


Lampiran 1 Surat Keputusan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
Jl. Dr. Setiabudhi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. dan Fax : (022) 2004750
Homepage : <http://www.fpok.upi.edu>, E-mail : fpok@upi.edu

K E P U T U S A N
DEKAN FAKULTAS PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
NOMOR : 3570 /UN40.A6/KM/2018

T E N T A N G
PENGESAHAN JUDUL DAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Menimbang : a. Bahwa untuk menyelesaikan studi bagi mahasiswa yang menempuh jalur skripsi, bahan kajian sesuai dengan judul yang akan dipertahakan, perlu mendapat pengesahan secara formal;

b. Bahwa untuk lancarnya penguangan gagasan ke dalam draft skripsi, mahasiswa yang bersangkutan perlu dibimbing agar penulisan skripsi tersebut selesai tepat waktu;

c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan tentang Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia;

Mengingat : 1. PP Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi.

2. PP Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Peraturan MWA UPI Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan MWA UPI Nomor 06/PER/MWA UPI/2015 tentang Perubahan Atas Peraturan MWA UPI Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia.


4. Peraturan MWA UPI Nomor 08/PER/MWA UPI/2015 tentang Rencana Strategis Universitas Pendidikan Indonesia 2016-2020.

5. Peraturan MWA UPI Nomor 10/PER/MWA UPI/2015 tentang Pengesahan Rencana Kinerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016.

6. Keputusan Rektor UPI Nomor 7882/UN40/KP/2012 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia.

7. Keputusan Rektor UPI Nomor 8171/UN40/HK/2015 tentang Pedoman Implementasi Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016.

8. Keputusan Rektor UPI Nomor 5805/UN40/HK/2015 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2015.



LAMPIRAN SURAT KEPUTUSAN DEKAN FPOK UPI
NOMOR : 3570 /UN40.A6/PP/2018

**PENGESAHAN PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PRODI PGSD PENJAS DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2018/2019**

NO	NAMA/NIM	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI	PEMBIMBING SKRIPSI
1	Yanuar Ridwan (1502029)	Profil Antropometrik dan Keterampilan Manipulatif Siswa SD Kelas 2 YWKA Bandung	1. Dr. Agus Mahendra, MA
			2. Didin Budiman, M.Pd
2	Andri Nugeroho (152173)	Penerapan Model Pendidikan Gerak dan TPSR untuk Meningkatkan Keterampilan Tanggungjawab Siswa SD	1. Dr. Dian Budiana, M.Pd
			2. Dr. Agus Mahendra, MA
3	Insan Kurnia Ithi (1403417)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Aktivitas Permainan Bola Besar	1. Dr. Dian Budiana, M.Pd
			2. Didin Budiman, M.Pd
4	Hisam Safa'at (1506249)	Penerapan Model Pendidikan Gerak Aktivitas Lokomotor Melalui Pemberian Spesifik Feedback untuk Meningkatkan Keterampilan Melompat	1. Drs. Andi Suntoda, M.Pd
			2. Dr. Agus Mahendra, MA
5	Refky Sudrajat Ramadhan (1500126)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Volley Ball Like Games untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Bola Voli Mini	1. Suherman Slamet, M.Pd
			2. Ricky Wibowo, M.Pd
6	Risma Jati Rahayu (1500071)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Lengan Pada Pembelajaran Model Pendidikan Gerak Berformat Permainan	1. Dr. Agus Mahendra, MA
			2. Suherman Slamet, M.Pd
7	Albar Aqshol Madina (1401275)	Penerapan Model TGFU dan TPSR dalam Keterampilan Bermain Futsal Pada Klub Futsal Sangkuriang Junior	1. Suherman Slamet, M.Pd
			2. Drs. Andi Suntoda, M.Pd
8	Anisah Shafira (1500414)	Peningkatan Physical Activities Enjoyment dalam Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Self Esteem dan Kebugaran Jasmani	1. Didin Budiman, M.Pd
			2. Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd
9	Mochamad Alam Ramdhani Sumarwan (1401197)	Penerapan Model TPSR dalam Pembelajaran Aktivitas Kebugaran untuk Meningkatkan Kebugaran dan Tanggungjawab Siswa	1. Didin Budiman, M.Pd
			2. Ricky Wibowo, M.Pd
10	Taufik Hidayat (1400469)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Netball	1. Drs. Andi Suntoda, M.Pd
			2. Dr. Dian Budiana, M.Pd
11	Ujang Hasbulloh (146124)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Kaki Pada Aktivitas Permainan Bola Besar Melalui Model Kooperatif TGT	1. Didin Budiman, M.Pd
			2. Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd

Bandung, 24 Oktober 2018

Dekan FPOK UPI


Prof. H. Dr. Adang Suherman, MA
NIP. 196306181988031002

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGESAHAN JUDUL DAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**
- PERTAMA** : Menetapkan Judul dan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia yang namanya sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini.
- KEDUA** : Menugaskan kepada Dosen pembimbing Skripsi sebagaimana dimaksud diktum **PERTAMA** agar melaksanakan bimbingan sesuai dengan pedoman bimbingan skripsi dengan penuh rasa tanggung jawab dan melaporkan kegiatan bimbingan kepada Dekan melalui Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas.
- KETIGA** : Batas waktu bimbingan skripsi selama 1 (satu) semester atau 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dilakukan perbaikan dan penyesuaian sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bandung

Pada tanggal : 24 Oktober 2018

Dekan FPOK UPI,



Prof. Dr. H. Adang Suherman, M.Pd
NIP. 196306181988031002

Tembusan :

1. Yth. Wakil Dekan FPOK UPI;
2. Yth. Ketua Departemen POR FPOK UPI;
3. Yth. Ketua Program Studi PGSD Penjas FPOK UPI;
4. Yth. Kabag TU FPOK UPI;
5. Yth. Para Kasi FPOK UPI.



Lampiran 2 Surat Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
 Jl. Dr. Setiabudi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. Dan Fax : (022) 2004750
 Website : <http://fpok.upi.edu>, E-mail : fpok@upi.edu

Nomor : 0137 /UN40.6.D1/KM/2019
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan izin mengadakan riset/penelitian

Kepada Yth : SDN 252 Setiabudi Bandung
 di Tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa FPOK UPI tersebut di bawah ini :

Nama : Risma Jati Rahayu
 NIM : 1500071
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.

Saat ini memerlukan data /informasi untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul :

"UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN."

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengajukan permohonan kiranya Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan riset penelitian pada :
 Siswa kelas IV SD.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.

Bandung, 14 JAN 2019
 Waku Dekan I

 Dr. Dian Budiana, M.Pd
 NIP. 197706292002121002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga
2. Yth. Ketua Prodi PGSD Penjas
3. Yang bersangkutan

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 421.2/235-KS

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDPN 252 Setiabudi menerangkan bahwa :

Nama : **RISMA JATI RAHAYU**
NIM : 1500071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Telah melaksanakan riset penelitian pada siswa kelas IV (empat) di SDPN 252 Setiabudi pada tanggal 15 Januari s.d 19 Februari 2019 berdasarkan surat dari Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung tanggal 14 Januari 2019 dengan judul skripsi:

**"UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF
LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK
BERFORMAT PERMAINAN"**

Demikian surat keterangan melaksanakan penelitian ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 22 Februari 2019
Kepala Sekolah,



Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah	: SDPN 252 Setiabudi Bandung
Matapelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: 4 / 1 (Satu)
Pertemuan Ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- KD 1 : Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan.
- KD 2 : Bertanggungjawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
- KD 3 : Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar fundamental terhadap pembelajaran softball likes games.

