang dalam mengoper bola pada rekan setimnya.

## **CATATAN LAPANGAN**

### **TINDAKAN 3**

Tempat : SDN 053 Cisu Bandung

Hari/Tanggal : Senin, 11 Maret 2019

Catatan :

- Siswa mulai memahami bagaimana cara mencari ruang kosong
- Siswa mulai mampu untuk menguasai bola dengan baik
- Siswa sudah lebih tenang dalam mengoper bola pada rekan setimnya.

## **CATATAN LAPANGAN**

### **TINDAKAN 4**

Tempat : SDN 053 Cisitu Bandung

Hari/Tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Catatan :

- Siswa sudah memahami bagaimana cara mencari ruang kosong
- Siswa sudah mampu dalam menguasai bola dengan baik
- Siswa sudah lebih tenang dalam mengoper bola pada rekan setimnya.

**LAMPIRAN 3. Hasil Penelitian GPAI  
Observasi Awal**

No.	Nama	DMI	SEI	SI	GI	GP	%
1	Aldi Riansah	4	3	4	13	3,67	37%
2	Argha Akmal Rahmatulloh	4	2	4	12	3,33	33%
3	Attala Syawal Anugrah D.	4	2	2	10	2,67	27%
4	Ayman Visi Hizbullah	3	2	3	10	2,67	27%
5	Ditta Tiara Juliana	2	2	2	8	2,00	20%
6	Diva Juliana	3	1,5	3	12	2,50	25%
7	Fadel Yurizal Aimar	3	2	1,5	10	2,17	22%
8	Fikry Sulton Aulia	4	3	2	11	3,00	30%
9	Firdaus Bunga Pertiwi	3	2	3	10	2,67	27%
10	Firman Adi Saputra	3	2	3	10	2,67	27%
11	Ghina Julianti Sundana	3	3	2	10	2,7	27%
12	Gilang Syawal	3	2	1,5	10	2,17	22%
13	Hanif Irham Fadhillah	3	2	1,5	10	2,17	22%
14	Hardiansyah Hermawan	2	2	2	8	2,00	20%
15	Herlina Kamila Natawijaya	2	2	3	9	2,33	23%
16	Kania Assyfa Anggraeni	3	1	2	8	2,00	20%
17	Lestari Hafis Nur Ameliya	3	2	2	9	2,33	23%
18	Lu'lu Aulia	2	3	3	10	2,67	27%
19	Maica Sofiyanti	2	3	1	9	2,00	20%
20	Meidy Ardina	2	2	2	8	2,00	20%
21	Meylita Nuraeni	2	2	2	8	2,00	20%
22	M. Farrel Ziaul K	2	3	3	10	2,67	27%
23	M. Fauzy Nur Fairuz	3	2	3	10	2,67	27%
24	M. Lintang	2	2	3	12	2,33	23%
25	Nasywa Raihanna Putri M.	2	2	2	8	2,00	20%
26	Naufal Hanif	2	2	3	9	2,33	23%
27	Nazwa Zahara Ghoni	2	2	2	8	2,00	20%
28	Nisya Zhahiran Ramadhani	2	2	2	8	2,00	20%
29	Ratna Suminar	2	2	2	8	2,00	20%
30	Rayyes Mupasha	1,5	2	3	11	2,17	22%
31	Reno Permana	2	2	2	8	2,00	20%
32	Rizky Alansyah	3	3	3	11	3,00	30%
33	Septi Aliyanti	2	2	3	9	2,33	23%
34	Siti Aisyah Azzahra A.	3	2	1	9	2,00	20%
35	Ulvi Wildaniati	3	3	1	10	2,33	23%
36	Winda Juliani	2	2	2	8	2,00	20%
Jumlah						85,50	
Rata-rata						2,38	
Persentase						24%	

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

**Siklus 1 Tindakan 1**

No.	Nama	DMI	SEI	SI	GI	GP	%
1	Aldi Riansah	5	4	3	16	3,83	38%
2	Argha Akmal Rahmatulloh	4	3	4	13	3,67	37%
3	Attala Syawal Anugrah D.	4	3	2,5	14	3,17	32%
4	Ayman Visi Hizbullah	3	3	3	11	3,00	30%
5	Ditta Tiara Juliana	3	3	2	10	2,67	27%
6	Diva Juliana	5	2,5	2,5	18	3,33	33%
7	Fadel Yurizal Aimar	2	3	3	10	2,67	27%
8	Fikry Sulton Aulia	3	4	2	13	3,00	30%
9	Firdaus Bunga Pertiwi	4	1,5	3	13	2,83	28%
10	Firman Adi Saputra	4	1,5	3	13	2,83	28%
11	Ghina Julianti Sundana	3	3	2	10	2,67	27%
12	Gilang Syawal	5	4	2,5	16	3,83	38%
13	Hanif Irham Fadhillah	5	2,5	2,5	18	3,33	33%
14	Hardiansyah Hermawan	3	3	2	10	2,67	27%
15	Herlina Kamila Natawijaya	3	2	3	10	2,67	27%
16	Kania Assyfa Anggraeni	3	3	3	11	3,00	30%
17	Lestari Hafis Nur Ameliya	2	3	3	13	2,67	27%
18	Lu'lu Aulia	3	3	2	10	2,67	27%
19	Maica Sofiyanti	3	3	1,5	11	2,50	25%
20	Meidy Ardina	3	2	3	10	2,67	27%
21	Meylita Nuraeni	3	1,5	4	13	2,83	28%
22	M. Farrel Ziaul K	3	1,5	3	12	2,50	25%
23	M. Fauzy Nur Fairuz	2	3	4	14	3,00	30%
24	M. Lintang	2,5	4	2,5	17	3,00	30%
25	Nasywa Raihanna Putri M.	1,5	3	3	12	2,50	25%
26	Naufal Hanif	3	1,5	3	12	2,50	25%
27	Nazwa Zahara Ghoni	3	1,5	4	13	2,83	28%
28	Nisya Zhahiran Ramadhani	4	1,5	1,5	13	2,33	23%
29	Ratna Suminar	3	2	3	10	2,67	27%
30	Rayyes Mupasha	3	3	2	12	2,67	27%
31	Reno Permana	3	3	3	11	3,00	30%
32	Rizky Alansyah	3	3	4	12	3,33	33%
33	Septi Aliyanti	3	3	4	12	3,33	33%
34	Siti Aisyah Azzahra A.	1,5	3	3	12	2,50	25%
35	Ulvi Wildaniati	4	4	2,5	15	3,50	35%
36	Winda Juliani	3	2	3	10	2,67	27%
Jumlah						104,83	
Rata-rata						2,91	
Persentase						29%	