C. Indikator

1. Afektif

- 1.1. Siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab
- 1.2. Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri
- 1.3. Siswa mampu menunjukkan sikap sportif
- 1.4. Siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

- 2.1. Menjelaskan pengertian model pendidikan gerak
- 2.2. Menyebutkan konsep gerak fundamental
- 2.3. Menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

- 3.1. Melalui pembelajaran softball likes games dengan menggunakan model pendidikan gerak siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Afektif

- 1.1. Melalui pembelajaran softball like games siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab

- 1.2. Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri
- 1.3. Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap sportif
- 1.4. Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

- 2.1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian model pendidikan gerak
- 2.2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep gerak fundamental
- 2.3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

- 3.1. Melalui pembelajaran softball likes games, siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

E. Materi

Pola Gerak Dasar

Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi kedalam tiga bentuk gerak :

1. Gerakan lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. contohnya berbaring, berjalan, berlari, melompat, meloncat dan melempar.
2. Gerakan non lokomotor adalah keterampilan gerak yang bersifat stabil gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. contohnya stretching dan bending
3. Gerakan atau keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus di pelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor”. Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini siswa harus berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimalipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan.

Adapun Keterampilan Manipulatif lengan dalam permainan softball likes games sebagai berikut :

1. Melempar

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh keruang tubuh. Bergantung pada banyak faktor (misalnya ukuran objeknya, ukuran pelempar, dll). lemparan itu bisa dilakukan dengan lemparan bawah, lemparan atas kepala, lemparan atas lengan, lemparan samping lengan.

2. Menangkap

Menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Tergantung kepada kecepatan, arah, dan jenis serta besarnya benda yang bergerak, dalam gerakan menangkap ini diperlukan koordinasi untuk membuat posisi tubuh yang tepat dalam menyerap dan menyalurkan energi yang dibawa benda/objek bersangkutan.

3. Gerak dasar fundamental

Pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerakan yang lebih kompleks. Gerakan - gerakan ini terjadi atas gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi tanpa melalui latihan, tetapi dapat diperhalus lebih baik lagi dengan latihan.

4. Fielding Games

Kegiatan di mana pemain mencetak poin dengan mencolok objek dan berlari ke area bermain yang ditentukan atau mencegah lawan mencetak gol

dengan mengambil objek dan mengembalikannya untuk menghentikan permainan.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pendidikan Gerak Berformat Permainan

Metode : Keseluruhan

Pendekatan : Taktis

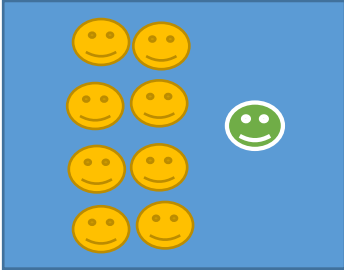


G. Media Pembelajaran

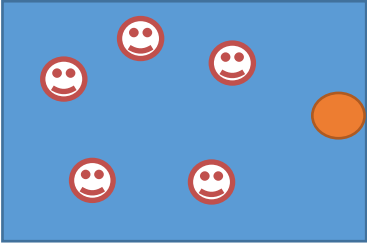


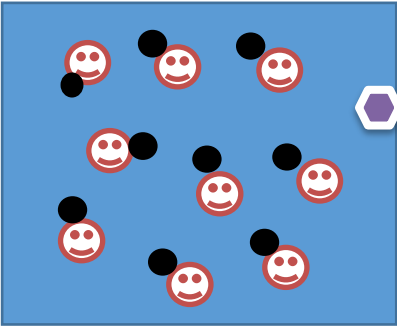

Alat : Peluit, bola modifikasi, dan tiang (base)

H. Sumber belajar

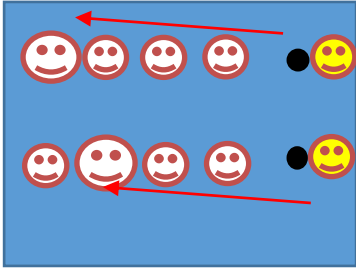



1. Buku pedoman guru kelas 4
2. Buku model pendidikan gerak

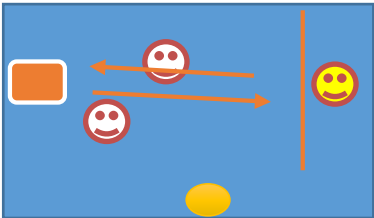
I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tujuan / Indikator	Guru	Siswa	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memimpin siswa untuk berdoa • Guru melakukan apersepsi  <p>Keterangan :</p> <p> = Guru</p> <p> = Siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam • Siswa berdoa • Siswa mendengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan berbagai 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan untuk melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan 	

<p>gerak lokomotor dengan musik”</p>	<p>pemanasan berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas</p>  <p>Keterangan :  : Guru  : Siswa</p>	<p>dan kemudian melakukan intruksi guru.</p>	
<p>2. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang perilaku positif denyut nadi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan dan melihatkan banner atau gambar lempar tangkap kemudian melakukan pembelajaran titik sempurna. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran keterampilan manipulatif (Lempar tangkap bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual  <p>Keterangan :  = guru</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan guru yaitu titik sempurna. 	

	<p>😊 = Siswa</p> <p>● = Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah memainkan bola dengan sendirinya siswa diberikan pembelajaran keterampilan (lempar tangkap bola) <p>keterangan :</p> <p>😊 : Murid 🟡 : Guru ● : Bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutari barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru 	
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Guru 	<p>maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.</p>  <p>  = Siswa melempar  = Siswa menangkap  = Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa berkumpul • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa • Guru membagi kelompok menjadi dua kelompok • Kemudian guru memperisapkan media atau alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendekati guru untuk berkumpul • Siswa melakukan tanyajawab dengan guru • Siswa kumpul dengan kelompoknya • Siswa memperhatikan 	
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran permainan softball like games dengan modifikasi “ayo berlari” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu siswa yang menjadi pelempar melemparkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran model pendidikan gerak “ayo berlari” modifikasi permainan soft ball likes games. 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 Menit

	<p>sejauhnya dan siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya. Kemudian setelah melakukan lemparan Siswa berlari keliling base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar.</p>  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : Guru 😊 : Siswa yang melempar 😬 : Siswa yang menangkap ■ : Base : Garis lempar 		
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi • Evaluasi • Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan siswa • Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan • Guru mengajak siswa untuk diskusi melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berkumpul • Siswa memperhatikan penjelasan • Siswa melakukan cooling down 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Berdoa • Salam 	<p>tanya jawab, guru mengintruksikan untuk melakukan cooling down</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan • Guru memimpin doa • Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan • Siswa berdoa • Siswa menjawab salam 	
--	--	--	--

J. Penilaian

Games Performance

Assesment Instrument for Invasion Games

Komponen dan Kriteria :

- Decision making : - Pemain melempar bola ke teman yang satu team.
- Berlari ke ruang base.
- Skil execution : **Melempar**
 - Operan terkendali
 - Bola operan mengenai sasaran**Menangkap**
 - Bola tertangkap tanpa jatuh**Memukul**
 - Berhasil melakukan pukulan dengan Alat pemukul bola melewati garis awal**Berlari**
 - Berlari mengelilingi base kemudian balik ditempat garis
- Support : - Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola
- Pemain memukul bola melewati garis agar bisa keliling ke setiap base dan kembali lagi ke garis awal.

No	Nama	Decision Making (keputusan yang di ambil)		Skill execution (melaksanakan keterampilan)		Support/Memberi kan dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TS = Tidak sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak efektif (*Ineffective*)

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Perfomance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Febriani, 2018, hlm. 97-98)

1. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

2. Mencari Penilaian Acuan normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M+1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M+ 0,6 S dan M+1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6 S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6	D	Kurang
Kurang dari M-1,8	E	Sangat kurang

3. Presentase Ketercapaian Siswa

$$\text{KB} = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDPN 252 Setiabudi Bandung

Guru PJOK

Drs.Wawan Setiawan,M.M
NIP. 196007051985091002

Risma Jati Rahayu
NIM. 1500071

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SDPN 252 Setiabudi Bandung
Matapelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: 4 / 1 (Satu)
Pertemuan Ke	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- KD 1 : Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan.

KD 2 : Bertanggungjawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.

KD 3 : Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar fundamental terhadap pembelajaran softball likes games.

C. Indikator

1. Afektif

1.1 Siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab

1.2 Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri

1.3 Siswa mampu menunjukkan sikap sportif

1.4 Siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

2.1 Menjelaskan pengertian model pendidikan gerak

2.2 Menyebutkan konsep gerak fundamental

2.3 Menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

3.1 Melalui pembelajaran softball likes games dengan menggunakan model pendidikan gerak siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Afektif

1.1 Melalui pembelajaran softball like games siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab.

1.2 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri.

1.3 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap sportif.

1.4 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap disiplin.

2. Kognitif

2.1 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian model pendidikan gerak.

2.2 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep gerak fundamental

2.3 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

3.1 Melalui pembelajaran softball likes games, siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

E. Materi

Pola gerak dasar

Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi kedalam tiga bentuk gerak :

1. Gerakan lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. contohnya berbaring, berjalan, berlari, melompat, meloncat dan melempar.
2. Gerakan non lokomotor adalah keterampilan gerak yang bersifat stabil gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpunya. contohnya stretching dan bending.
3. Gerakan atau keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus di pelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor". Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini siswa harus berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan.

Adapun keterampilan manipulatif lengan dalam permainan softball likes games sebagai berikut :

1. Melempar

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh keruang tubuh. Bergantung pada banyak faktor (misalnya ukuran objeknya, ukuran pelempar, dll). Lemparan itu bisa dilakukan dengan lemparan bawah, lemparan atas kepala, lemparan atas lengan, lemparan samping lengan.

2. Menangkap

Menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Tergantung kepada kecepatan, arah, dan jenis serta besarnya benda yang bergerak, dalam gerakan menangkap ini diperlukan koordinasi untuk membuat posisi tubuh yang tepat dalam menyerap dan menyalurkan energi yang dibawa benda/objek bersangkutan.

3. Gerak dasar fundamental

Pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerakan yang lebih kompleks. Gerakan - gerakan ini terjadi atas gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi tanpa melalui latihan, tetapi dapat diperhalus lebih baik lagi dengan latihan.

4. Fielding Games

Kegiatan di mana pemain mencetak poin dengan mencolok objek dan berlari ke area bermain yang ditentukan atau mencegah lawan mencetak gol dengan mengambil objek dan mengembalikannya untuk menghentikan permainan.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pendidikan Gerak Berformat Permainan

Metode : Keseluruhan

Pendekatan : Taktis




G. Media Pembelajaran

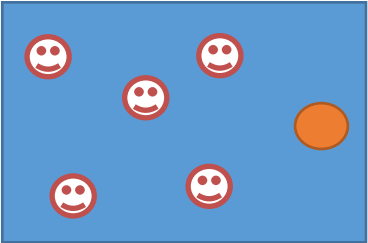


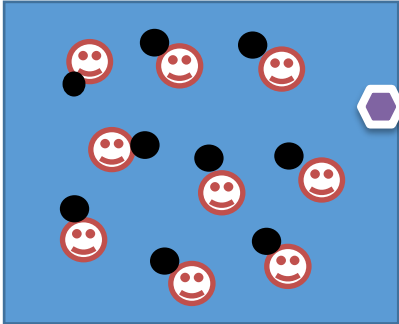



Alat : Peluit, Bola modifikasi, dan Hulahup (Base)

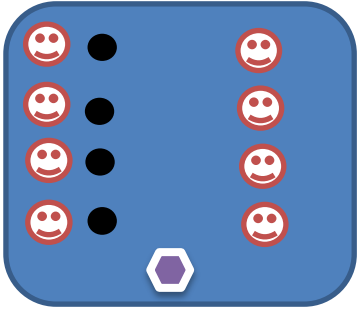
H. Sumber belajar

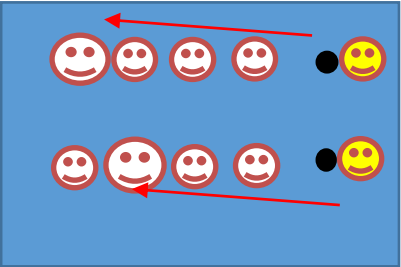



1. Buku pedoman guru kelas 4
2. Buku Model Pendidikan Gerak

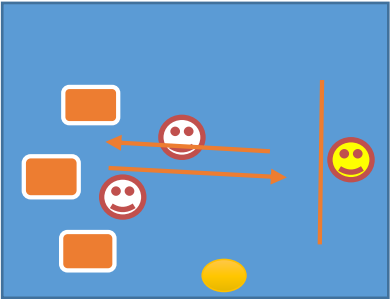
I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tujuan / Indikator	Guru	Siswa	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memimpin siswa untuk berdoa • Guru melakukan apersepsi  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none">  = Guru  = Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam • Siswa berdoa • Siswa mendengarkan 	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan berbagai gerak lokomotor dengan musik” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pemanasan berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan kemudian melakukan intruksi guru. 	

	 <p>Keterangan :</p> <p> : Guru</p> <p> : Siswa</p>		
<p>2. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang perilaku positif denyut nadi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan dan melihatkan banner atau gambar lempar tangkap kemudian melakukan pembelajaran titik sempurna 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran keterampilan manipulatif (Lempar tangkap bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual  <p>Keterangan :</p> <p> = guru</p> <p> = Siswa</p> <p> = Bola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan guru yaitu titik sempurna. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah memainkan bola dengan sendirinya siswa diberikan pembelajaran keterampilan (lempar tangkap bola).  <p>keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> 😊 : Murid ⬡ : Guru ● : Bola <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru 	
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Guru 	 <p>  = Siswa melempar  = Siswa menangkap  = Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa berkumpul. • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. • Guru membagi kelompok menjadi dua kelompok. • Kemudian guru mempersiapkan media atau alat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendekati guru untuk berkumpul • Siswa melakukan tanyajawab dengan guru • Siswa kumpul dengan kelompoknya • Siswa memperhatikan 	
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran permainan softball like games dengan modifikasi “ayo berlari” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu pelempar dan regu penangkap, regu siswa yang menjadi pelempar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran model pendidikan gerak “ayo berlari” modifikasi permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 menit