### Siklus 1 Tindakan 2

No.	Nama	DMI	SEI	SI	GI	GP	%
1	Aldi Riansah	7	3	4	23	4,50	45%
2	Argha Akmal Rahmatulloh	3,5	3	6	23	4,17	42%
3	Attala Syawal Anugrah D.	4	7	8	26	6,33	63%
4	Ayman Visi Hizbullah	3	6	3,5	22	4,17	42%
5	Ditta Tiara Juliana	6	2,5	6	20	4,83	48%
6	Diva Juliana	4	3	6	24	4,33	43%
7	Fadel Yurizal Aimar	7	2,667	7	26	5,56	56%
8	Fikry Sulton Aulia	4	7	3	24	4,67	47%
9	Firdaus Bunga Pertiwi	6	2,5	5	19	4,50	45%
10	Firman Adi Saputra	3,5	6	5	21	4,83	48%
11	Ghina Julianti Sundana	3	5	6	20	4,67	47%
12	Gilang Syawal	8	4	7	26	6,33	63%
13	Hanif Irham Fadhillah	7	3,5	3	23	4,50	45%
14	Hardiansyah Hermawan	3	3	6	22	4,00	40%
15	Herlina Kamila Natawijaya	3,5	5	3,5	22	4,00	40%
16	Kania Assyfa Anggraeni	5	4	3,5	18	4,17	42%
17	Lestari Hafis Nur Ameliya	6	3	3	21	4,00	40%
18	Lu'lu Aulia	5	4	3	17	4,00	40%
19	Maica Sofiyanti	3	3	6	22	4,00	40%
20	Meidy Ardina	5	5	2,5	17	4,17	42%
21	Meylita Nuraeni	6	3	3	21	4,00	40%
22	M. Farrel Ziaul K	3,5	3	6	23	4,17	42%
23	M. Fauzy Nur Fairuz	4	6	4	25	4,67	47%
24	M. Lintang	3,5	5	5	20	4,50	45%
25	Nasywa Raihanna Putri M.	3	5	6	20	4,67	47%
26	Naufal Hanif	3,5	6	3	22	4,17	42%
27	Nazwa Zahara Ghoni	2,5	5	5	18	4,17	42%
28	Nisyah Zahiran Ramadhani	5	4	3	17	4,00	40%
29	Ratna Suminar	5	4	3	17	4,00	40%
30	Rayyes Mupasha	2,67	6	7	25	5,22	52%
31	Reno Permana	3	3,5	6	23	4,17	42%
32	Rizky Alansyah	4	6	7	24	5,67	57%
33	Septi Aliyanti	5	3	5	19	4,33	43%
34	Siti Aisyah Azzahra A.	3	5	5	19	4,33	43%
35	Ulvi Wildaniati	3,5	3,5	6	24	4,33	43%
36	Winda Juliani	3	5	5	19	4,33	43%
Jumlah						162,44	
Rata-rata						4,51	
Persentase						45%	

Dian Nur Afifah, 2019

**PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING MELALUI BASKETBALL LIKE GAMES  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET DI SEKOLAH DASAR**

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

**Siklus 2 Tindakan 1**

No.	Nama	DMI	SEI	SI	GI	GP	%
1	Aldi Riansah	7	6	7	22	6,67	67%
2	Argha Akmal Rahmatulloh	7	6	6	21	6,33	63%
3	Attala Syawal Anugrah D.	8	7	8	25	7,67	77%
4	Ayman Visi Hizbullah	9	7	8	26	8,00	80%
5	Ditta Tiara Juliana	6	6	7	21	6,33	63%
6	Diva Juliana	9	7	8	26	8,00	80%
7	Fadel Yurizal Aimar	7	4	7	25	6,00	60%
8	Fikry Sulton Aulia	7	7	6	22	6,67	67%
9	Firdaus Bunga Pertiwi	7	6	7	22	6,67	67%
10	Firman Adi Saputra	7	6	7	22	6,67	67%
11	Ghina Julianti Sundana	7	6	7	22	6,67	67%
12	Gilang Syawal	8	8	8	26	8,00	80%
13	Hanif Irham Fadhillah	8	4	7	26	6,33	63%
14	Hardiansyah Hermawan	7	7	6	22	6,67	67%
15	Herlina Kamila Natawijaya	7	6	6	21	6,33	63%
16	Kania Assyfa Anggraeni	6	5	7	20	6,00	60%
17	Lestari Hafis Nur Ameliya	7	6	6	21	6,33	63%
18	Lu'lu Aulia	7	7	6	22	6,67	67%
19	Maica Sofiyanti	7	6	7	22	6,67	67%
20	Meidy Ardina	7	6	7	22	6,67	67%
21	Meylita Nuraeni	7	6	6	21	6,33	63%
22	M. Farrel Ziaul K	7	6	6	21	6,33	63%
23	M. Fauzy Nur Fairuz	8	7	8	25	7,67	77%
24	M. Lintang	8	6	7	23	7,00	70%
25	Nasywa Raihanna Putri M.	7	7	7	23	7,00	70%
26	Naufal Hanif	7	6	6	21	6,33	63%
27	Nazwa Zahara Ghoni	7	7	7	23	7,00	70%
28	Nisya Zhahiran Ramadhani	6	6	6	20	6,00	60%
29	Ratna Suminar	6	6	6	20	6,00	60%
30	Rayyes Mupasha	4	7	7	25	6,00	60%
31	Reno Permana	8	4	7	26	6,33	63%
32	Rizky Alansyah	8	8	8	26	8,00	80%
33	Septi Aliyanti	7	6	7	22	6,67	67%
34	Siti Aisyah Azzahra A.	7	6	7	22	6,67	67%
35	Ulvi Wildaniati	7	7	7	23	7,00	70%
36	Winda Juliani	4	7	7	25	6,00	60%
Jumlah						241,67	
Rata-rata						6,71	
Persentase						67%	