	<p>melemparkan sejauhny.kemudian setelah melakukan lemparan Siswa berlari keliling 3 base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar dan regu siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya.</p>  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : Guru 😊 : Siswa yang melempar 😊 : Siswa yang penangkap ■ : Base : Garis lempar 	soft ball likes games.	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi • Evaluasi • Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan siswa • Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan • Guru mengajak siswa untuk diskusi melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berkumpul • Siswa memperhatikan penjelasan • Siswa melakukan cooling down 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit

<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Berdoa • Salam 	<p>tanya jawab, guru mengintruksikan untuk melakukan cooling down</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan • Guru memimpin doa • Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan • Siswa berdoa • Siswa menjawab salam 	
--	--	--	--

J. Penilaian

Games Performance

Assesment Instrument for Invasion Games

Komponen dan Kriteria :

- Decision making : - Pemain melempar bola ke teman yang satu team.
- Berlari ke ruang base.
- Skil execution : **Melempar**
- Operan terkendali.
- Bola operan mengenai sasaran.
Menangkap
- Bola tertangkap tanpa jatuh.
Memukul
- Berhasil melakukan pukulan dengan Alat pemukul bola melewati garis awal.
Berlari
- Berlari mengelilingi base kemudian balik ditempat garis.
- Support : - Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola.
- Pemain memukul bola melewati garis agar bisa keliling ke setiap base dan kembali lagi ke garis awal.

No	Nama	Decision Making (keputusan yang di ambil)		Skill execution (melaksanakan keterampilan)		Support/Memberikan dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TS = Tidak sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak efektif (*Ineffective*)

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Performance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Febriani, 2018, hlm. 97-98)

4. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

5. Mencari Penilaian Acuan normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M+1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M+ 0,6 S dan M+1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6 S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6	D	Kurang
Kurang dari M-1,8	E	Sangat kurang

6. Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

- KB = Ketuntasan Belajar
 B = Jumlah skor jawaban benar
 St = Jumlah skor maksimal

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDPN 252 Setiabudi Bandung

Guru PJOK

Drs.Wawan Setiawan,M.M
 NIP. 196007051985091002

Risma Jati Rahayu
 NIM. 1500071

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SDPN 252 Setiabudi Bandung
Matapelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: 4 / 1 (Satu)
Pertemuan Ke	: 3 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- KD 1 : Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan.

- KD 2 : Bertanggungjawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
- KD 3 : Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar fundamental terhadap pembelajaran Soft ball likes games

C. Indikator

1. Afektif

- 1.1 Siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab
- 1.2 Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri
- 1.3 Siswa mampu menunjukkan sikap sportif
- 1.4 Siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

- 2.1 Menjelaskan pengertian model pendidikan gerak
- 2.2 Menyebutkan konsep gerak fundamental
- 2.3 Menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

- 3.1 Melalui pembelajaran softball likes games dengan menggunakan model pendidikan gerak siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Afektif

- 1.1 Melalui pembelajaran softball like games siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab
- 1.2 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri
- 1.3 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap sportif

1.4 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

2.1 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian model pendidikan gerak

2.2 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep gerak fundamental

2.3 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

3.1 Melalui pembelajaran softball likes games, siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

E. Materi

Pola gerak dasar

Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi kedalam tiga bentuk gerak :

1. Gerakan lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. contohnya berbaring, berjalan, berlari, melompat, meloncat dan melempar
2. Gerakan non lokomotor adalah keterampilan gerak yang bersifat stabil gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tujuannya. contohnya stretching dan bending
3. Gerakan atau keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulative adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus di pelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor". Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini siswa harus berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimalipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan.

Adapun Keterampilan Manipulatif lengan dalam permainan softball likes games :

1. Melempar

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh keruang tubuh. Bergantung pada banyak faktor (misalnya ukuran objeknya, ukuran pelempar, dll). Lemparan itu bisa dilakukan dengan lemparan bawah, lemparan atas kepala, lemparan atas lengan, lemparan samping lengan.

2. Menangkap

Menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Tergantung kepada kecepatan, arah, dan jenis serta besarnya benda yang bergerak, dalam gerakan menangkap ini diperlukan koordinasi untuk membuat posisi tubuh yang tepat dalam menyerap dan menyalurkan energy yang dibawa benda/objek bersangkutan.

3. Memukul bola

Memukul bola adalah aktivitas ayunan tangan terhadap suatu benda yang akan dipukul dengan benda tersebut.

4. Gerak dasar fundamental

Pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerakan yang lebih kompleks. Gerakan – gerakan ini terjadi atas gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi tanpa melalui latihan, tetapi dapat diperhalus lebih baik lagi dengan latihan.

5. Fielding Games

Kegiatan di mana pemain mencetak poin dengan mencolok objek dan berlari ke area bermain yang ditentukan atau mencegah lawan mencetak gol dengan mengambil objek dan mengembalikannya untuk menghentikan permainan.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pendidikan Gerak Berformat Permainan

Metode : Keseluruhan

Pendekatan : Taktis

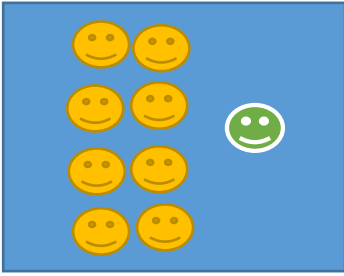


G. Media Pembelajaran

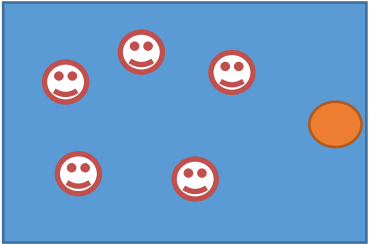
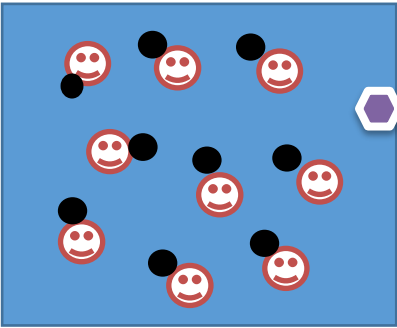
Alat : Peluit, Bola modifikasi, Hulahup (Base) dan Alat Pemukul

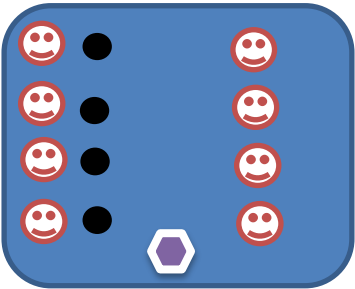



H. Sumber belajar

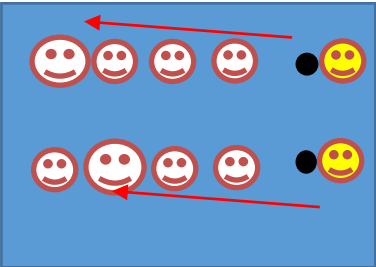



1. Buku pedoman guru kelas 4
2. Buku Model Pendidikan Gerak

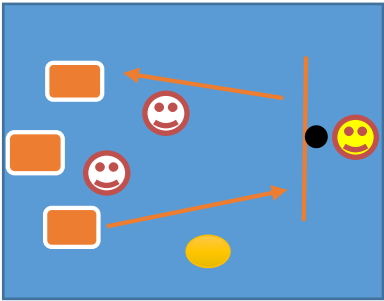
I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tujuan / Indikator	Guru	Siswa	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memimpin siswa untuk berdoa • Guru melakukan apersepsi  <p>Keterangan :</p> <p> = Guru</p> <p> = Siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam • Siswa berdoa • Siswa mendengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan berbagai gerak lokomotor dengan musik” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan untuk melakukan pemanasan berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan dan kemudian melakukan intruksi guru. 	