**Siklus 2 Tindakan 2**

No.	Nama	DMI	SEI	SI	GI	GP	%
1	Aldi Riansah	9	8	8	27	8,33	83%
2	Argha Akmal Rahmatulloh	8	8	8	26	8,00	80%
3	Attala Syawal Anugrah D.	9	8	9	28	8,67	87%
4	Ayman Visi Hizbullah	9	8	8	27	8,33	83%
5	Ditta Tiara Juliana	8	7	8	25	7,67	77%
6	Diva Juliana	9	8	8	27	8,33	83%
7	Fadel Yurizal Aimar	8	8	8	26	8,00	80%
8	Fikry Sulton Aulia	8	7	8	25	7,67	77%
9	Firdaus Bunga Pertiwi	8	7	9	26	8,00	80%
10	Firman Adi Saputra	8	8	8	26	8,00	80%
11	Ghina Julianti Sundana	8	8	7	25	7,67	77%
12	Gilang Syawal	9	8	9	28	8,67	87%
13	Hanif Irham Fadhillah	9	8	7	26	8,00	80%
14	Hardiansyah Hermawan	8	8	7	25	7,67	77%
15	Herlina Kamila Natawijaya	8	7	8	25	7,67	77%
16	Kania Assyfa Anggraeni	8	8	7	25	7,67	77%
17	Lestari Hafis Nur Ameliya	8	8	8	26	8,00	80%
18	Lu'lu Aulia	9	7	8	26	8,00	80%
19	Maica Sofiyanti	8	8	7	25	7,67	77%
20	Meidy Ardina	8	9	8	27	8,33	83%
21	Meylita Nuraeni	8	7	8	25	7,67	77%
22	M. Farrel Ziaul K	8	8	8	26	8,00	80%
23	M. Fauzy Nur Fairuz	8	8	9	27	8,33	83%
24	M. Lintang	8	8	8	26	8,00	80%
25	Nasywa Raihanna Putri M.	8	8	7	25	7,67	77%
26	Naufal Hanif	8	8	8	26	8,00	80%
27	Nazwa Zahara Ghoni	8	8	8	26	8,00	80%
28	Nisya Zhahiran Ramadhani	8	7	8	25	7,67	77%
29	Ratna Suminar	7	8	8	25	7,67	77%
30	Rayyes Mupasha	8	8	8	26	8,00	80%
31	Reno Permana	8	8	8	26	8,00	80%
32	Rizky Alansyah	9	8	9	28	8,67	87%
33	Septi Aliyanti	8	8	8	26	8,00	80%
34	Siti Aisyah Azzahra A.	8	8	8	26	8,00	80%
35	Ulvi Wildaniati	8	8	9	27	8,33	83%
36	Winda Juliani	8	8	7	25	7,67	77%
Jumlah						288,00	
Rata-rata						8,00	
Persentase						80%	