	 <p>Keterangan :</p> <p>● : Guru</p> <p>😊 : Siswa</p>		
<p>2. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang perilaku positif denyut nadi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan banner atau gambar lempar tangkap dan menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran titik sempurna. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru 	<ul style="list-style-type: none"> • 20 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran keterampilan manipulatif (Lempar tangkap bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa dalam formasi berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual.  <p>Keterangan :</p> <p>⬡ = guru</p> <p>😊 = Siswa</p> <p>● = Bola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan guru yaitu titik sempurna. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Setelah memainkan bola dengan sendirinya siswa diberikan pembelajaran keterampilan (lempar tangkap bola.  <p>Lempuran tangkap bola berpasangan</p> <p>keterangan :</p> <p>  : Murid  : Guru  : Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru
--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Guru 	 <p>  = Siswa melempar  = Siswa menangkap  = Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa berkumpul • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa • Guru membagi kelompok • Kemudian guru mempersiapkan media atau alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendekati guru untuk berkumpul • Siswa melakukan tanyajawab dengan guru • Siswa kumpul dengan kelompoknya • Siswa memperhatikan 	
---	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran permainan softball like games dengan modifikasi “ayo berlari” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan.dalam tahap ini terdapat dua regu yaitu regu pemukul bola dan regu penangkap,regu pemukul bola atau siswa pemukul bola melakukan dengan melemparkan bola ke atas,samping atau dll dengan sendirinya kemudian setelah melempar siswa memukulkan bolanya kearah siswa penangkap,setelah memukul bola siswa tetap berlari dan mengelilingi 3 base yang sudah disiapkan kemudian balik lagi ke arah garis awal.  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : Guru 😊 : Siswa yang melempar 😊 : Siswa penangkap ■ : Base : Garis lempar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran model pendidikan gerak “ayo berlari” modifikasi permainan soft ball likes games. 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 Menit
--	--	---	--

<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi • Evaluasi • Refleksi • Apersepsi • Berdoa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan siswa • Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan • Guru mengajak siswa untuk diskusi melakukan tanya jawab, guru mengintruksikan untuk melakukan cooling down • Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan • Guru memimpin doa • Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berkumpul • Siswa memperhatikan penjelasan • Siswa melakukan cooling down • Siswa mendengarkan • Siswa berdoa • Siswa menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit

J. Penilaian

Games Performance

Assesment Instrument for Invasion Games

Komponen dan Kriteria :

- Decision making : - Pemain melempar bola ke teman yang satu team.
- Berlari ke ruang base.
- Skil execution : **Melempar**
- Operan terkendali
- Bola operan mengenai sasaran
Menangkap
- Bola tertangkap tanpa jatuh
Memukul
- Berhasil melakukan pukulan dengan Alat pemukul bola melewati garis awal
Berlari
- Berlari mengelilingi base kemudian balik ditempat garis
- Support : - Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola
- Pemain memukul bola melewati garis agar bisa keliling ke setiap base dan kembali lagi ke garis awal

No	Nama	Decision Making (keputusan yang di ambil)		Skill execution (melaksanakan keterampilan)		Support/Memberi kan dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TS = Tidak sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak efektif (*Ineffective*)

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Performance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Febriani, 2018, hlm. 97-98)

7. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan buku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

8. Mencari Penilaian Acuan normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M+1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M+ 0,6 S dan M+1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6 S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6	D	Kurang
Kurang dari M-1,8	E	Sangat kurang

9. Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDPN 252 Setiabudi Bandung

Guru PJOK

Drs.Wawan Setiawan,M.M
NIP. 196007051985091002

Risma Jati Rahayu
NIM. 1500071

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SDPN 252 Setiabudi Bandung
Matapelajaran	: PJOK
Kelas/Semester	: 4 / 1 (Satu)
Pertemuan Ke	: 4 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- KD 1 : Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan.
- KD 2 : Bertanggungjawab terhadap keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.
- KD 3 : Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar fundamental terhadap pembelajaran softball likes games.

C. Indikator

1. Afektif

- 1.1 Siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab
- 1.2 Siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri
- 1.3 Siswa mampu menunjukkan sikap sportif
- 1.4 Siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

- 2.1 Menjelaskan pengertian model pendidikan gerak
- 2.2 Menyebutkan konsep gerak fundamental
- 2.3 Menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

- 3.1 Melalui pembelajaran softball likes games dengan menggunakan model pendidikan gerak siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Afektif

- 1.1 Melalui pembelajaran softball like games siswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab
- 1.2 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap percaya diri

1.3 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap sportif

1.4 Melalui pembelajaran softball likes games siswa mampu menunjukkan sikap disiplin

2. Kognitif

2.1 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian model pendidikan gerak

2.2 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep gerak fundamental

2.3 Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan konsep permainan softball likes games

3. Psikomotor

3.1 Melalui pembelajaran softball likes games, siswa dapat melakukan pola gerak fundamental dengan baik.

E. Materi

Pola gerak dasar

Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi kedalam tiga bentuk gerak :

1. Gerakan lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. contohnya berbaring, berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan melempar
2. Gerakan non lokomotor adalah keterampilan gerak yang bersifat stabil gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tujuannya. contohnya stretching dan bending

3. Gerakkan atau keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif adalah bagian dari keterampilan dasar yang harus di pelajari anak bersama-sama dengan keterampilan lokomotor dan non lokomotor⁷. Disebut manipulatif, karena pada keterampilan ini siswa harus berhubungan dengan benda diluar dirinya yang harus dimalipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan.

Adapun Keterampilan Manipulatif lengan dalam permainan softball likes games :

1. Melempar

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh keruang tubuh. Bergantung pada banyak faktor (misalnya ukuran objeknya, ukuran pelempar,dll). Lemparan itu bisa dilakukan dengan lemparan bawah, lemparan atas kepala, lemparan atas lengan, lemparan samping lengan.

2. Menangkap

Menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan.Tergantung kepada kecepatan, arah, dan jenis serta besarnya benda yang bergerak,dalam gerakan menangkap ini diperlukan koordinasi untuk membuat posisi tubuh yang tepat dalam menyerap dan menyalurkan energi yang dibawa benda/objek bersangkutan.

3. Memukul bola

Memukul bola adalah aktivitas ayunan tangan terhadap suatu benda yang akan dipukul dengan benda tersebut.

4. Gerak dasar fundamental

Pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerakan yang lebih kompleks. Gerakan – gerakan ini terjadi atas gerakan refleks yang berhubungan

dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi tanpa melalui latihan, tetapi dapat diperhalus lebih baik lagi dengan latihan.

5. Fielding Games

Kegiatan di mana pemain mencetak poin dengan mencolok objek dan berlari ke area bermain yang ditentukan atau mencegah lawan mencetak gol dengan mengambil objek dan mengembalikannya untuk menghentikan permainan.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pendidikan Gerak Berformat Permainan

Metode : Keseluruhan

Pendekatan : Taktis

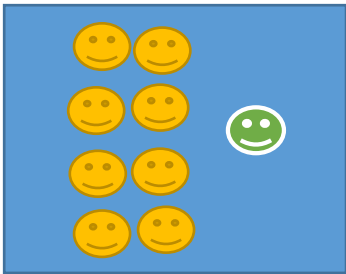
G. Media Pembelajaran

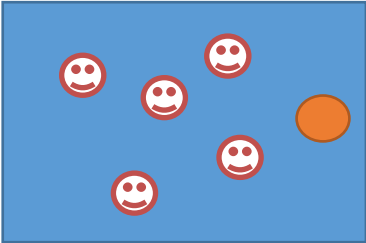
Alat : Peluit, bola modifikasi, huluhup (Base) dan alat pemukul.

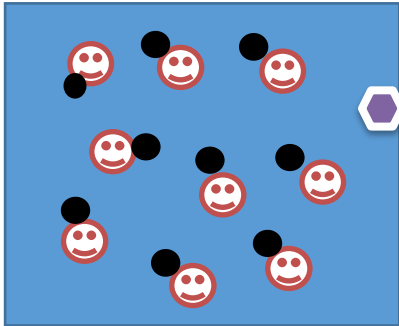



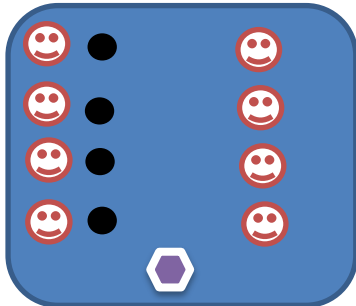



H. Sumber belajar

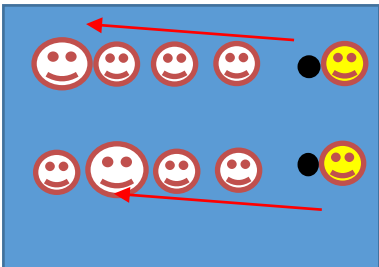



1. Buku pedoman guru kelas 4
2. Buku Model Pendidikan Gerak

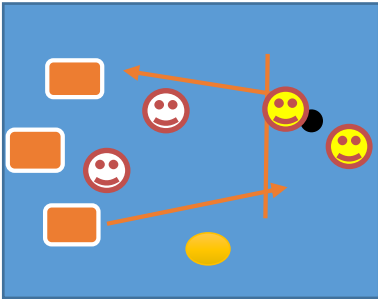
I. Langkah-Langkah Pembelajaran




Tujuan / Indikator	Guru	Siswa	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Salam • Berdoa • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru memimpin siswa untuk berdoa • Guru melakukan apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam • Siswa berdoa • Siswa mendengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit

<ul style="list-style-type: none"> Mengajarkan berbagai gerak lokomotor dengan musik” 	<p>Keterangan :</p> <p>😊 = Guru 😊 = Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengintruksikan untuk melakukan pemanasan berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas  <p>Keterangan :</p> <p>● : Guru 😊 : Siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan kemudian melakukan intruksi guru. 	
<p>4. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Penjelasan tentang perilaku positif denyut nadi 	<ul style="list-style-type: none"> Guru memperlihatkan banner atau gambar lempar tangkap dan menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran titik sempurna. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru 	<ul style="list-style-type: none"> 20 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran keterampilan manipulatif (Lempar tangkap bola) 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan guru yaitu titik sempurna. 	

	 <p>Keterangan :</p> <p>  = guru  = Siswa  = Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah memainkan bola dengan sendirinya siswa diberikan pembelajaran keterampilan (lempar tangkap bola)  <p>Lempar tangkap bola berpasangan</p> <p>keterangan :</p> <p>  : Murid  : Guru  : Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan struktur 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran yang diberikan oleh guru 	
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Guru 	<p>berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.</p>  <p>  = Siswa melempar  = Siswa menangkap  = Bola </p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa berkumpul • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendekati guru untuk berkumpul • Siswa melakukan tanyajawab dengan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 Menit
---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelompok menjadi dua kelompok • Kemudian guru mempersiapkan media atau alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa kumpul dengan kelompoknya • Siswa memperhatikan 	
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran permainan softball like games dengan modifikasi “ayo berlari” 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan. dalam tahap ini terdapat tiga regu yaitu regu pelempar bola, pemukul bola dan penangkap, regu pelempar melemparkan bola nya ke arah regu pemukul bola dan regu pemukul bola berusaha memukul bola nya hingga memasuki lapangan kemudian setelah memukul berlari mengelilingi 3 base tersebut dan regu penangkap tetap berusaha menangkap datangnya bola  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : Guru 😊 : Siswa melempar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pembelajaran model pendidikan gerak “ayo berlari” modifikasi permainan soft ball likes games. 	

	 : Siswa penangkap  : Base  : Garis lempar		
<p>5. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi • Evaluasi • Refleksi • Apersepsi • Berdoa • Salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan siswa • Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan • Guru mengajak siswa untuk diskusi melakukan tanya jawab, guru mengintruksikan untuk melakukan cooling down • Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan • Guru memimpin doa • Guru mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berkumpul • Siswa memperhatikan penjelasan • Siswa melakukan cooling down • Siswa mendengarkan • Siswa berdoa • Siswa menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Menit

J. Penilaian

Games Performance

Assesment Instrument for Invasion Games

Komponen dan Kriteria :

- Decision making : - Pemain melempar bola ke teman yang satu team.
- Berlari ke ruang base.
- Skil execution : **Melempar**
 - Operan terkendali
 - Bola operan mengenai sasaran
- Menangkap**
 - Bola tertangkap tanpa jatuh
- Memukul**
 - Berhasil melakukan pukulan dengan Alat pemukul bola melewati garis awal
- Berlari**
 - Berlari mengelilingi base kemudian balik ditempat garis
- Support : - Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola
- Pemain memukul bola melewati garis agar bisa keliling ke setiap base dan kembali lagi ke garis awal

No	Nama	Decision Making (keputusan yang di ambil)		Skill execution (melaksanakan keterampilan)		Support/Memberi kan dukungan	
		S	TS	E	TE	S	TS
1							
2							
3							

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TS = Tidak sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak efektif (*Ineffective*)

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Perfomance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Febriani, 2018, hlm. 97-98)

10. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan buku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

11. Mencari Penilaian Acuan normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M+1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M+ 0,6 S dan M+1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6 S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6	D	Kurang
Kurang dari M-1,8	E	Sangat kurang

12. Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDPN 252 Setiabudi Bandung

Guru PJOK

Drs.Wawan Setiawan,M.M
NIP. 196007051985091002

Risma Jati Rahayu
NIM. 1500071

Lampiran 5 Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN


Siklus : Pre Test

Hari/Tanggal : Selasa / 15 Januari 2019

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Deskripsi

Pada hasil pre test ini ditemukan masalah rendahnya siswa dalam melakukan keterampilan manipulatif lengan yaitu melempar menggunakan tingkat dan segi tungkainya siswa masih banyak yang terlewat. Kemudian dari segi lemparannya siswa masih belum terarah atau benar

Observer

 Aliq f. D.


CATATAN LAPANGAN

Siklus : Siklus 1 Tindakan 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 22 Januari 2019.
 Waktu : 07.30 - 10.00 WIB.

Deskripsi

Pada hasil siklus 1 tindakan 1 ditemukan masih terdapatnya siswa dalam melakukan keterampilan pilas manipulatif lengan yaitu melempar dan menangkap kap. Hal ini masih sama dengan terungkap pada hasil pre test. Namun untuk lemparan dan tangkapan siswa sudah mulai hampir bagus. Walaupun hanya sebagian kecil. Selain untuk rata-rata sebagainya Hal ini perlu dilakukan tindakan lanjut terhadap peserta,

Observer


 Aliq F.P.

CATATAN LAPANGAN


Siklus : Siklus 1 Tindakan 2.

Hari/Tanggal : Selasa, 29 Januari 2019.

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Deskripsi

Pada hasil siklus 1 tindakan 2., Observer menemukan masih banyak siswa kebanjiran melakukan keterampilan manipulatif lengan yang melambat atau memancing. Namun pada tindakan ini observer mengatakan bahwa sudah mulai bagus / tepat dalam melakukannya walaupun masih ada siswa yang masih kebanjiran tempat untuk itu observer menginstruksikan kepada peserta KMPK melakukan tindakan lebih lanjut.


Observer

 Alf F. P.

CATATAN LAPANGAN

Siklus : Siklus 2 tindakan 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 12 februari 2019
 Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Deskripsi

Pada hasil siklus 2 tindakan 1, Observer menemukan ketidurannya saat melakukan gerakan pada gerakan melompat, Masyuk dan beberapa siswa sudah terlihat hampir bangun atau bangun sudah ada pengalihan dari hasil tindakan-tindakan sebelumnya. Namun hanya sebagian data saja siswa tersebut bangun, rata-rata siswa yang telah ini masih tertidur lagi.

Observer

 Alif F. D.

CATATAN LAPANGAN

Siklus : Siklus 2 tindakan 2.


Hari/Tanggal : Selasa, 19 februari 2019.

Waktu : 07.30 - 10.00 WIB

Deskripsi

Pada hasil siklus ini yaitu siklus 2 tindakan 2. observasi menunjukkan siswa ketika melakukan gerakan memutar, memangkup, memukul bola pada ketinggian tinggi atau rendah. diukur dari mata-rata siswa. Hal ini sudah tertera dalam catatan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan manipulatif pada kelas belajar manipulatif siswa.

Observer



Ali F. D

Lampiran 6 Lembar Penilaian GPAI

Format Penilaian GPAI Pre-Test

No	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1	Afif Rayhan Assidiq	00	00	00	0	00	0	19
2	Ahmad Riandi W A	00	0	00	00	00	0	22
3	Alma Miraj Ziba Q	00	0	00	00	00	0	25
4	Alvino Banyu Artha	00	00	00	0	00	00	23
5	Areta Romadona R	00	0	00	00	00	0	18
6	Aurelia Hendro S	00	0	00	0	00	0	25
7	Azka Fathudien K	00	00	00	00	00	00	25
8	Fadhilah M	00	0	00	00	00	0	23
9	Firliano Putra J	00	0	00	0	00	00	20
10	Ghaisani Alya Fairuz	00	0	00	0	00	0	21
11	Giffa Chaesar O L	00	00	00	0	00	0	19
12	Haris Sopan P	00	0	00	0	00	0	24
13	Haura Lubna S	00	0	00	0	00	0	20
14	Keyla Shabirah A	00	00	00	0	00	00	23
15	Keyzia Aurelia Putri	00	0	00	0	00	0	20
16	Khanza Anindya P S	00	0	00	0	00	0	21
17	Maura Hassna K	00	0	00	0	00	0	23
18	Michael Edward S	00	00	00	0	00	0	23
19	Muhamad Fajar S	00	00	00	00	00	0	20
20	Muhammad F	00	00	00	0	00	0	19
21	Muhammad Hanif H	00	00	00	0	00	00	19
22	Muhammad Ilham	00	0	00	00	00	0	21
23	Muhammad Shobir P	00	0	00	00	00	00	25
24	Naisyah Nur Azizah	00	0	00	00	00	0	19
25	Nur Fathiyah R	00	00	00	00	00	00	23
26	Revandi Subagja	00	0	00	0	00	0	19
27	Sidney Zahirah P	00	0	00	00	00	0	16
28	Syahryl Ramdani	00	0	00	00	00	0	17
29	Syalabiyah Keyshia	00	0	00	0	00	00	22
30	Syifa Fauzia D C	00	0	00	00	00	0	21
31	Syifa Raisya Farhani	00	0	00	0	00	00	21
32	Tanisha Salsabila N	00	00	00	0	00	0	19
33	Wirya Dinata Mulia	00	0	00	00	00	0	17
34	Youri Mahdi Hakami	00	0	00	0	00	00	21

Format Penilaian GPAI Siklus I Tindakan 1

No	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1	Afif Rayhan Assidiq	III	II	III	II	III	I	19
2	Ahmad Riandi W A	III	II	III	II	III	I	21
3	Alma Miraj Ziba Q	III	II	III	II	III	II	21
4	Alvino Banyu Artha	III	II	III	II	III	II	23
5	Areta Romadona R	III	II	III	I	III	II	19
6	Aurelia Hendro S	III	II	III	II	III	II	23
7	Azka Fathudien K	III	II	III	I	III	II	20
8	Fadhilah M	III	III	III	II	III	II	24
9	Firliano Putra J	III	II	III	III	III	III	21
10	Ghaisani Alya Fairuz	III	I	III	III	III	III	26
11	Giffa Chaesar O L	III	III	III	III	III	III	26
12	Haris Sopan P	III	II	III	II	III	I	22
13	Haura Lubna S	III	III	III	II	III	II	23
14	Keyla Shabirah A	III	I	III	III	III	III	20
15	Keyzia Aurelia Putri	III	I	III	II	III	III	21
16	Khanza Anindya P S	III	II	III	II	III	III	24
17	Maura Hassna K	III	II	III	II	III	III	25
18	Michael Edward S	III	I	III	II	III	II	22
19	Muhamad Fajar S	III	II	III	III	III	II	20
20	Muhammad F	III	III	III	I	III	I	18
21	Muhammad Hanif H	III	III	III	II	III	II	20
22	Muhammad Ilham	III	II	III	II	III	I	20
23	Muhammad Shobir P	III	II	III	III	III	II	25
24	Naisyah Nur Azizah	III	I	III	II	III	I	15
25	Nur Fathiyah R	III	III	III	III	III	III	28
26	Revandi Subagja	III	II	III	I	III	I	16
27	Sidney Zahirah P	III	I	III	II	III	I	16
28	Syahryl Ramdani	III	II	III	II	III	I	21
29	Syalabiyah Keyshia	III	II	III	II	III	I	20
30	Syifa Fauzia D C	III	II	III	II	III	I	20
31	Syifa Raisya Farhani	III	II	III	I	III	II	20
32	Tanisha Salsabila N	III	II	III	I	III	I	16
33	Wiry Dinata Mulia	III	I	III	II	III	I	16
34	Youri Mahdi Hakami	III	II	III	I	III	I	19

Format Penilaian GPAI Siklus I Tindakan 2

No	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1	Afif Rayhan Assidiq	UM	I	UM	II	UM	II	19
2	Ahmad Riandi W A	III	I	UM I	II	UM	II	20
3	Alma Mi'raj Ziba Q	III	I	III	I	III	II	19
4	Alvino Banyu Artha	UM II	II	UM	II	III	I	21
5	Areta Romadona R	UM I	I	UM	I	III	III	20
6	Aurelia Hendro S	UM	III	UM	III	UM I	III	28
7	Azka Fathudien K	UM I	II	UM I	III	UM	III	28
8	Fadhilah M	UM	I	III	II	III	I	16
9	Firliano Putra J	III	I	UM	II	III	I	16
10	Ghaisani Alya Fairuz	III	II	UM	I	UM I	II	20
11	Giffa Chaesar O L	UM II	III	UM	III	UM I	III	28
12	Haris Sopan P	UM II	II	III	II	UM	I	21
13	Haura Lubna S	III	II	UM	II	III	II	18
14	Keyla Shabirah A	UM	II	UM I	II	UM	III	23
15	Keyzia Aurelia Putri	UM	I	III	II	III	I	19
16	Khanza Anindya P S	UM	I	III	III	UM	I	19
17	Maura Hassna K	UM I	III	III	III	UM I	III	27
18	Michael Edward S	UM I	II	III	II	III	II	23
19	Muhamad Fajar S	III	I	UM	II	III	I	17
20	Muhammad F	UM I	II	UM I	I	UM	II	27
21	Muhammad Hanif H	UM I	III	UM	III	UM	III	26
22	Muhammad Ilham	III	II	UM I	I	III	II	18
23	Muhammad Shobir P	UM	III	UM II	II	UM I	III	27
24	Naisyah Nur Azizah	UM	II	UM	II	UM I	I	21
25	Nur Fathiyah R	III	II	III	I	UM I	II	18
26	Revandi Subagja	UM I	I	UM I	II	UM II	II	29
27	Sidney Zahirah P	UM I	III	UM	III	UM	III	25
28	Syahryl Ramdani	UM II	III	UM	III	UM I	III	27
29	Syalabiyah Keyshia	UM	III	III	II	III	II	20
30	Syifa Fauzia D C	UM I	II	UM	II	III	I	20
31	Syifa Raisya Farhani	UM	II	III	I	III	I	16
32	Tanisha Salsabila N	UM I	I	UM II	II	UM	II	24
33	Wiryu Dinata Mulia	UM I	I	UM	I	III	II	19
34	Youri Mahdi Hakami	UM	I	III	I	III	I	16

Format Penilaian GPAI Siklus 2 Tindakan 1

No	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1	Afif Rayhan Assidiq	III	I	IIII	I	III	I	16
2	Ahmad Riandi W A	IIII	II	IIII	II	IIII	I	22
3	Alma Mi'raj Ziba Q	IIII	I	IIII	II	IIII	II	22
4	Alvino Banyu Artha	IIII	II	IIII	I	IIII	II	22
5	Areta Romadona R	IIII	II	IIII	II	IIII	I	22
6	Aurelia Hendro S	III	I	IIII	I	III	I	19
7	Azka Fathudien K	IIII	II	III	I	III	II	17
8	Fadhilah M	IIII	II	IIII	II	III	II	21
9	Firliano Putra J	IIII	I	III	I	III	I	16
10	Ghaisani Alya Fairuz	IIII	I	IIII	II	IIII	I	21
11	Giffa Chaesar O L	IIII	III	IIII	I	III	I	20
12	Haris Sopan P	IIII	I	IIII	II	III	I	18
13	Haura Lubna S	IIII	III	IIII	I	IIII	II	24
14	Keyla Shabirah A	IIII	II	III	I	II	II	17
15	Keyzia Aurelia Putri	IIII	I	III	I	II	I	15
16	Khanza Anindya P S	III	II	III	I	III	I	16
17	Maura Hassna K	III	II	IIII	II	III	I	19
18	Michael Edward S	III	I	III	I	IIII	II	17
19	Muhamad Fajar S	IIII	II	III	I	III	I	15
20	Muhammad F	III	I	II	I	III	I	13
21	Muhammad Hanif H	IIII	II	IIII	I	III	II	21
22	Muhammad Ilham	IIII	II	III	I	IIII	II	20
23	Muhammad Shobir P	III	I	II	I	III	I	13
24	Naisyah Nur Azizah	IIII	I	IIII	II	III	II	23
25	Nur Fathiyah R	III	II	III	I	IIII	I	17
26	Revandi Subagja	IIII	I	III	I	IIII	II	21
27	Sidney Zahirah P	IIII	I	III	II	III	II	19
28	Syahryl Ramdani	IIII	I	IIII	II	IIII	II	23
29	Syalabiyah Keyshia	III	II	III	II	III	I	16
30	Syifa Fauzia D C	III	I	IIII	II	III	I	16
31	Syifa Raisya Farhani	III	II	III	I	III	I	16
32	Tanisha Salsabila N	III	I	III	I	III	I	13
33	Wiryu Dinata Mufia	IIII	II	IIII	I	IIII	II	22
34	Youri Mahdi Hakami	IIII	II	IIII	II	III	I	21

Format Penilaian GPAI Siklus 2 Tindakan 2

No	NAMA	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1	Afif Rayhan Assidiq	UM II	II	UM	II	UM I	I	23
2	Ahmad Riandi W A	UM II	II	UM I	II	UM II	II	26
3	Alma Miraj Ziba Q	UM II	III	UM I	II	UM I	III	27
4	Alvino Banyu Artha	UM II	III	UM	I	UM II	II	25
5	Areta Romadona R	UM I	I	UM	I	UM I	II	21
6	Aurelia Hendro S	UM I	I	UM I	II	UM I	II	23
7	Azka Fathudien K	UM	I	UM	I	UM	II	18
8	Fadhilah M	UM II	III	UM I	II	UM I	I	25
9	Firliano Putra J	UM I	I	UM III	III	UM I	II	26
10	Ghaisani Alya Fairuz	UM II	II	UM	II	UM	I	22
11	Giffa Caesar O L	UM I	II	UM	II	UM II	I	22
12	Haris Sopan P	UM I	II	UM I	III	UM I	I	25
13	Haura Lubna S	UM II	II	UM	I	UM	II	21
14	Keyla Shabirah A	UM II	III	UM I	II	UM II	I	26
15	Keyzia Aurelia Putri	UM I	II	UM II	III	UM I	I	26
16	Khanza Anindya P S	UM I	II	UM II	II	UM II	II	26
17	Maura Hassna K	UM III	II	UM II	II	UM	I	26
18	Michael Edward S	UM I	II	UM III	II	UM II	II	27
19	Muhamad Fajar S	UM III	II	UM II	III	UM II	II	29
20	Muhammad F	UM I	III	UM II	II	UM I	I	26
21	Muhammad Hanif H	UM III	III	UM II	III	UM I	III	30
22	Muhammad Ilham	UM I	II	UM III	II	UM II	III	28
23	Muhammad Shobir P	UM II	I	UM I	I	UM	II	22
24	Naisyah Nur Azizah	UM I	I	UM	II	UM	I	20
25	Nur Fathiyah R	UM III	II	UM I	III	UM	I	25
26	Revandi Subagia	UM III	III	UM II	II	UM III	I	30
27	Sidney Zahirah P	UM I	III	UM II	II	UM	I	25
28	Syahryl Ramdani	UM II	I	UM I	II	UM	II	23
29	Syalabiyah Keyshia	UM III	II	UM II	I	UM III	I	27
30	Syifa Fauzia D C	UM II	III	UM	I	UM	II	20
31	Syifa Raisya Farhani	UM I	I	UM	I	UM II	II	20
32	Tanisha Salsabila N	UM I	III	UM	II	UM	I	20
33	Wiry Dinata Mulia	UM I	I	UM	I	UM	I	18
34	Youri Mahdi Hakami	UM II	I	UM	II	UM I	I	22

Lampiran 7 Dokumentasi.



Risma Jati Rahayu, 2019
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu