



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI GERAKAN LEMPAR MELALUI
PENDEKATAN PERMAINAN PETANQUE SISWA KELAS IV SDN REJOSARI
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022
SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
**BAYU ASMARA
NPM. 20236008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DAN KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Nama : Bayu Asmara

NPM : 20236008

Fakultas/Progdi : FPIPSKR/PJKR

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Lempar Sasaran Melalui Pendekatan Permainan Petanque Siswa Kelas IV SD N Rejosari Semester II Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diujikan. :

Semarang, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

MAFTUKIN HUDAH,S,Pd.,M.Pd

PANDU KRESNAPATI.S,Pd.,M,Pd

NPP. 158801474

NPP. 159001478

Mengetahui,
Dekan FPIPSKR

Dr.Agus Sutono,S.Fil.,M.Phil

NPP. 1078-1284

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI LEMPAR SASARAN MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN PENTAQUE PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI REJOSARI SEMESTER II TAHUN AJARAN 2021/2022”.

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang.

Pada hari : selasa

Tanggal : 9 Agustus 2022

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil

NPP. 107801284

Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or

NPP. 149001426

Penguji

Tanda Tangan

1. Maftukin Hudah, S.Pd., M.Pd

(.....)

NPP. 158801474

2. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd

(.....)

NPP. 169001478

3. Setyawan, S.Pd., M.Or

(.....)

NPP. 159001504

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Jalani, nikmati, syukuri adalah kunci untuk mendapatkan suatu tujuan,”- Bayu Asmara

“menghargai suatu proses adalah jalan untuk menuju keberhasilan.”-Bayu Asmara

PERSEMBAHAN :

1. Allah SWT, terima kasih segala rahmat dan hidayah-Mu dan rezeki yang selalu mengalir serta kesehatan, laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibunda tercinta Miyem, terima kasih atas kasih sayang dan doa yang selalu tercurahkan kepadaku sehingga aku dapat menjadi seperti saat ini.
3. Anak-anakku Najwa Septiana Ramadhani, terimakasih dukunganmu, kalianlah semangatku.
4. Saudara Maryani yang telah membantu memberi semangat dan bantuan materiil kepadaku.
5. Rekan-rekan guru SD Negeri 1 Canden yang selalu memberi bantuan dan semangat.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Bayu Asmara

NPM : 20236008

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Lempar Sasaran Melalui Pendekatan Permainan Petanque Siswa Kelas IV SD N Rejosari Semester II Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Juni 2022
Peneliti,

Bayu asmara
NPM. 20236008

ABSTRAK

BAYU ASMARA, 2022, Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Gerakan Lempar Melalui Pendekatan Permainan Petanque Pada Siswa Kelas IV SD N Rejosari Semester II Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar gerakan lempar sasaran pada siswa kelas IV SD N Rejosari melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Rejosari yang berjumlah 10 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penilaian hasil belajar gerak lempar sasaran pada cabang olah raga atletik . Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kualitatif dengan hasil persentase.

Dari hasil analisis yang dilakukan, diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Prestasi belajar guling belakang tungkai bengkok pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 69% atau 7 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase prestasi belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 81% atau sejumlah 9 siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pendekatan Permainan Petanque dapat meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dalam cabang olahraga atletik pada siswa kelas IV SD N Rejosari.

Kata kunci : Pendekatan Permainan Petanque Dengan Alat Yang Dimodifikasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti berhasil dalam menyelesaikan karya tulis yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar penjaskes materi gerakan lempar melalui pendekatan permainan pentaque Pada Siswa Kelas IV SDN Rejosari Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2021/2022.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya karya ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan keolahragaan PGRI Semarang
2. Ketua Program Pendidikan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
3. Maftukin Huda, M.Pd Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

4. Pandu Kresnapati, M.Pd Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kedua Orang tua bapak Fa. Djumono dan Ibu LM Setyo Astuti yang telah mendukung dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Istri tercinta Ridayati dan juga anakku Avika Gendis Firdasari yang telah mendukung dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan karya ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, ya Robbalalamin.

Semarang, Juli 2022

Bayu Asmara

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYELESAIAN BIMBINGAN	ii
HALAMAN PENGESSAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tujuan penelitian	6
F. Penegasan Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Pendidikan Jasmani.....	8
2. pembelajaran.....	9
• pengertian belajar dan pembelajaran.....	9
• hasil belajar.....	11
3. pembelajaran lempar untuk anak SD.....	12
• Pengertian lempar	12
• Pengembangan pembelajaran lempar.....	15
• Karakter anak usia 10 sampai 13 tahun.....	16
4. Permainan	19

5. Permainan pentaque	20
• Sejarah pentaque.....	20
• Olah raga pentaque di indonesia.....	22
• Perlengkapan dan peraturan Pentaque.....	23
B. Kerangka berpikir.....	31
C. Hipotesis tindakan.....	32
Bab III Metode Penelitian	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan tempat Penelitian	33
C. Subyek dan obyek penelitian	34
D. Data dan Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Prosedur penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi tiap siklus	51
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data	52
1. Kondisi Awal.....	53
2. Siklus 1	55
3. Siklus 2	69
C. Pembahasan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Simpulan	88
B. Saran-saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bola Besi/BOSI Petanque	26
2.2. Jack / Bola Kayu	26
2.3. Alat pengukur jarak.....	27
2.4. Kain Lap	27
2.5. Tas/Beg bola	28
2.6. Lapangan Petanque	28
2.7. Lingkaran Pelempar/ circle	29
2.8. Gambar modifikasi bola plastic	30
2.9. Kerangka Pikir	31
3.1. Alur Tahapan Siklus Penelitian Tidakan Kelas	44

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Waktu Penelitian	34
3.2. Lembar Observasi Kegiatan Siswa	36
3.3 Pedoman Observasi Aktivitas Guru	37
3.4. Scor Shet Game Petanque	38
3.5. Kisi Kisi Penilaian Lmpar Sasaran	38
4.1. Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Lempar sasaran	52
4.2. Prosentase Hasil Belajar Lempar Sasaran Pra Siklus	53
4.3. Hasi Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	60
4.4. Lembar Observasi aktivitas Guru Siklus I	61
4.5. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	66
4.6 Deskripsi Data Hasil Belajar Siklus I.....	67
4.7 Perbandingan Hasil Skor Pra siklus dengan Siklus I	67
4.8. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	74
4.9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	75
4.10 Hasil Belajar Siswa Siklus II	77
4.11 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II	77
4.12 Deskripsi Data Hasil Belajar Lempar sasaran Siklus II	81
4.13 Deskripsi Prosentase Data Hasil Belajar Lempar sasaran Siklus II.....	82
4.14 Perbandingan skor Ketrampilan Lempar Sasaran siklus I dan II	82
4.15 Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Lempar Sasaran	84
4.16 Perbandingan Hasil Lempar Sasaran Tiap Siklus	85

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Data Awal Hasil Belajar Lempar Sasaran Pra Siklus	53
4.2. Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra Tindakan Dengan Siklus I	68
4.3. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I Dengan Siklus II.....	83
4.4.Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra Tindakan, Siklus I dengan siklus II	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data awal Hasil Belajar pra Siklus.....	92
2. Prosentase Data Awal Pra Siklus.....	93
3. Surat Keterangan Penelitian.....	94
4. Instrumen Penelitian Kondisi Kegiatan Pembelajaran Penjas.....	95
5. Silabus.....	97
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	99
7. Lembar Pengamatan Ketrampilan Guru Siklus I.....	114
8. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	117
9. Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru Siklus I.....	119
10. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	122
11. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	124
12. Lembar Pengamatan Ketrampilan Guru Siklus II.....	140
13. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	143
14. Hasil Pengamatan Ketrampilan Guru Siklus II.....	145
15. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	148
16. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	150
17. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	151
18. Laporan Hasil Desiminasi.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia sesuai dengan konstelasi dan struktur masyarakat terutama yang berada di lingkungan sekolah memerlukan kesehatan jasmani dan rohani untuk mendukung berjalannya aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, sebagian orang melakukan kegiatan olahraga tidak hanya pada waktu mudanya, tetapi mereka gemar melakukan kegiatan olahraga sampai usia lanjut, karena yakin akan manfaatnya yang membawa kebahagiaan dan kesejahteraan jasmaniah maupun rohaniah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum Penjas pada tiap-tiap sekolah. Salah satu cabang yang diajarkan adalah Atletik. Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Olahraga Atletik pada Sekolah Dasar (SD) dapat di jadikan sebagai olahraga pendidikan, rekreasi maupun olahraga prestasi. Atletik memiliki manfaat yang cukup besar dalam pembentukan individu yang percaya diri dan perkembangan jasmani dan rohaninya.

Secara garis besar cabang olah raga atletik ini dibagi menjadi tiga nomor yaitu: nomor lempar, nomor lari dan nomor lompat/loncat. Sebagai langkah awal pembelajaran Atletik dengan di kenalkannya macam-macam nomor Atletik pada siswa sekolah dasar. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam Atletik

adalah nomor lempar, ditinjau dari gerakannya lempar sasaran memiliki gerakan yang sederhana. Namun banyak diantara mereka yang belum menguasai dan mengetahui teknik lempar sasaran yang benar. Karena belum mengetahui teknik lempar sasaran, banyak siswa yang melakukan lempar sasaran tidak dengan benar. Kebanyakan siswa saat melakukan lempar sasaran ayunan tangan dan pandangan mata belum terkoordinir dengan benar, sehingga mengakibatkan hasil lemparan jauh dari target sasaran. Kondisi yang demikian perlu mendapat perhatian dan solusi yang tepat agar siswa mampu melakukan lempar sasaran dengan benar.

Masalah pembelajaran yang terkait dengan lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep teori yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan, efektifitas dan efisiensi pembelajaran rendah. Pada akhirnya, hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dicari upaya yang sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. “Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yaitu dengan pendekatan permainan peanque dengan alat yang dimodifikasi. Melalui media ini siswa lebih termotivasi belajar selama proses pembelajaran. Selain itu, dengan pendekatan permainan ini dapat mengakomodasi dan memotivasi siswa yang lambat belajar karena dapat menciptakan iklim yang efektif dan menyenangkan.

Sekolah dasar merupakan pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pada masa ini pembinaan kemampuan fisik dapat dimulai. Sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari dunia gadget yang mengakibatkan seseorang mengalami kurang

dalam bergerak, termasuk siswa sekolah dasar. Melalui media permainan ini bisa dimanfaatkan sebagai stimulan siswa agar aktif bergerak dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Sehingga hasil yang diharapkan tercapai.

Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar tersebut, pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi ini merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menarik dan memudahkan siswa sekolah dasar untuk memahami dan mampu mempraktikkan lempar sasaran, sesuai dengan persoalan pelaksanaan pendidikan jasmani di SDN Genting 03. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran ini diterapkan guna meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dalam cabang olahraga Atletik di SDN Genting 03.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pembelajaran pendidikan jasmani yang telah dilaksanakan di SDN Genting 03 masih terdapat kendala yang dihadapi, misalnya siswa kurang senang dengan pelajaran lempar sasaran, serta siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Keberadaan siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena siswa yang tidak senang dan kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Di samping itu juga, pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini dapat dilihat dari keterampilan gerak dan hasil kemampuan siswa dalam melakukan lempar sasaran yang masih rendah. Kondisi semacam ini harus diperhatikan dan perlu ditelusuri faktor-faktor penyebabnya. Berdasarkan hasil diskripsi data awal pada pembelajaran lempar

sasaran siswa kelas IV rata-rata hasil belajar masih rendah yaitu dari 16 siswa yang terdiri dari 12 siswa putera dan 4 siswa puteri, 9 siswa tuntas (56,0%) dan 7 siswa tidak tuntas (44,0%) diukur dari hal ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75).

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar lempar sasaran tersebut, maka perlu dikaji dan diteliti lebih mendalam baik secara praktik melalui Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul **Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Lempar Sasaran Melalui Pendekatan Permainan Petanque Dengan Alat Yang Dimodifikasi Pada Siswa Kelas IV SD N Genting 03 Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

19. Siswa kurang aktif dalam mengikuti dalam mengikuti pembelajaran lempar .
20. Siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran lempar.
21. Pembelajaran lempar cenderung monoton, karena tidak ada unsur bermain.

22. Kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pembelajaran lempar sehingga pada proses pembelajaran belum semua antusias untuk beraktivitas jasmani.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan tidak meluas maka penulis membatasi masalah yaitu dengan pendekatan permainan petanque pada siswa kelas IV SD Negeri Genting 03 Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang. Dengan modifikasi pendekatan permainan diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran lempar yang nantinya akan berimbas terhadap hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat ditulis perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dalam pembelajaran Penjaskes melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi pada siswa kelas IV di SDN Genting 03 pada tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi pada siswa SDN Genting 03 Kelas IV tahun pelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dalam pembelajaran Penjaskes melalui media pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi pada siswa SDN Genting 03 Kelas IV Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran lempar sasaran.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan, khususnya mengenai model pembelajaran. Adapun secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat seperti dalam uraian berikut:

1. Bagi siswa, melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi memotivasi dan memudahkan siswa SD untuk mempraktikkan lempar sasaran, sehingga hasil belajar meningkat.
2. Bagi Guru, memberikan masukan kepada guru Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan hasil belajar lempar sasaran pada siswa SD dapat dilakukan melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi serta memberikan alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian tindakan ini memberikan sumbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dalam perbaikan proses belajar mengajar, guna peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani guna mendorong kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang.

Menurut Syarifuddin (1991), “pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan”(hlm. 4).

Menurut Samsudin (2008) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan, keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila”(hlm. 2).

Pendidikan jasmani dan kesehatan memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi serta prasarana dan sarana olahraga.

Dengan demikian dapat di katakan bahwa pendidikan jasmani sekolah bukan semata-mata di tekankan pada pencapaian kesegaran fisik, pengembangan keterampilan, kemampuan motorik saja namun juga mengembangkan mental dan psikologis siswa, seperti: sikap *fair play*, semangat, dan jiwa sportifitas dalam kegiatan apapun. Pendidikan jasmani juga memberikan pemahaman sejak dini tentang perencanaan program kesegaran, perilaku hidup sehat yang pada gilirannya akan mampu berpartisipasi aktif dalam segala aktifitas. Untuk itu pendidikan jasmani disekolah-sekolah diharapkan mampu mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor secara bersamaan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Dalam kamus umum bahasa indonesia secara etimologis belajar memiliki arti “Berusaha supaya menda memiliki arti atau pengertian bahwa dalam rangka mencapai kepandaian atau mencari ilmu. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu serta memiliki pengetahuan yang luas dan

menjadikan manfaat bagi dirinya.

Sedangkan Arsyad (2004) dan orang mengemukakan bahwa “belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya dan proses belajar terjadi apabila ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”. Belajar harusnya memiliki tiga tujuan, yaitu (1) mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi –materi pelajaran spesifik; (2) mengembangkan kemampuan konseptual umum, sehingga mampu belajar menerapkan konsep yang sama atau berkaitan dengan bidang-bidang yang lain yang berberda; (3) mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan (Hidayatullah, 2009 : 147).

Dengan demikian, perlu dipahami bahwa belajar perlu dilakukan oleh semua orang baik anak-anak maupun orang dewasa. Belajar dapat dilaksanakan atau terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu bukti bahwa seseorang telah melakukan proses belajar apabila terjadi proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu, yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Belajar itu akan lebih baik apabila subyek belajar mengalami atau melakukannya sendiri, jadi tidak bersifat verbalistik.

i. **Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Anni (2007) adalah perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Adapun Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian belajar yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dalam setiap pembelajaran selalu mengarah pada tujuan pendidikan. Taksonom tujuan pendidikan yang lazim dikenal meliputi ranah (*domain*) kognitif (*cognitif domain*), afektif (*affective domain*), dan psikomotor (*psicomotor domain*)” (Ismaryati, 2010 : 52).

Aspek kognitif merupakan peningkatan intelektual, kapabilitas memori dan bahasa, pemikiran dan konseptual. Dimana siswa dididik untuk dapat menelaah dan menganalisa serta mengambil keputusan. Aspek afektif merupakan bentuk perkembangan perilaku bagaimana cara berinteraksi, perasaan yang muncul dalam setiap aktivitas gerak. Perasaan yang muncul dapat berupa egois, disiplin, malas, tanggungjawab dan lain sebagainya tergantung dari pada proses sosialisasi di keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan aspek psikomotor berupa perubahan jasmani dan fisiologis. Ini ditandai dengan perubahan aktivitas gerak yang dimunculkan dalam setiap unjuk kerja.

3. Pembelajaran Lempar Untuk Sekolah Dasar

a. Pengertian Lempar

Lempar merupakan salah satu nomor yang ada di cabang atletik. Lempar terbagi kedalam beberapa nomor, antara lain lempar lembing, lempar cakram, dan tolak peluru. Nomor lempar sangat berbeda dengan nomor lari maupun nomor lompat, karena pada nomor lari dan nomor lompat lebih membutuhkan kekuatan kaki, berbeda dengan lempar yang sangat memerlukan sekali kekuatan tangan untuk melempar sejauh mungkin.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, melempar adalah membuang jauh-jauh. Lempar atau Melempar bagi anak-anak merupakan “salah satu dari aktivitas pengembangan kemampuan gerakanya yaitu, untuk melakukan sesuatu bentuk gerakan dengan anggota badanya secara lebih terampil (manipulasi), atau sering juga dikatakan dengan ketrampilan manipulatif” (Syarifudin, 1992, hlm. 144). Menurut Simon (2007, hlm.84) Gerak dasar lempar menjadi sumber pokok dalam pembelajaran atletik. Siswa dapat diajarkan berbagai bentuk keterampilan motorik yang sesuai dengan kemampuannya. Ada tiga macam tehnik gerak dasar lempar yaitu, lempar lembing, lempar cakram dan tolak peluru.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa melempar adalah suatu gerakan yang sifatnya menyalurkan tenaga pada suatu benda yang bertujuan untuk membuang jauh, memindahkan suatu benda kearah tertentu.

Tujuan utama dalam nomor lempar adalah melempar atau menolak dengan jarak yang sejauh-jauhnya. Gerak dasar lempar menjadi sumber pokok

pengembangan tugas ajar dalam pembelajaran atletik. Siswa dapat diajarkan berbagai bentuk keterampilan motorik yang sesuai dengan kemampuannya. Kegiatan melempar dapat dilakukan dengan tangan kanan-kiri atau kedua tangan, lempar ke depan belakang, lempar ke atas-bawah-samping, tolakan, lemparan dengan sasaran, lemparan dengan bola, lemparan dengan peluru (Marzuki, 2012: 1). Dalam melempar teknik dasar yang diajarkan dapat dirinci menjadi tahapan-tahapan antara lain: (1) lari awalan, (2) melepas lemparan bola, (3) pemulihan (*recovery*). Pada saat tahapan awalan, pelempar mempercepat gerakan atau akselasi. Dalam tahapan gerak tujuh langkah berirama, gerakan dipercepat lebih lanjut dan pelempar mempersiapkan tahapan pelepasan bola. Dalam tahapan pelepasan bola, dihasilkan kecepatan tambahan dan ditransfer kepadanya.

1) Lari awalan

Awalan adalah gerakan permulaan dalam melempar. Awalan dilakukan dengan cara langkah dan lari lima langkah berirama menuju ke batas tolakan.

2) Tahap Melempar Sasaran

Pada tahap melempar sasaran dari tangan menuju ke sasaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a) Gerakan melempar ini segera dimulai sesaat setelah kaki belakang menyentuh tanah mengikuti gerakan langkah menyilang.
- b) Berat badan hendaknya diletakkan di atas kaki belakang yang ditonggakkan

dengan punggung didorong ke belakang.

- c) Tangan yang memegang bola tetap direntangkan ke belakang dan lengan hendaknya tetap lurus.
- d) Begitu kaki belakang mengarahkan gerak pinggul dan dada ke depan, kaki kiri ditarik secepat mungkin kemudian ditempatkan lurus ke arah lemparan.
- e) Setelah menempatkan diri, kaki kiri sedikit demi sedikit ditekuk, kokohkan sudut batang tubuh.
- f) Pada saat itu juga, seluruh tubuh bagian sisi kiri pelempar hendaknya dikokohkan otot-ototnya dengan cara menarik lengan kiri dan menemukannya di sisi panggul kiri dalam posisi menyiku
- g) Efek dari menghentikan gerak salah satu sisi tubuh sangat penting dalam meningkatkan kecepatan gerak sisi lainnya, di sisi gerakan tadi akan menyebabkan pinggul kanan berputar dengan cepat.
- h) Begitu pinggul digerakkan ke depan dengan cepat, gerakan tangan melantun lurus segera dimulai.
- i) Sebelum tangan bawah direntangkan untuk memberikan tenaga akhir pada bola, lengan akan melewati kepala dengan siku lebih tinggi dari tangan

3) Tahap Gerakan Kembali ke Posisi Semula (*Recovery*)

Gerakan ke posisi semula setelah melempar bola adalah tahap terakhir dan serangkaian gerakan dalam tahapan lempar bola. Menurut Khomsin (2008:102) terdapat beberapa hal yang penting untuk

diperhatikan dalam melakukan gerakan kembali ke posisi semula adalah sebagai berikut:

- a) Gerakan kembali ke posisi semula dilakukan sesaat setelah bola dilemparkan dan lepas dari tangan.
- b) Gerakan kembali ke posisi semula sama sekali tidak boleh diabaikan sebelum bola lepas dari tangan.
- c) Gerakan kembali ke posisi semula terjadi atas gerakan kaki kanan ke depan dan mengambil langkah lari untuk menjaga agar tubuh tetap lurus.

Berat badan pada kondisi ini langsung dipindahkan ke kaki kanan yang ditekuk untuk mengurangi momentum ke depan.

b. Pengembangan Pembelajaran Lempar

Pembelajaran atletik pada sekolah dasar sangat dibutuhkan karena pembelajaran atletik dapat membangun kerja sama dan rasa sportifitas antar siswa. Di samping itu, pembelajaran dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat pantang menyerah. Namun pada kenyataannya pembelajaran atletik di sekolah dasar bagi siswa kurang menarik. Banyak siswa beranggapan proses pembelajaran atletik masih terpaku pada pembelajaran yang asli sehingga para siswa kurang tertarik akan pembelajaran yang diberikan. Para pendidik masih saja yang menyamakan proses pembelajaran dengan anak Sekolah Menengah Pertama. Padahal siswa Sekolah Dasar masih membutuhkan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Para pendidik seharusnya dapat memodifikasi alat yang digunakan serta memberi variasi pada teknik dasar sesuai usia anak Sekolah Dasar (Marzuki, 2012:1).

Terdapat beberapa cabang olahraga dalam bidang atletik, salah satunya adalah olah raga lempar. Dalam penelitian ini, penulis mencoba memberikan inovasi pembelajaran pada materi lempar dengan menggunakan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi.

c. Karakter Anak Usia 10 Sampai 13 Tahun

Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam (dalam Anugrahaeni, 2012: 1) karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Karakteristik yang pertama yaitu senang bermain. Siswa-siswa sekolah dasar pada umumnya masih suka bermain. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang bermuatan permainan.

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak. Siswa sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk dan diam mendengarkan ceramah selama berjam-jam. Mereka sangat aktif bergerak dan hanya bisa duduk dengan tenang sekitar 30 menit saja. Oleh karena itu, guru harusnya merancang model pembelajaran yang menyebabkan anak aktif bergerak atau berpindah. Peningkatan kemampuan gerak dapat diidentifikasi dalam bentuk gerak yang bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang lebih efisien, gerakan yang dilakukan menjadi semakin lancar dan terkontrol, pola atau bentuk gerakan semakin variatif, gerakan semakin kuat dan mantap.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan gerak anak apabila dari segi kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam

melakukan gerakan adalah faktor koordinasi tubuh, ukuran tubuh dan kekuatan otot. Ketrampilan gerak tubuh akan mengalami peningkatan secara bertahap, perkembangan koordinasi gerak tubuh merupakan kunci perkembangan penguasaan berbagai macam ketrampilan yang telah mulai dikuasai pada masa anak kecil bahkan pada masa bayi.

Karakteristik yang ketiga adalah senang bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 4 siswa untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok. Dengan bergaul dalam kelompoknya, siswa dapat belajar bersosialisasi, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar setia kawan dan belajar mematuhi aturan-aturan dalam kelompok.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang terakhir adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Suatu konsep juga akan cepat dikuasai anak apabila mereka dilibatkan langsung melalui praktik dari apa yang diajarkan guru. Oleh sebab itu, guru seharusnya merancang model pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori kelas rendah dan kategori kelas tinggi. Subyek dari kegiatan penelitian ini adalah siswa yang duduk di kelas IV sekolah dasar, dimana kelas IV adalah masuk kedalam kategori kelas tinggi. Aktivitas yang perlu dilakukan anak besar (kelas tinggi) adalah aktivitas yang menggunakan ketrampilan untuk mencapai tujuan tertentu, aktivitas secara

beregu atau kelompok, aktivitas mencoba-coba, aktivitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian dalam bentuk aktivitas individual atau permainan kelompok terutama yang melibatkan kekuatan dan ketahanan.

Materi atletik yang dapat diberikan kepada siswa kelas IV SD adalah permainan atletik yang lebih kompleks yang membutuhkan gerakan koordinasi yang lebih maju. Gerakan ini lebih mengarah pada ketrampilan olahraga sebagai berikut :

- 1) Permainan kompetitif dan Kerjasama.
 - a) Permainan yang menggunakan net.
 - b) Permainan yang menggunakan alat pemukul.
 - c) Permainan yang bersifat saling menyerang.
 - d) Permainan yang menggunakan sasaran.
- 2) Kegiatan Jasmani Serial.
 - a) Gerak meniru binatang.
 - b) Permainan gendong-gendongan atau gajah-gajahan.
 - c) Permainan dengan mengikuti irama musik
- 3) Kegiatan Atletik.

Kegiatan ini harus diberikan dalam bentuk permainan dan bukan dalam bentuk permainan nomor-nomor atletik secara utuh. Siswa melakukan gerakan atletik dengan modifikasi. Jadi, dengan membedakan kedua tingkatan tersebut

ini diharapkan siswa sekolah dasar lebih tertarik dengan gerak dasar atletik yang benar. Pada waktu memasuki tahap spesifikasi, dasar gerak dasar tersebut diharapkan siswa terbentuk (Saputra, 2003: 17- 20).

4. Permainan

Permainan merupakan salah satu strategi dalam mengajarkan pendidikan jasmani yang diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Pada umumnya, manusia baik anak-anak maupun orang dewasa, laki-laki maupun perempuan senang bermain. Dari rasa senang bermain inilah dapat diketahui keadaan asli setiap orang bermain tidak sadar mereka berbicara, bertingkah laku secara spontan sesuai kebiasaannya. Oleh karena itu, permainan dapat digunakan sebagai alat untuk memacu potensi aktivitas anak yang berupa gerak, sikap dan tingkah laku.

Menurut Kimpraswil (dalam Hariyanto, 2010: 2) mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Sedangkan Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Hariyanto, 2010: 2) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan

membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

5. Permainan Petanque

a. Sejarah Petanque

Dikutip dari (<http://Wikipedia.com>; Sejarah Petanque, online) Petanque diucapkan [pe.tã:k] dalam bahasa Perancis) adalah suatu bentuk permainan boules yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut *cochonnet* dan kaki harus berada di lingkaran kecil. Permainan ini biasa dimainkan di tanah keras atau minyak, tapi juga dapat dimainkan di rerumputan, pasir atau permukaan tanah lain. Permainan sejenis adalah *bocce* dan *bowls*.

Pada awal abad ke-6 SM orang Yunani Kuno telah memainkan permainan melempar koin, batu datar, dan bola batu, disebut *spheristics*. Bangsa Romawi Kuno memodifikasi permainan dengan menambahkan target yang harus didekati sedekat mungkin. Variasi Romawi dibawa ke Provence oleh tentara Romawi dan pelaut. Sebuah makam Romawi di Florence menunjukkan orang bermain game ini, membungkuk untuk mengukur poin. (Wikipedia; sejarah petanque, online 29 April 2019)

Dalam perkembangannya setelah itu masyarakat Roma, menggantikan bola batu dengan bola kayu, dengan kuku untuk memberi mereka bobot yang

lebih besar. Pada Abad Pertengahan Erasmus menyebut permainan itu sebagai globurum. Tetapi selanjutnya menjadi dikenal sebagai 'boule,' atau bola, dan itu dimainkan di seluruh Eropa. Raja Henry III dari Inggris melarang permainan itu dan menggantikannya dengan pemanah, dan di abad 14, Charles IV dan Charles V dari Perancis juga melarang olahraga untuk rakyat jelata. Namun dalam abad ke-17 adalah larangan tersebut dicabut.

Pada abad ke-19, di Inggris olahraga telah menjadi bowling rumput, di Perancis, olahraga ini dikenal sebagai boule, dan dimainkan di seluruh masyarakatnya. Para Meissonnier seniman Prancis membuat dua lukisan menunjukkan orang-orang bermain game, dan Honoré de Balzac dijelaskan pertandingan di *La Comédie humaine*. Di Prancis Selatan telah berevolusi menjadi jeu Provençal, mirip dengan petanque, kecuali bahwa lapangan lebih besar dan pemain menjalankan tiga langkah sebelum membuang bola. Permainan ini dimainkan di desa-desa di seluruh Provence, biasanya pada kotak tanah di bawah naungan pohon.

Petanque dalam bentuk yang sekarang ditemukan pada tahun 1907 di kota La Ciotat dekat Marseilles oleh pemain Lyonnaise Prancis bernama Jules Boule Lenoir. Panjang pitch atau lapangan dikurangi oleh sekitar setengah, dan pengiriman bergerak diganti dengan yang stasioner.

Turnamen petanque pertama dengan aturan baru diselenggarakan pada tahun 1910 oleh Ernest saudara dan Joseph Pitiot, pemilik sebuah kafe di La Ciotat. Setelah itu olahraga tumbuh dengan kecepatan tinggi, dan segera menjadi bentuk yang paling populer dari boule. Federasi internasional

petanque Fédération Internationale de petanque et Jeu Terbukti didirikan pada tahun 1958 di Marseille dan memiliki sekitar 600.000 anggota di 52 negara (2002).

Kejuaraan Dunia pertama diselenggarakan pada tahun 1959. Kejuaraan paling baru diadakan di Faro (2000), Monako (2001), Grenoble (2002, 2004 dan 2006), Jenewa (2003), Brussels (2005), dan Pattaya / Thailand (2007). Lima puluh dua tim dari 50 negara berpartisipasi dalam 2007. (<http://Wikipedia.com>; sejarah petanque, online 29 April 2019)

b. Olahraga petanque di Indonesia

Dikutip dari Wikipedia (Sejarah Petanque, online. 29 April 2019)

Olahraga petanque di Indonesia mulai dikenal dengan berdirinya Federasi Olahraga Petanque Indonesia atau FOPI pada 18 Maret 2011. Beberapa saat setelah didirikan, olahraga ini kemudian dipersiapkan untuk mengikuti SEA GAMES XXVI 2011 di Jakabaring, Sumatera Selatan, Indonesia pada November 2011. Sukses mengikuti SEA Games, Komite Olahraga Nasional Indonesia mengembangkan olahraga Petanque ke arah yang lebih luas, tidak hanya dipersiapkan untuk training para atlet, tetapi dikembangkan menjadi salah satu cabang olahraga nasional. Caca Isa Saleh adalah orang pertama kali yang menjadi ketua dalam Federasi Olahraga Petanque Indonesia. Caca sesungguhnya bukan atlet Petanque, tetapi dia punya kepedulian yang besar untuk mengembangkan olah raga yang tergolong baru dikenal publik Indonesia. Di tengah kesibukannya sebagai Direktur Utama PDPDE (Perusahaan daerah Pertambangan dan Energi) Sumatera Selatan), Caca

mempersiapkan berdirinya FOPI dan melatih para atlit serta membuka cabang di berbagai daerah.

Meski tergolong olah raga baru di Indonesia, Petanque sebenarnya termasuk olah raga yang sudah punya nama. Di dunia, negara-negara yang kuat dan konsisten mengembangkan petanque adalah negara-negara yang pernah dijajah oleh Prancis, negara yang memang melahirkan cabang olah raga tersebut.

Caca Isa Saleh mulai melakukan sosialisasi yang dimaksudkan untuk mempopulerkan olahraga Petanque di Indonesia yaitu dengan pembentukan pengurus daerah. Salah satu provinsi yang sudah membentuk pengda adalah Sumatera Selatan. Saat ini, ada lima provinsi lain yang mulai aktif memperkenalkan Petanque, yaitu Riau, DKI Jakarta, Jawa Barat, Yogyakarta, Bali, dan Jawa Timur. Untuk itu, Caca sedang gencar memperkenalkan Petanque ke tengah-tengah lembaga pendidikan yakni dari SD hingga SMA, serta kepada masyarakat luas. Dikutip dari (<http://Wikipedia.com>;Sejarah Petanque, online)

c. Perlengkapan Dan Peraturan PETANQUE

Untuk mengetahui perlengkapan dan peraturan PETANQUE terlebih dahulu kita harus ketahui asal olahraga tersebut,Petanque merupakan olahraga permainan yang berasal dari negara Prancis.Olahraga di kota-kota besar saat ini, mulai anak-anak, remaja bahkan manula sekalipun bermain Petanque.

Di indonesia Federasi olahraga petanque indonesia (FOPI) didirikan

18 maret 2011. Telah mengikuti SEA GAMES XXVI 2011 di Jember, Sumatra Selatan Indonesia pada November 2011. Sukses mengikuti SEA GAMES, KONI mengembangkan olahraga petanque ke arah yang lebih luas, tidak hanya dipersiapkan untuk training para atlet, tetapi dikembangkan menjadi salah satu cabang olahraga nasional.

Petanque adalah suatu bentuk permainan boules (BOLA) yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut choconnet (Boka/Joke). Dan kaki harus berada di lingkaran kecil. Permainan ini bisa dimainkan di tanah keras, pasir, rerumputan atau permukaan tanah lain. (Sri Haryono, 2018)

Dalam Buku yang disusun oleh Gustopo (2019) Pelatihan Arbiter Tingkat Jawa Tengah menjelaskan tentang perlengkapan, teknik dasar, peraturan permainan petanque. Adapun perlengkapan yang harus dipenuhi dalam permainan Petanque:

1. Lapangan datar panjang 15M dan lebar 4M
2. Bola besar dari besi berat sekitar 700 gr
3. Bola kecil (Boke) dari kayu diameter 30mm
4. Lingkaran untuk melempar/jembak dari rotan/ ban bekas diameter 50 cm.

Teknik dasar dalam permainan petanque antara lain :

- a. Lemparan Untuk Menuju Titik Sasaran (*Throwing for pointing*)
- Roll (Lemparan dengan menggelindingkan bola ke tanah)

- Soft-Lob (Lemparan Stengah Parabol)
 - High-Lob (Lemparan Tinggi Parabol)
- b. Lemparan untuk menembak (*Throwing for shooter*)
- Shot On The Iron
 - Shot Shot
 - Ground Shot

Cara bermain atau peraturan cabang olahraga petanque diantaranya sebagai berikut :

1. Petanque dapat dimainkan 1 lawan 1, 2 lawan 2, dan 3 lawan 3 Pa/Pi atau mix(tidak ada batasa usia)
2. Tiap pemain memegang 3 BOULE kecuali main 3 lawan 3 bolanya 2
3. Bermain diawali dengan “**Tos**”, pemenang tos dipersilahkan melempar boke dari dalam lingkaran yang disimpan disalah satu sisi lapangan dengan jarak lemparan minimal 6 meter maksimal 10 meter, diberi kesempatan 3x apabila belum memenuhi jarak tersebut itu gagal. lawan yang melakukan lemparan.
4. Setelah boke (bola kecil) dilempar, selanjutnya pemenang undian melempar Boule (Bola besar) sedekat mungkin ke boke
5. Selanjutnya giliran lawan melempar, bisa mengarah semakin dekat ke boke atau bisa mengenai bola lawan hingga jauh
6. Regu yang paling jauh boge nya ke boke, itu yang main terus sampai habis atau sampai lebih dekat boge kita dari lawan.

7. Skor dihitung sampai 13 poin, siapa saja regu yang pertama mendapatkan poin 13 dialah yang menang.

Berikut Alat yang digunakan dalam permainan petanque ini , dapat dilihat seperti gambar dibawa ini:

1) BOULE(Bola)

- Berbentuk bulat terbuat dari logam dan berongga dibagian dalamnya.
- Mempunyai garis pusat antara 70.5 mm hingga 80 mm.
- Beratnya antara 650 gram hingga 800 gram
- Boule (bola) ini mempunyai jenama tertentu,angka penunjuk berat dan nomor seri tertera padanya.
- Boule (bola) yang digunakan pertandingan mesti yang telah diluluskan oleh badan antar bangsa (FIPJP) atau persekutuan Petanque kebangsaan (PPM)

Gambar 2.1 Bola besi/ BOSI Petanque



Gambar bola Petanque

2) JACK (bola Kayu)

- Berbentuk bulat tetapi diperbuat daripada kayu keras.
- Mempunyai garis pusat antara 25 mm hingga 35 mm.

- Mempunyai garis pusat antara 25 mm hingga 35 mm.

Gambar 2.2 Bola Kayu/ Jack / Target



3) ALAT PENGUKUR JARAK

- Meliputi alat-alat seperti 'Tape measure', 'Telescopic measure', 'Calliper', dan 'Tappet gauge'
- Digunakan untuk mengukur jarak Boule (bola) yang terdekat dengan kedudukan jack.

Gambar 2.3 Alat Ukur / Meteran



4) KAIN ATAU TUALA KECIL

Digunakan untuk membersihkan Boule (Bola) semasa pertandingan.

Gambar 2.4 Lap Kain/ Kanebo



5) BEG

- Mempunyai saiz yang sesuai untuk mengisi dan membawa peralatan Petanque

Gambar 2.5 Tas Bola



6) Kemudian adapun lapangan Petanque dapat dilihat seperti gambar di bawah ini:

Gambar 2.6 Lapangan Petanque



7) **Lingkaran Pelempar/ circel**

- Lingkaran pelempar dengan ukuran diameter 50 cm terbuat dari bahan fiber/rotan/ban bekas.

Gambar 2.7 circel petanque



6. Modifikasi Alat Pembelajaran

Salah satu kendala kurang lancarnya proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah termasuk didalamnya dalam materi lempar sasaran,

selain itu pendekatan pembelajaran pada penyajian teknik-teknik dasar yang standar sesuai ketetapan kurikulum yang ditetapkan. Kedua hal tersebut menyebabkan pola pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung membosankan peserta didik.

Sehingga peneliti berupaya mengarahkan untuk menggunakan metode belajar yang tidak mengharuskan siswa sebagai pendengar, pencatat, penghapal materi yang ada di buku, tetapi sebuah upaya yang mendorong siswa untuk berfikir, bekerja selama proses pembelajaran, dan menjadikan mereka lebih aktif, yakni dengan modifikasi sarana pembelajaran yang aman, murah, mudah didapat dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar lempar sasaran. Dalam hal ini peneliti memodifikasi bola lempar menggunakan bola plastik kecil yang diisi dengan pasir untuk mengganti bola petanque yang terbuat dari besi.



Gambar 2.8 Modifikasi Bola Plastik

Keterangan:

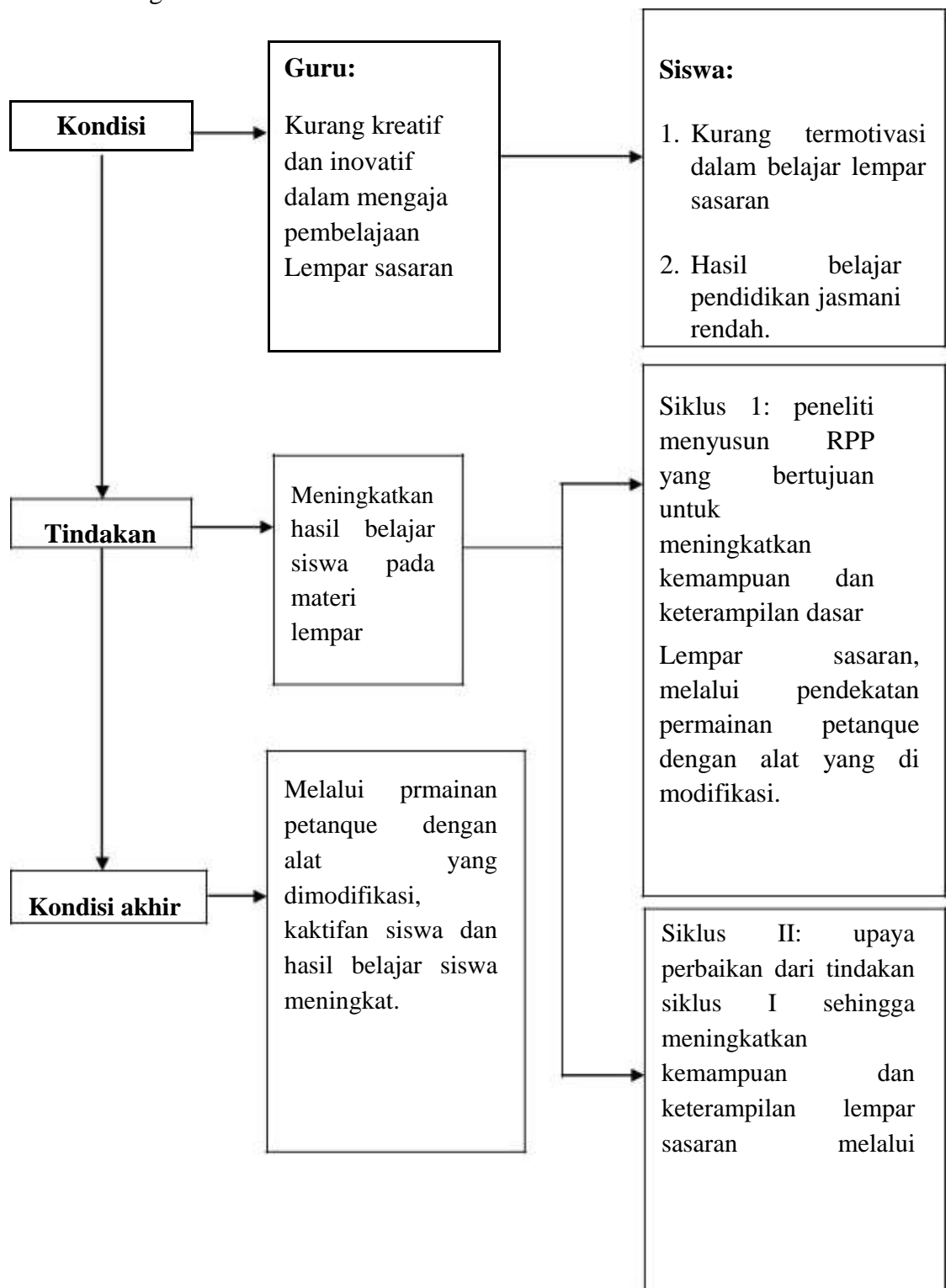
Berat bola: 600 – 750 gram

Diameter : 9,8 cm

B. Kerangka Pikir

Secara garis besar kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas ini

dapat dijabarkan dalam diagram sebagai berikut:
Gambar 2.9 Kerangka Pikir



pembelajaran
pendekatan
permainan
petanque
dengan alat
yang di
modifikasi.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan berfikir di atas dapat dirumuskan hipotesis bahwa: melalui pendekatan permainan petanque dengan alat yang di modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dalam pembelajaran penjaskes pada siswa kelas IV SDN Genting 03 tahun pelajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* menurut Suharsimi, dkk. (2010:3) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Secara lebih sederhana Komaidi dan Wijayanti (2011:2) mendefinisikan penelitian tindakan kelas yang didasari dari penjelasan Kemmis dan McNeill yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Maksud dari penjelasan tersebut adalah bahwa penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan – tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD N Genting 03 yang beralamat di Ngrawan, Desa Genting, Kecamatan Jambu, Kabupaten Semarang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus – September 2018, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1. Waktu penelitian

Jenis Kegiatan	Agustus			September			
	2	3	4	1	2	3	4
a. Persiapan Penelitian							
b. Seleksi informen, penyiapan instrument, dan alat.							
c. Tindakan Siklus I - Persiapan - Pelaksanaan - Pengamatan - Refleksi							
d. Analisis data siklus I							
e. Perencanaan Siklus II							
f. Tindakan Siklus II							
g. Analisis Data							
h. Penyusunan Laporan							

C. Subjek Dan Obyek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IV SDN Genting 03 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 12 siswa putera dan 4 siswa puteri.

Obyek penelitian ini adalah ketrampilan lempar sasaran siswa kelas IV SD Negeri Genting 03 dengan pendekatan permainan petanque.

D. Data dan Sumber Data

Penelitian memerlukan sumber data. Sumber data penelitian ini dari lapangan langsung yang diamati peneliti dan nilai ulangan harian Penjaskes siswa kelas IV SDN Genting 03 tahun pelajaran 2018/2019. Selain itu peneliti juga menjadikan teman sejawat sebagai sumber data.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kuantitatif dan kualitatif. Aspek kuantitatif yakni hasil pengukuran keterampilan lempar sasaran pada siswa Kelas IV SDN Genting 03. Sedangkan aspek kualitatif didasarkan atas hasil pengamatan dan catatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Adapun lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes unjuk kerja atau praktik lempar sasaran untuk melihat ketrampilan lempar sasaran siswa. Teknik pelaksanaan tes lempar sasaran ini dilakukan satu persatu oleh para siswa secara bergiliran untuk mendapatkan data yang valid dan merata.

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mengobservasi proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, keadaan dan perilaku siswa selama proses pembelajaran, dan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran. Observasi dicatat berdasarkan instrument observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan data pelengkap yang akan memperkuat data – data yang didapat dari instrument penelitian yang lain. Dalam penelitian ini dokumentasi penelitian berupa foto atau video. Foto dibutuhkan untuk meninjau proses kegiatan pembelajaran berlangsung,

sementara video dibutuhkan untuk tinjauan ulang proses praktik lempar sasaran yang telah dilaksanakan siswa.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Ada dua aspek yang menjadi focus observasi dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu, aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Pedoman observasi yang disiapkan adalah sebagai berikut;

Tabel 3.2 Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran

Nama Siswa :

No Absen :

Kelas :

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Antusias mengikuti pembelajaran				
2.	Siswa aktif bertanya				
3.	Siswa aktif menjawab				
4.	Siswa melakukan teknik dasar lempar sasaran sesuai instruksi dengan benar				
5.	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran				

Aspek selanjutnya yang diamati dalam proses pembelajaran adalah aktivitas guru selama proses pembelajaran. Pengamatan aktivitas guru juga berdasarkan dari pedoman yang telah disusun peneliti. Berikut adalah pedoman

observasi aktivitas guru dalam pembelajaran.

Tabel 3.3 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keterampilan membuka pelajaran				
2.	Keterampilan menjelaskan				
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan petanque)				
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan				
5.	Keterampilan mengelola kelas				
6.	Keterampilan bertanya				
7.	Keterampilan memberikan penguatan				
8.	Keterampilan menutup pelajaran				

2. Tes lempar Sasaran

Tes dalam penelitian ini adalah unjuk kerja secara individu, hanya saja penerapannya dilakukan dalam bentuk game. Masing – masing anak dipasangkan untuk bertanding atau melakukan game lempar sasaran dengan pendekatan permainan petanque. Dalam penilaian game yang dilakukan siswa, peneliti menyiapkan skor shet dan kisi - kisi penilaian teknik dasar lempar sasaran sebagai berikut;

Tabel 3.4. Skor Shet Penilaian Game Lempar Sasaran dalam Permainan

Petanque

**SINGEL FOR FUN PETANQUE KELAS IV
SDN GENTING 03**

Scorshet

EVENT : **WAKTU** : **LINE** :

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL

Player :

Player :

Penilai:

Tabel 3.5 Kisi – kisi Penilaian Ketrampilan Lempar Sasaran

NO.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor
1	Psikomotor	Persiapan sebelum melempar	10-25
		Teknik ayunan Tangan	10-25
		Gerakan Lanjutan setelah melempar	10-25
		Hasil lemparan	10-25
2	Afektif	Disiplin	10-20
		Semangat	10-20
		Percaya Diri	10-20
		Sportif	10-20
		Rasa ingin tahu	10-20
3	Kognitif	Siswa dapat menjawab 4 pernyataan dengan tepat	1 pernyataan skor 25

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai data pelengkap dan merupakan data objektif yang memperkuat hasil penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992 : 16) terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/ verifikasi.

1. Analisa Data Observasi

Data observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran merupakan data yang berbentuk angka atau skor. Skor tersebut diperoleh dengan melihat letak tanda centang (√) pada lembar observasi. Perhitungan skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai siswa

Data skor yang telah dikumpulkan pada setiap kegiatan pembelajaran

selama siklus berlangsung kemudian dianalisis secara deskriptif dengan memperhatikan rerata kelas. Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh penerapan pendekatan permainan petanque dalam pembelajaran ketrampilan lempar sasaran siswa kelas IV SDN Genting 03.

2. Analisis Data Tes

Data yang diperoleh dari kegiatan tes praktik lempar sasaran berupa nilai atau skor. Skor yang merupakan data kuantitatif tersebut dianalisis secara deskriptif. Peneliti menggunakan analisis statistic deskriptif dengan mencari nilai masing – masing siswa dan nilai ketuntasan kelas berdasarkan rerata.

a. Perhitungan nilai siswa

Dalam menghitung nilai ketrampilan lempar sasaran siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut

$$N = \frac{(Nilai Psikomotor \times 50\%) + (nilai Afektif \times 30\%) + (nilai cognitif \times 20\%)}{\times 100} \quad \text{nilai max}$$

Keterangan:

N = Nilai siswa

b. Perhitungan Ketuntasan Kelas

Berdasarkan KKM yang telah ditentukan siswayang dinyatakan tutas dalam pembelajaran ketrampilan lempar sasaran memperoleh nilai ≥ 75 .

Rumus perhitungan ketuntasan kelas adalah sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

H. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Menurut Kristiyanto (2010 : 54) yakni “penelitian tindakan yang diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*)”. Penjelasan mengenai alur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planing*) adalah sebuah langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan.
2. Penerapan Tindakan (*Action*) adalah tahap implementasi atau pelaksanaan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan sebelumnya.
3. Observasi dan Evaluasi Tindakan (*Observation and Evaluation*) adalah tahap pengamatan dan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.
4. Refleksi (*Reflection*) adalah tahap pengungkapan kembali hasil observasi dan evaluasi dalam penerapan tindakan dalam diskusi, sehingga dapat digunakan untuk merancang program penelitian pada siklus berikutnya.

Keempat tahap yang telah dipaparkan diatas tersebut merupakan rancangan tindakan dalam satu siklus penelitian, pada siklus berikutnya rancangan program penelitian yang digunakan berpedoman pada hasil refleksi yang dihasilkan pada siklus sebelumnya, begitu seterusnya hingga target penelitian tercapai.

Prosedur penelitian adalah langkah –langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian.

Langkah – langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi –evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap –tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Survei Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Meninjau sebagaimana pelaksanaan pembelajaran lempar sasaran Atletik diterapkan dalam sekolah.

2. Tahap Seleksi Informen, Penyiapan Instrument, dan Alat

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, adalah :

- a. Menentukan Subjek penelitian
- b. Menyiapkan metode dan instrumen penelitian serta evaluasi

3. Tahap Pengumpulan Data atau Tindakan.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan tabulasi data penelitian yang terdiri

atas:

- a. Hasil Kondisi awal keterampilan lempar sasaran Atletik
- b. Kemampuan siswa terhadap proses pembelajaran
- c. Pelaksanaan pembelajaran
- d. Partisipasi dan keaktifan siswa

4. Tahap Analisis Data

Dalam tahap ini analisis data yang dikumpulkan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul berupa uraian diskriptif tentang perkembangan belajar serta tes keterampilan lempar sasaran senam lantai. Serta hasil tes keterampilan lempar sasaran yang dideskripsikan melalui hasil Kualitatif.

5. Tahap Penyusunan Laporan

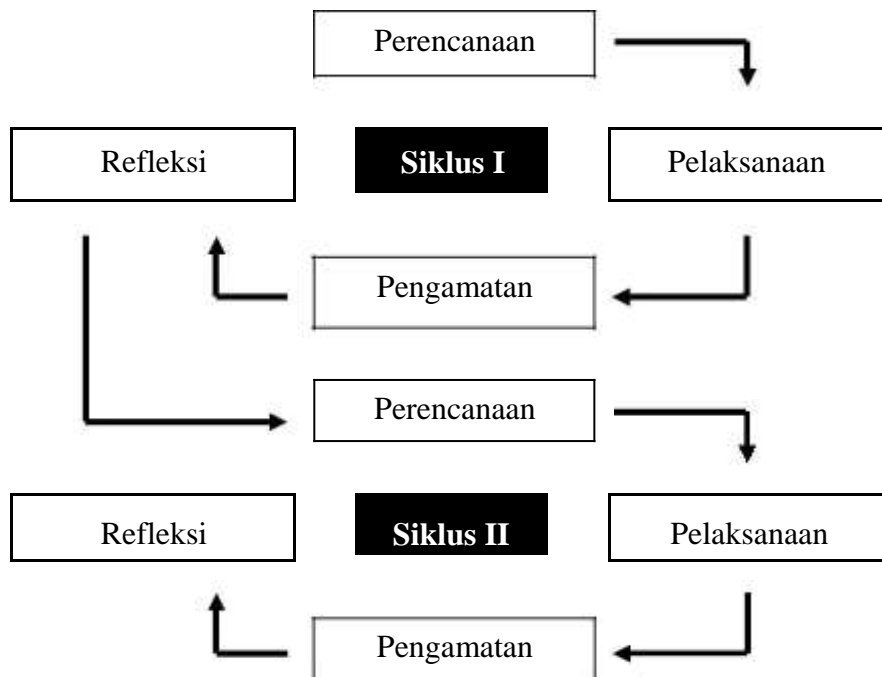
Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari awal survai hingga menganalisis data yang dilakukan dalam penelitian.

6. Deskripsi Tiap Siklus

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lempar sasaran dengan menggunakan pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi pada siswa Kelas IV SDN Genting 03 Tahun pelajaran 2018/2019. Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap ,yakni; (1) Perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus

berikutnya.

Tahapan siklus pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterangkan melalui gambar sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah upaya menyusun berbagai keputusan yang bersifat pokok, yang dipandang paling penting dan yang akan dilaksanakan menurut urutannya guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (<http://www.carapedia.com>).

Kegiatan dalam tahap perencanaan ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Guru merencanakan pembelajaran lempar sasaran menggunakan pendekatan

permainan petanque dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- 2) Guru membuat rubrik penilaian untuk pembelajaran permainan petanque.
- 3) Guru menyiapkan tes lempar sasaran permainan petanque yang harus dilakukan siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 4) Guru menyiapkan alat dokumentasi.
- 5) Menyusun lembar observasi.
- 6) Menyiapkan lembar tes.
- 7) Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran.
- 8) Penyiapan tempat penelitian.
- 9) Penetapan alokasi waktu pelaksanaan.
- 10) Sosialisasi kepada subjek.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan presensi, menginformasikan kompetensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran, metode pembelajaran. kemudian dilanjutkan dengan melakukan pemanasan dan peregangan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi terhadap dampak tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah- langkah kegiatan adalah:

- a) Guru menyiapkan /menentukan lapangan yang akan digunakan.
- b) Guru menyiapkan siswa untuk berbaris di lapangan.
- c) Guru membuka pelajaran, memimpin do'a, mengadakan presensi kehadiranpeserta didik.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut
- e) Guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan pemanasan statis dan dinamis terlebih dahulu.
- f) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik.
- g) Guru memulai pembelajaran lempar sasaran pada permainan petanque dengan memberikan contoh cara melakukan rangkaian gerakan melempar sasaran di depan peserta didik.
- h) Guru mengulangi pemberian contoh cara melakukan rangkaian gerakan melempar sasaran yang benar dan meminta satu anak menjadi model. Siswa dimotivasi untuk memperhatikan.

- i) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan lemparan ke target atau bola Jack.
- j) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan teknik dasar lempar dalam permainan petanque dengan jarak yang bervariasi kearah Jack atau bola sasaran.
- k) Siswa berlatih sungguh-sungguh sambil menunggu giliran masing-masing
- l) Siswa mencermati gerakan teknik dasar melempar ketarget atau Jack teman yang sedang praktek.
- m) Setiap anak mempraktekkan rangkaian gerakan lempar sasaran dalam permainan petanque secara berpasangan, guru membantu pelaksanaan praktek tersebut.

3) Kegiatan Akhir

Siswa dikumpulkan untuk pendinginan kemudian diberitahukan hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan lempar sasaran. Dan siswa disuruh menjawab pertanyaan-pertanyaan konsep lempar sasaran. Setelah itu, setiap siswa diberi materi peraturan bermain lempar sasaran dalam petanque untuk dipraktikkan di rumah.

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006: 156). Setelah tindakan pada

siklus dilaksanakan maka dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tersebut dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pengamatan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru lain untuk merencanakan observasi.
- 2) Pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran yang dimodifikasi.
- 3) Membahas kelemahan dan kekurangan dengan kepala sekolah dan guru lain.

d. Refleksi

Refleksi yaitu upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator, dan orang-orang yang terlibat didalamnya (Nurhadi, 2004: 51). Berdasarkan hasil dari observasi yang dikumpulkan dan dianalisa, guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan ada peningkatan hasil belajar melembar sasaran oleh siswa. Hasil analisa data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

2. Rancangan siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun skenario pembelajaran, kelemahan-kelemahan yang muncul pada siklus I didiskusikan bersama observer yang bertindak sebagai kolaborator, untuk mencari cara yang dapat

meningkatkan penguasaan lempar sasaran dalam hasil belajar dan motivasi yang terdiri dari:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) lempar sasaran.
- 2) Menyusun instrument tes keterampilan lempar sasaran.
- 3) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyiapkan lembar tes.
- 6) Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pembelajaran.
- 7) Penyiapan tempat penelitian.
- 8) Penetapan alokasi waktu pelaksanaan.
- 9) Sosialisasi kepada subjek.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan meliputi menyilipresensi, menginformasikan kompetensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran, metode pembelajaran. kemudian dilanjutkan dengan melakukan pemanasan dan peregangan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, tahap ini dilakukan bersama dengan tahap observasi

terhadap dampak tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah - langkah kegiatan adalah :

- a) Pelaksanaannya adalah dimulai dengan siswa kembali diperlihatkan contoh gerakan lempar sasaran dalam permainan petanque. Dan meminta beberapa siswa untuk menjadi model atau mempraktikkannya. Bersamaan dengan itu peneliti dan guru mengulas gerakan lempar sasaran yang dipraktikan siswa tersebut, serta memperbaiki gerakan yang belum tepat.
- b) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran dengan bantuan peneliti dan guru. Setelah dirasa cukup siswa melakukan gerakan lempar sasaran sendiri.
- c) Para siswa mengulang – ulang gerakan dan dilakukan secara bergantian sesuai dengan waktu yang telah ditentukan peneliti dan guru.
- d) Siswa dibagi menjadi beberapa pasang untuk mempraktikkan permainan petanque dengan alat yang sudah disiapkan dan guru mendampingi.
- e) Guru melakukan simulasi pertandingan permainan petanque dengan game 7, hasilnya nanti akan menjadi penilaian bagi guru.

3) Kegiatan Akhir

Siswa dikumpulkan untuk pendinginan, dibariskan kemudian diberitahukan hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan lempar sasaran. Dan siswa disuruh menjawab pertanyaan-pertanyaan konsep lempar sasaran dalam permainan petanque.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran lempar sasaran oleh kolaborator yang bertindak sebagai observer. Setiap kemajuan yang terjadi pada siswa maupun suasana kelas dicatat.

d. Refleksi

Setelah data yang telah diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai bahan refleksi. Refleksi dilakukan dengan melihat data penilaian pada siklus II, Hasil penilaian dijadikan data siklus II.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tiap Siklus

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui kondisi awal siswa SDN Genting 03 kelas IV. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut.

Rata-rata hasil belajar siswa SDN Genting 03 kelas IV masih rendah yaitu dari 16 siswa yang terdiri dari 12 siswa putera dan 4 siswa puteri, 9 siswa tuntas (56%) dan 7 siswa tidak tuntas (44%) diukur dari hal ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75).

1. Dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang masih rendah disebabkan karena siswa tidak senang dan kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes terutama lempar sasaran.
2. Guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi lempar sasaran dalam Atletik. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan lempar sasaran (*keterampilan*), pengamatan sikap, pemahaman konsep gerak (*pengetahuan*) siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kondisi hasil belajar lempar sasaran siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 sebelum diberikan tindakan melalui pendekatan pembelajaran *permainan petanque*, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1. Diskripsi Data Awal Hasil Belajar Lempar sasaran sebelum diterapkan Pendekatan Pembelajaran Permainan Petanque.

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	ALIF DITIA FERDIANSY	75	80	50	205	72	Tdk Tuntas
2	DIMAS MIFTAKHUL AN	76	80	75	231	77	Tuntas
3	M. NAUFAL RIFKY CESA	75	70	50	195	69	Tdk Tuntas
4	ROCHIMUN	80	80	75	235	79	Tuntas
5	ACHMAD RAYHAN ARI	78	80	75	233	78	Tuntas
6	ALVANO IKHSAN MAU	75	60	50	185	66	Tdk Tuntas
7	DENI KURNIAWAN	80	90	75	245	82	Tuntas
8	DIKI KURNIAWAN EKA	85	80	100	265	87	Tuntas
9	YENI AYU WULANDARI	80	70	50	200	71	Tdk Tuntas
10	JUAN FAREL APRILIAN	90	80	80	250	85	Tuntas
11	KHUSNIA ADNI FASAD	75	70	50	195	69	Tdk Tuntas
12	MIFTAKHUL ROZAQ DV	75	60	50	185	66	Tdk Tuntas
13	MUHAMMAD RIZKY FA	80	80	80	240	80	Tuntas
14	RENDY SUBASTIAN	90	80	80	250	85	Tuntas
15	SEPTI AULIA MAHARAN	75	80	80	235	78	Tuntas
16	VINZA RAHMA ANDINI	75	60	75	210	71	Tdk Tuntas
JUMLAH		1264	1200	1095	3559	1211	
RATA RATA KELAS		79.00	75.00	68.44	222.44	75.69	

Tabel 4.2. Prosentase Data Awal Hasil Belajar Lempas sasaran sebelum diterapkan Pendekatan Pembelajaran Permainan Petanque.

Aspek yang Diukur	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	9	56,00%
	Tidak Tuntas	7	44,00%
Jumlah		16	100%

Diagram 4.1 Data Awal Hasil Belajar Lempas sasaran sebelum diterapkan Pendekatan Pembelajaran Permainan Petanque.



Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal, sesuai dengan prosentase ketuntasan belajar hanya 56,00% siswa. Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang. Maka akan dilakukan tindakan guna memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran lempar sasaran siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan pendekatan pembelajaran menggunakan permainan petanque. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

1. Siklus I

Pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* pada Siklus I adalah pengenalan teknik dasar lempar sasaran yang meliputi; (1) Mempraktikkan gerak dasar lempar sasaran, (2) Mempraktikkan teknik lempar sasaran dengan pendekatan pembelajaran *Permainan petanque*.

Tindakan Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan (4 x 35 menit) dalam waktu 2 minggu pada bulan Agustus tahun 2018. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Rencana Tindakan I

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Agustus 2018 di SDN Genting 03. Peneliti dan Guru pendidikan jasmani yang bersangkutan (sebagai kolaborator) mendiskusikan rancangan tindakan yang

akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I diadakan selama dua kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar sebelum tindakan menunjukkan bahwa dari siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018 / 2019 sebanyak 16 siswa, terdapat 7 siswa yang belum mencapai batas ketuntasan belajar. Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar tes kognitif siswa dan pengamatan, ternyata sebagian siswa belum dapat memahami teknik dasar lempar sasaran. Sebagian besar siswa yang mengikuti tes belum melakukan teknik dasar lempar sasaran dengan benar.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus I sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari dan memahami teknik dasar lempar sasaran dalam atletik.
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan teknik dasar lempar sasaran menggunakan pendekatan permainan petanque.
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran lempar sasaran yaitu; halaman sekolah yang dimodif menjadi lapangan petanque, bola plastic kecil yang sudah diisi, bola kayu/Target (Jack), dan lembar penilaian.

- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran berupa tes keterampilan (psikomotor). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah ketepatan melakukan gerakan lempar sasaran dan hasil lemparan terhadap target atau bola sasaran.
- 5) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan I, yakni di halaman SDN Genting 03.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan I dilaksanakan 2 kali pertemuan, selama 2 minggu yakni pada setiap hari Kamis, tanggal 23 dan 30 Agustus 2018 di Halaman SDN Genting 03. Sedangkan Kamis tanggal 6 September 2018 sebagai pengambilan data dari siklus I. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

1) Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan I pertemuan I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Agustus 2018. Adapun materi yang disampaikan dalam pertemuan I ini adalah pengertian lempar sasaran dan teknik melaksanakan gerakan lempar sasaran (*materi terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP*). Berikut langkah-langkah pelaksanaan tindakan I pada pertemuan I:

- a) Peneliti dan guru mengawali proses pembelajaran dengan mengatur barisan siswa, berdoa, presensi, dan apersepsi.

- b) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran dengan memberikan gerakan pemanasan statis dan dinamis secukupnya.
- c) Peneliti dan guru menjelaskan materi lempar sasaran melalui media gambar yakni contoh teknik dasar gerakan lempar sasaran, cara memegang bola, sikap permulaan lempar, ayunan tangan saat melempar dan pandangan mata kearah sasaran, dan sikap akhir gerakan tangan setelah melempar pada permainan petanque.
- d) Siswa mengamati dan memperhatikan gambar
- e) Siswa memberikan pendapat atau pertanyaan tentang kegiatan yang ada dalam gambar.
- f) Guru kembali memperjelas gambar dengan mendemonstrasikan gerakan secara langsung kegiatan dalam gambar.
- g) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok
- h) Siswa mempraktikkan gerakan melempar sasaran dengan bantuan guru dan peneliti, dilanjutkan dengan melakukannya sendiri, dan melakukan gerakan lempar sasaran secara berulang.
- i) Peneliti dan guru memberikan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang baru saja dipraktikkan dan membagikan gambar rangkaian gerakan lempar sasaran.
- j) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk

selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

2) Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan I pertemuan II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Agustus 2018. Adapun materi yang disampaikan dalam pertemuan II ini adalah koordinasi teknik dasar lempar sasaran, sikap permulaan, gerakan ayunan tangan dan pandangan mata terfokus pada target sasaran, sikap akhir dengan baik dan benar dan latihan lempar sasaran baik dan benar (*materi terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP*). Berikut langkah-langkah pelaksanaan tindakan I pada pertemuan II:

- a) Peneliti dan guru mengawali proses pembelajaran dengan mengatur barisan siswa, berdoa, presensi, dan apersepsi.
- b) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran dengan memberikan gerakan pemanasan melalui lari mengelilingi lapangan sebanyak 2 kali dan gerakan statis, serta dinamis.
- c) Peneliti dan guru menjelaskan materi lempar sasaran dalam permainan petanque dan beberapa aturan bermain yang akan dilaksanakan dan mengulang tentang materi gerakan lempar sasaran pada pertemuan sebelumnya.
- d) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran dari sikap permulaan, ayunan

tangan, sampai gerakan akhir tangan.

- e) Siswa dibagi menjadi 4 group untuk bermain petanque secara sederhana.
- d) Peneliti dan guru memberikan Penilaian teknik lempar sasaran.
- e) Pelajaran di akhiri dengan gerakan pendinginan (*colling down*), evaluasi dan tanya jawab tentang materi/ kegiatan yang baru saja dilaksanakan, memberitahukan hasil tes penilaian yang telah dilakukan agar siswa mengetahui kemampuannya, siswa disuruh mengisi angket dan menjawab pertanyaan-pertanyaan konsep lempar sasaran, dan berdoa, selanjutnya siswa di bubarkan untuk mengikuti pelajaran berikutnya.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan I

Observasi dan interpretasi tindakan I dilakukan selama Tindakan I berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan I peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan I, yakni:

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran lempar sasaran pada siswa kelas IV SDN Genting 03. Pada pertemuan pertama (Kamis, 23 Agustus 2018 selama 2 x 35 menit), peneliti mengajarkan teknik dasar lempar sasaran pada permainan petanque. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan sikap awalan dalam melempar, ayunan tangan saat melempar dan sikap akhir gerakan melempar. Pada pertemuan kedua (Kamis, 30 Agustus 2018, selama 2 x 35 menit) peneliti memberikan materi tentang lempar sasaran sebagai materi pemantapan untuk pertemuan sebelumnya. Dalam pertemuan kedua ini peneliti menyampaikan bagaimana melakukan sikap awalan, ayunan tangan,

dan akhiran dalam lempar sasaran dengan baik dan benar, selain itu siswa juga dikenalkan bagaimana cara bermain petanque.

- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sebelum tindakan I dilaksanakan peneliti dan guru melaksanakan pretest sebagai bahan acuan dalam membandingkan hasil tes awal dengan tes akhir pada siklus I
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan petanque dengan cara membagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melemparkan bola ke arah target atau jack, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 4) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pemberian motivasi peneliti dan guru terhadap siswa juga dilakukan dengan memberikan reward kepada siswa yang bisa melemparkan bola mendekati target secara berturut sebanyak 5 kali lemparan.
- 5) Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, selain itu juga terlihat aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa yang aktif selama pemberian materi lempar sasaran sebesar 60%, sedangkan 40% lainnya tampak berbicara dengan temannya, dan bermain sendiri bersama teman yang lain. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka ada yang kurang menyukai materi, dan malu melakukan unjuk kerja praktik lempar sasaran terutama siswa perempuan.
- b) Siswa yang antusias selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 60%, sedangkan 40% lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti. Siswa tersebut bermain sendiri mencari tempat yang teduh dengan temannya.

Tabel 4.3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai
1	Antusias mengikuti pembelajaran	2
2	Siswa aktif bertanya	3
3	Siswa aktif menjawab pertanyaan	2
4	Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque	3
5	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	2
Jumlah Nilai		12
Presentase		60,00
Kategori		Cukup

Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran
Siklus I

NO.	INDIKATOR	NILAI
1.	Keterampilan membuka pelajaran	3
2.	Keterampilan menjelaskan	4
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan petanque)	3
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan	3
5.	Keterampilan mengelola kelas	3
6.	Keterampilan bertanya	3
7.	Keterampilan memberikan penguatan	3
8.	Ketrampilan menutup pelajaran	4
JUMLAH		26
PROSENTASE		$26/32 \times 100 = 81,26$

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Hasil pengamatan dari aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I yaitu guru telah menjalankan sebagian besar kegiatan yang disusun dengan baik. Rencana yang disusun sebelumnya telah dilaksanakan secara runtut dan guru juga turut aktif mengawasi pembelajaran dan membantu siswa. Hanya saja dalam manajemen waktu yang masih perlu diperbaiki, dilihat dari proses

pembelajaran yang kelihatan tergesa – gesa sehingga harapannya di pertemuan berikutnya dapat dijadikan evaluasi dan perbaikan.

- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque*.

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi selama pelaksanaan Tindakan I berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dan kegiatan mengajar dapat identifikasi:

- 1) Hasil belajar siswa dalam lempar sasaran setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas adalah 69%, sedangkan Tidak Tuntas 31%.
- 2) Dalam hal ini sejumlah 11 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas, dan sedangkan 5 siswa Tidak Tuntas.

Dalam pelaksanaan Tindakan I terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan I, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan I diantaranya :

- 1) Sebagian siswa merasa tertarik dengan metode baru yang disampaikan oleh peneliti yakni dengan penyampaian materi melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque*, sebab siswa merasa senang dengan melihat secara langsung mempraktikkan materi yang disampaikan peneliti dan guru. Selain itu, melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* juga merupakan hal

yang baru dan belum pernah dilaksanakan guru sebelumnya di sekolah.

- 2) Siswa mengamati secara langsung teknik dasar pelaksanaan lempar sasaran permainan petanque yang membuat siswa penasaran ingin mencoba.
- 3) Situasi kelas lebih kondusif sehingga siswa dapat mencerna dengan baik materi yang disampaikan peneliti.

Akan tetapi dalam pelaksanaan Tindakan I ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan I, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan I tersebut adalah:

- 1) Mayoritas siswa belum dapat mempraktikkan beberapa teknik dasar lempar sasaran dengan benar.
- 2) Siswa kurang paham dengan bentuk penjelasan peneliti dan guru sebab ada sebagian siswa kurang konsentrasi dalam menerima materi yang diberikan oleh peneliti dan guru.
- 3) Siswa seringkali lupa dengan teknik gerakan yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, sehingga peneliti dan guru seringkali mengulangi pelaksanaan materi pada minggu lalu.
- 4) Siswa kurang aktif bertanya sehingga kekurangan atau kesalahan teknik dasar dan metode pembelajaran yang dilakukan siswa kurang dapat dipantau oleh guru dan peneliti.
- 5) Masih banyak siswa yang tidak focus pada target atau sasaran yang mengakibatkan bola menjauh dari target.

- 6) Masih banyak siswa yang kurang berani melakukan gerakan teknik dasar karena malu.
- 7) Siswa kurang mampu mencermati contoh pelaksanaan gerakan dari guru dan peneliti sehingga sebagian siswa belum dapat menunjukkan kualitas

d. Analisis dan Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil observasi pada Tindakan I tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus I telah menunjukkan hasil yang sesuai, mengingat jumlah materi yang disampaikan cukup banyak dan bervariasi serta alokasi waktu dalam mengajar yang sedikit.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.
- 3) Tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa pada awal sebelum diberikan tindakan sudah menggambarkan kondisi awal kelas sebelum mendapatkan tindakan.
- 4) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu menciptakan situasi yang kondusif saat pembelajaran di kelas, sehingga siswa cenderung memperhatikan materi yang disampaikan peneliti dan guru. Hasil pekerjaan siswa pada Pelaksanaan Tindakan I sudah sesuai dengan indikator capaian pada siklus I. Secara lebih detail hasil kerja siswa selama Tindakan I, dijelaskan sebagai berikut :

- a) Hasil belajar lempar sasaran siswa setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas adalah 69% atau sebanyak 11 siswa, sedangkan Tidak Tuntas 31% atau sebanyak 5 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada proses Siklus I, hasil belajar siswa dalam penguasaan lempar sasaran sudah sesuai dengan rencana indikator capaian pada siklus I.
- b) Hasil belajar siswa dalam lempar sasaran meningkat jika dibandingkan dengan data awal kondisi siswa.

Berdasarkan hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah sesuai dengan rencana indikator capaian siklus I, akan tetapi pemberian tindakan pada siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai 70% ketuntasan dari seluruh siswa.

e. Diskripsi Data Tindakan I

Adapun diskripsi data yang diambil dari pemberian tindakan pada siklus I meliputi: tes unjuk kerja kemampuan lempar sasaran(keterampilan), pengamatan sikap/aktivitas siswa , dan pemahaman konsep gerak (pengetahuan) siswa kelas IV SDN Genting 03 tahun pelajaran 2018/2019 Berikut hasil belajar lempar sasaran siswa setelah pemberian tindakan pada siklus I melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* dalam bentuk tabel:

Tabel 4.5. Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	ALIF DITIA FERDIANSY	85	80	75	240	82	Tuntas
2	DIMAS MIFTAKHUL AN	80	78	75	233	78	Tuntas
3	M. NAUFAL RIFKY CESA	70	75	75	220	73	Tdk Tuntas
4	ROCHIMUN	80	76	75	231	78	Tuntas
5	ACHMAD RAYHAN ARI	85	90	75	250	85	Tuntas
6	ALVANO IKHSAN MAU	80	80	80	240	80	Tuntas
7	DENI KURNIAWAN	85	85	100	270	88	Tuntas
8	DIKI KURNIAWAN EKA	90	90	75	255	87	Tuntas
9	YENI AYU WULANDARI	70	75	75	220	73	Tdk Tuntas
10	JUAN FAREL APRILIAN	90	90	75	255	87	Tuntas
11	KHUSNIA ADNI FASAD	75	70	75	220	74	Tdk Tuntas
12	MIFTAKHUL ROZAQ DV	75	60	75	210	71	Tdk Tuntas
13	MUHAMMAD RIZKY FA	80	90	75	245	82	Tuntas
14	RENDY SUBASTIAN	90	90	100	280	92	Tuntas
15	SEPTI AULIA MAHARAN	80	80	75	235	79	Tuntas
16	VINZA RAHMA ANDIN	75	70	75	220	74	Tdk Tuntas
JUMLAH		1290	1279	1255	3824	1280	
RATA RATA KELAS		80.63	79.94	78.44	239.00	79.98	

Tabel 4.6. Deskripsi Data Hasil Belajar Lempar sasaran melalui Pendekatan Permainan petanque (Akhir Siklus 1)

Aspek yang Diukur	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar Siswa (KKM; 75)	Tuntas	11	69%
	Tidak Tuntas	5	31%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel hasil belajar lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun ajaran 2018/ 2019 di atas setelah diberikan Tindakan I dapat diketahui bahwa prosentase siswa yang mencapai ketuntasan adalah 69% dan prosentase siswa yang belum mencapai ketuntasan adalah 31%. Dengan kata lain, sejumlah 11 siswa telah mencapai kriteria tuntas sedangkan 5 siswa tidak tuntas.

Dari hasil proses pembelajaran siklus I dan pra siklus ada peningkatan ketrampilan siswa dalam tes lempar sasaran. Berikut tampilan perbandingan hasil belajar pra sikul dan siklus I.

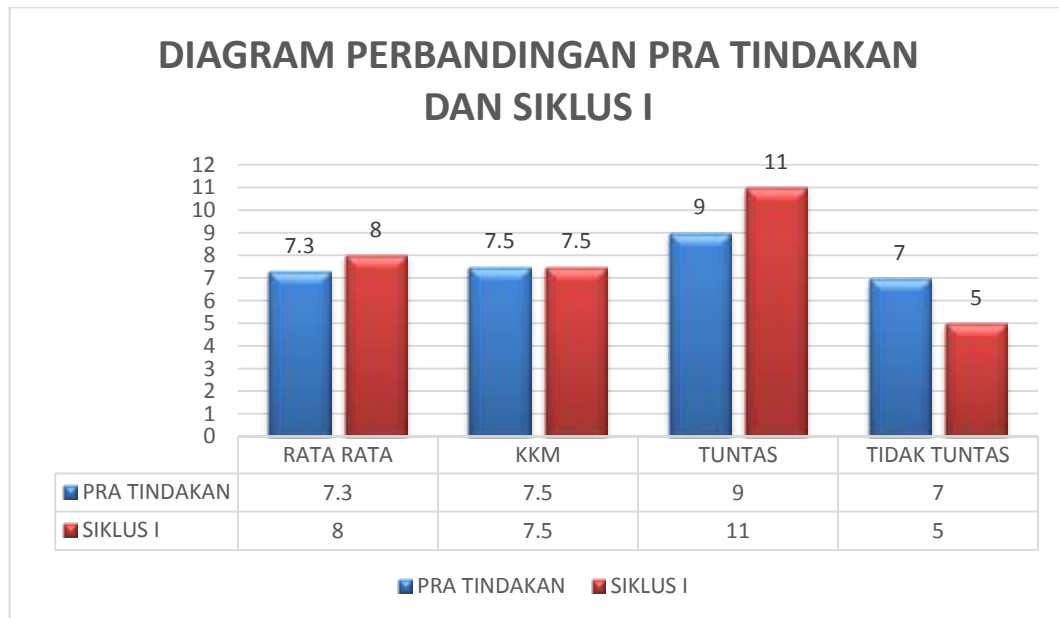
Tabel 4.7. Perbandingan Hasil Skor Ketrampilan Lempar Sasaran pada Pra Tindakan dengan Siklus I.

NO.	SUBJEK	SKOR		KENAIKAN SKOR
		Pra Tindakan	Siklus I	
1	ALIF DITIYA FERDIYANSAH	72	82	10
2	DIMAS MIFTAKUL ANWAR	77	78	1
3	M. NAUFAL RIFKY CAESARIO	69	73	4
4	ROCHIMUN	79	78	-1
5	ACHMAD RAIHAN ARIFAN	78	85	7
6	ALVANO IKHSAN MAULANA	66	80	12
7	DENI KURNIAWAN	82	88	6
8	DIKI KURNIAWAN EKA F.	87	87	0
9	YENI AYU WULANDARI	71	73	2
10	JUAN FAREL APRILIAN	85	87	2
11	KHUSNIA ADNI F.	69	74	5
12	MIFTAKHUL ROZAK DWI GALIH	66	71	5
13	MUHAMMAD RIZKY FATONI	80	82	2
14	RENDY SUBASTIAN	85	92	7
15	SEPTI AULIA MAHARANI	78	79	1

16	VINZA RAHMA ANDINI	71	74	3
----	-----------------------	----	----	---

Tabel perbandingan diatas kemudian dituangkan dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 4.2. Perbandingan ketuntasan Belajar Pra Tindakan dengan Siklus I



Dari tabel dan histogram di atas terlihat adanya suatu peningkatan hasil belajar lempar sasaran siswa SDN Genting 03. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih perlu ditingkatkan kembali prestasinya sehingga semua tuntas.

2. Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan dalam Siklus I, rata-rata siswa belum mencapai 70% ketuntasan dari seluruh siswa. Pelaksanaan Siklus II mengacu pada pelaksanaan Siklus I, karena merupakan perbaikan dari Siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada Siklus II ini sebagai berikut:

a. Rencana Tindakan II

Kegiatan perencanaan Tindakan II dilaksanakan pada hari Selasa, 11 September 2018, di SDN Genting 03. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan

dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang pelaksanaan pembelajaran lempar sasaran, untuk lebih memberikan motivasi serta meningkatkan kemampuan siswa melakukan lempar sasaran dalam permainan petanque. Berikut alur pembelajaran pelaksanaan tindakan pada siklus II:
 - a) Peneliti dan guru (sebagai kolaborator) menjelaskan materi yang akan dipraktikkan serta mengulang sedikit mengenai materi lempar sasaran dengan menggunakan pendekatan permainan petanque dengan alat yang dimodifikasi yang sebelumnya sudah dilakukan pada pertemuan pertama di siklus pertama.
 - 1) Siswa melakukan latihan melempar kearah sasaran atau Jack.
 - 2) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran dengan berbagai posisi(jongkok, setengah berdiri, berdiri tegap) .
 - 3) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran secara berulang-ulang dan bergantian.
 - 4) Setelah dirasa siswa banyak yang benar melakukan teknik lemparan, siswa dibagi berpasangan dan melakukan permainan petanque dengan game 7.
 - b) Guru mencatat hasil game sebagai bahan penilaian dan memberikan

evaluasi dan mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan gerakan lempar sasaran dengan baik sebagai umpan balik.

- c) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran *Permainan petanque*.
 - d) Peneliti dan guru menyiapkan media, serta menyiapkan sarana yang akan digunakan meliputi; lapangan petanque, modifikasi bola petanque, bola kayu (Jack), dan alat tulis.
- 2) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran berupa tes keterampilan (psikomotor). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan lemparan.
 - 3) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan I, yakni di halaman SDN Genting 03.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Tindakan II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan selama 3 minggu yakni pada hari Kamis tanggal 13 & 20 September 2018. Sedangkan tanggal 27 September 2018 sebagai pengambilan data pada siklus II. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran dalam Tindakan II ini adalah penguatan materi sebab materi secara dasar telah diberikan pada Tindakan sebelumnya.

1) Pertemuan I

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan pertama (13 September 2018) yaitu koordinasi teknik dasar lempar sasaran dalam permainan petanque, sikap permulaan, gerakan ayunan tangan, sikap akhir dengan baik dan benar dan latihan lempar sasaran dalam permainan petanque dengan baik dan benar (*materi terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP*). Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti dan guru mengawali proses pembelajaran dengan mengatur barisan siswa, berdoa, presensi, dan apersepsi
- b) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan peregangan statis dan dinamis secukupnya.
- c) Peneliti dan guru mengatur siswa untuk berkumpul, kemudian menjelaskan dan mempraktikkan materi yang diajarkan.
- d) Siswa melakukan latihan melempar kearah sasaran (jack).
- e) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran dengan berbagai posisi (jongkok, setengah berdiri, dan berdiri penuh).
- f) Siswa melakukan gerakan lempar sasaran secara bergantian dan berulang-ulang
- g) Siswa berpasangan mencoba bermaian petanque dengan peraturan sederhana.
- h) Diakhir pertemuan siswa melakukan pendinginan

- i) peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dipraktikkan siswa
- j) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

2) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan kedua (Kamis, 20 September 2018) adalah koordinasi teknik dasar lempar sasaran dalam permainan petanque, sikap permulaan, gerakan ayunan tangan, sikap akhir dengan baik dan benar dan tes lempar sasaran yang disimulasikan dalam pertandingan petanque dengan baik dan benar (*materi terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/ RPP*). Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti dan guru mengawali proses pembelajaran dengan mengatur barisan siswa, berdoa, presensi, dan apersepsi
- b) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan peregangan statis dan dinamis secukupnya.
- c) Peneliti dan guru mengatur siswa untuk berkumpul, kemudian menjelaskan dan mempraktikkan materi yang akan diajarkan serta mengulang sedikit materi yang sebelumnya sudah dilakukan
- d) Siswa melakukan gerakan latihan lempar sasaran
- e) Siswa mengoreksi gerakan teman – temannya ketika melakukan lempar sasaran

f) Penilaian lempar sasaran pelaksanaannya :

- (1) Siswa dikumpulkan dan di bagi menjadi 4 group untuk bermain petanque.
- (2) Setiap group di adakan pertandingan dengan system saling ketemu game 7., kemudian setiap group diambil 1 sebagai juara untuk di tandingkan kembali dengan juara group lain. (Guru keliling)
- (3) Hasil dari pertandingan sebagai bahan penilaian.

h) Siswa melakukan pendinginan

i) Peneliti dan guru memberikan evaluasi dan tanya jawab terhadap materi yang telah dipraktikkan

j) Peneliti dan guru memberitahukan hasil tes yang telah dilakukan dan siswa disuruh menjawab pertanyaan – pertanyaan konsep lempar sasaran

k) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

c. Observasi dan Interpretasi Tindakan II

Observasi dan interpretasi tindakan II dilakukan selama Tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpelasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan Tindakan II, yakni:

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran media *Permainan petanque* pada siswa kelas IV SDN Genting

03 Tahun Pelajaran 2018/2019.

- 2) Sebelum pembelajaran dilaksanakan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II, sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran media *Permainan petanque* untuk memberikan motivasi kepada siswa agar tertarik mempelajari gerakan lempar sasaran.
- 4) Peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh gerakan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu siswa yang aktif selama pemberian teknik lempar sasaran sebesar 80%, sedangkan 20% lainnya masih memberikan respon yang kurang serius terhadap materi. Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka ada yang kurang menyukai materi, dan tidak bisa melakukan unjuk kerja praktik lempar sasaran karena tidak percaya diri khususnya siswa perempuan.

Tabel 4.8. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai
1	Antusias mengikuti pembelajaran	4

2	Siswa aktif bertanya	3
3	Siswa aktif menjawab pertanyaan	3
4	Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque	3
5	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	3
Jumlah Nilai		16
Presentase		80,00
Kategori		Baik

Tabel 4.9 Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran
Siklus II

NO.	INDIKATOR	NILAI
1.	Keterampilan membuka pelajaran	4
2.	Keterampilan menjelaskan	4
3.	Keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan petanque)	4
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan	4
5.	Keterampilan mengelola kelas	3
6.	Keterampilan bertanya	3
7.	Keterampilan memberikan penguatan	4
8.	Ketrampilan menutup pelajaran	4
JUMLAH		30
PROSENTASE		$30/32 \times 100 = 93,75$

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

- 5) Guru, peneliti dan siswa selalu memberikan *applause* pada setiap penampilan siswa. Guru dan peneliti juga memberikan *reward* berupa pujian, seperti: “Bagus Ya Bagus”, “bagus sekali”. Suasana tampak hidup dengan semangat dan antusiasme siswa yang tinggi.

- 6) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar obeservasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran lempar sasaran melalui pendekatan pembelajaran media *Permainan petanque*.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan II\ berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi:

- 1) Hasil belajar siswa dalam materi lempar sasaran setelah Tindakan II dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas 81 % sedangkan Tidak Tuntas 19 %.

Tabel 4.10. Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	ALIF DITIA FERDIANSYA	85	90	100	275	90	Tuntas
2	DIMAS MIFTAKHUL AN	90	85	75	250	86	Tuntas
3	M. NAUFAL RIFKY CESA	85	80	75	240	82	Tuntas
4	ROCHIMUN	90	85	75	250	86	Tuntas
5	ACHMAD RAYHAN ARI	90	90	100	280	92	Tuntas
6	ALVANO IKHSAN MAU	80	85	75	240	81	Tuntas
7	DENI KURNIAWAN	90	95	100	285	94	Tuntas
8	DIKI KURNIAWAN EKA	95	90	100	285	95	Tuntas
9	YENI AYU WULANDARI	73	75	75	223	74	Tdk Tuntas
10	JUAN FAREL APRILIAN	95	90	100	285	95	Tuntas
11	KHUSNIA ADNI FASAD	70	80	75	225	74	Tdk Tuntas
12	MIFTAKHUL ROZAQ DV	80	80	75	235	79	Tuntas
13	MUHAMMAD RIZKY FA	90	90	75	255	87	Tuntas
14	RENDY SUBASTIAN	95	90	100	285	95	Tuntas
15	SEPTI AULIA MAHARAM	85	80	100	265	87	Tuntas
16	VINZA RAHMA ANDINI	73	75	75	223	74	Tdk Tuntas
JUMLAH		1366	1360	1375	4101	1366	
RATA RATA KELAS		85.38	85.00	85.94	256.31	85.38	

Tabel 4.11. Deskripsi Data Hasil Belajar Lempas sasaran melalui Pendekatan

Permainan petanque (Akhir Siklus II)

Aspek yang Diukur	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar Siswa (KKM; 75)	Tuntas	13	81%
	Tidak Tuntas	3	19%

Jumlah	16	100%
---------------	-----------	-------------

2) Sejumlah 13 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 3 siswa Tidak Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan Tindakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan II diantaranya :

- 1) Sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan lempar sasaran dengan baik. Walau ada sebagian kecil siswa yang belum dapat menunjukkan gerakan lempar sasaran secara maksimal.
- 2) Melalui pendekatan pembelajaran media *Permainan petanque* siswa jadi lebih mudah memahami gerakan lempar sasaran dan jadi lebih termotivasi dalam melakukan gerakan.

Akan tetapi dalam pelaksanaan Tindakan II ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan II, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan II tersebut adalah: Masih ada siswa yang kurang serius sehingga penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan II

Berdasarkan hasil observasi pada Tindakan II tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang sesuai yakni 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk pengambilan data akhir siklus II, sebab materi yang diberikan sedikit hanya penguatan pada sebagian siswa sedangkan sebagian lain adalah penyempurnaan gerakan.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat apa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.
- 3) Pendekatan pembelajaran dengan media *Permainan petanque* yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik.
- 4) Motivasi siswa selama mengikuti proses belajar mengajar pada Tindakan II, antusias siswa selama mengikuti proses belajar naik menjadi 80%. Adanya antusias dan respon siswa terhadap materi karena peneliti dan guru meminta bantuan teman dalam membantu memberikan pengawasan dan control terhadap siswa dalam belajar.

5) Hasil pekerjaan siswa pada Pelaksanaan Tindakan II menunjukkan hasil yang meningkat dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I. Secara lebih detail hasil kerja siswa selama Tindakan II, dijelaskan sebagai berikut :

- a) Hasil belajar siswa dalam materi lempar sasaran setelah Tindakan II dilakukan menunjukkan hasil bahwa yang mencapai kriteria Tuntas 81% sedangkan Tidak Tuntas 19%.
- b) Sejumlah 13 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 3 siswa Tidak Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharapkan. Melihat hasil yang diperoleh pada Tindakan II maka penelitian tindakan kelas telah memenuhi target dari, rencana target yang diharapkan.

e. Diskripsi Data Tindakan II

Selama pelaksanaan Tindakan II maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan lempar sasaran(*psikomotor*), pengamatan sikap/aktivitas siswa(*afektif*), pemahaman konsep gerak (*pengetahuan*) sesuai yang tercantum dalam RPP dan lembar penilaian siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018 / 2019.

Kondisi hasil belajar lempar sasaran siswa kelas IV SDN Genting 03

tahun pelajaran 2018 / 2019 setelah diberikan Tindakan II pendekatan pembelajaran dengan media *Permainan petanque* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12.Deskripsi Data Hasil Belajar Lempar sasaran Setelah Diberikan Pendekatan Pembelajaran *Permainan petanque* (Akhir Siklus II)

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	ALIF DITIA FERDIANSY	85	90	100	275	90	Tuntas
2	DIMAS MIFTAKHUL AN	90	85	75	250	86	Tuntas
3	M. NAUFAL RIFKY CESA	85	80	75	240	82	Tuntas
4	ROCHIMUN	90	85	75	250	86	Tuntas
5	ACHMAD RAYHAN ARI	90	90	100	280	92	Tuntas
6	ALVANO IKHSAN MAU	80	85	75	240	81	Tuntas
7	DENI KURNIAWAN	90	95	100	285	94	Tuntas
8	DIKI KURNIAWAN EKA	95	90	100	285	95	Tuntas
9	YENI AYU WULANDARI	73	75	75	223	74	Tdk Tuntas
10	JUAN FAREL APRILIAN	95	90	100	285	95	Tuntas
11	KHUSNIA ADNI FASAD	70	80	75	225	74	Tdk Tuntas
12	MIFTAKHUL ROZAQ DV	80	80	75	235	79	Tuntas
13	MUHAMMAD RIZKY FA	90	90	75	255	87	Tuntas
14	RENDY SUBASTIAN	95	90	100	285	95	Tuntas
15	SEPTI AULIA MAHARAN	85	80	100	265	87	Tuntas
16	VINZA RAHMA ANDIN	73	75	75	223	74	Tdk Tuntas
JUMLAH		1366	1360	1375	4101	1366	
RATA RATA KELAS		85.38	85.00	85.94	256.31	85.38	

Tabel 4.13. Deskripsi Data Hasil Belajar Lempar sasaran melalui Pendekatan Media *Permainan petanque* (Akhir Siklus II)

Aspek yang Diukur	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar Siswa (KKM : 75)	Tuntas	13	81%
	Tidak Tuntas	3	19%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, hasil belajar lempar sasaran siswa kelas IV SD N Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019. Setelah diberikan Tindakan II adalah 81% sedangkan sisanya 19%. Sejumlah 13 Siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 3 siswa Tidak Tuntas.

Dari hasil proses pembelajaran siklus I dan siklus II ada peningkatan ketrampilan siswa dalam tes lempar sasaran. Berikut tampilan perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II.

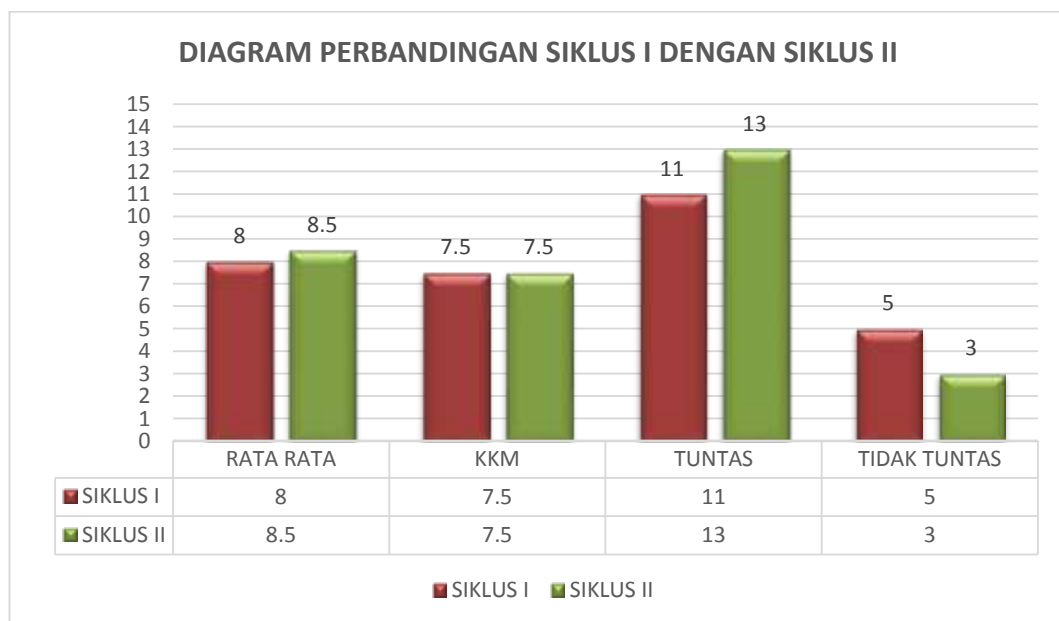
Tabel 4.14. Perbandingan Hasil Skor Ketrampilan Lempar Sasaran pada Siklus I dengan Siklus II.

NO.	SUBJEK	SKOR		KENAIKAN SKOR
		Siklus I	Siklus II	
1	ALIF DITIYA FERDIYANSAH	82	90	8
2	DIMAS MIFTAKUL ANWAR	78	86	8
3	M. NAUFAL RIFKY	73	82	9

	CAESARIO			
4	ROCHIMUN	78	86	8
5	ACHMAD RAIHAN ARIFAN	85	92	7
6	ALVANO IKHSAN MAULANA	80	81	1
7	DENI KURNIAWAN	88	94	6
8	DIKI KURNIAWAN EKA F.	87	95	8
9	YENI AYU WULANDARI	73	74	1
10	JUAN FAREL APRILIAN	87	95	8
11	KHUSNIA ADNI F.	74	74	0
12	MIFTAKHUL ROZAK DWI GALIH	71	79	8
13	MUHAMMAD RIZKY FATONI	82	87	5
14	RENDY SUBASTIAN	92	95	3
15	SEPTI AULIA MAHARANI	79	87	8
16	VINZA RAHMA ANDINI	74	74	0

Tabel perbandingan diatas kemudian dituangkan dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 4.3. Perbandingan ketuntasan Belajar Siklus I dengan Siklus II



C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dari siklus satu ke siklus lainnya. Perbandingan peningkatan kemampuan lempar sasaran Atletik siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 dari kondisi awal ke siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.15. Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Lempar sasaran

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	ALIF DITIYA FERDIYANSAH	L	72	82	90
2	DIMAS MIFTAKUL ANWAR	L	77	78	86
3	M. NAUFAL RIFKY CAESARIO	L	69	73	82
4	ROCHIMUN	L	79	78	86
5	ACHMAD RAIHAN ARIFAN	L	78	85	92
6	ALVANO IKHSAN MAULANA	L	66	80	81
7	DENI KURNIAWAN	L	82	88	94
8	DIKI KURNIAWAN EKA F.	L	87	87	95
9	YENI AYU WULANDARI	P	71	73	74

10	JUAN FAREL APRILIAN	L	85	87	95
11	KHUSNIA ADNI F.	P	69	74	74
12	MIFTAKHUL ROZAK DWI GALIH	L	66	71	79
13	MUHAMMAD RIZKY FATONI	L	80	82	87
14	RENDY SUBASTIAN	L	85	92	95
15	SEPTI AULIA MAHARANI	P	78	79	87
16	VIZA RAHMA ANDINI	P	71	74	74
PROSENTASE			56%	69%	81%

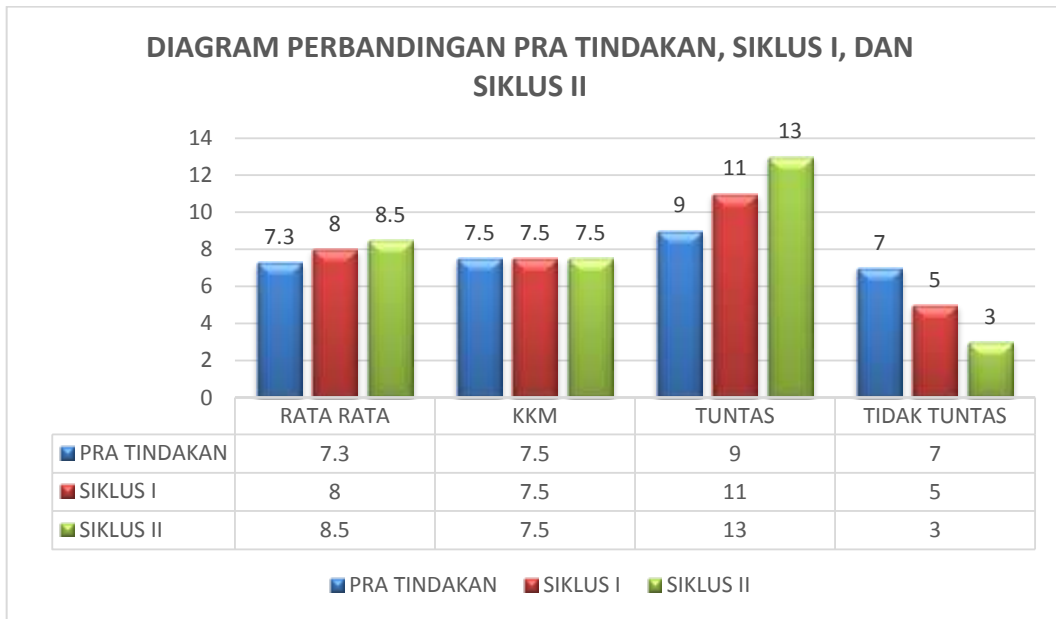
Tabel 4.11. Perbandingan Hasil Belajar Lempar sasaran Setelah Diterapkan

Pendekatan Pembelajaran *Permainan petanque* Siklus I dan Siklus II

ASPEK YANG DIUKUR	KETERANGAN	Data Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
Ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 75)	Tuntas	9	56%	11	69%	13	81%
	Tidak Tuntas	7	44%	5	31%	3	19%
Jumlah		16	100%	16	100%	16	100%

Tabel perbandingan diatas kemudian dituangkan dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 4.4. Perbandingan ketuntasan Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SDN Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pembahasan hasil penelitian pada BAB IV disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* dapat meningkatkan hasil belajar lempar sasaran pada siswa kelas IV SD N Genting 03 Tahun Pelajaran 2018/2019. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil belajar lempar sasaran siswa kelas IV SDN Genting 03 setelah diberikan tindakan terjadi peningkatan sebesar 13%, dengan persentase ketuntasan 69% atau 11 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 12%, dengan persentase ketuntasan 81% atau 13 siswa.

B. Saran

Sesuai dengan simpulan dan implikasi hasil penelitian, serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya bidang studi penjasorkes, maka dapat disampaikan saran-saran:

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarnya.
- b. Dalam proses pembelajaran harusnya guru memperhatikan kondisi siswa dan menggunakan strategi mengajar yang bervariasi. Dengan demikian motivasi dan keaktifan siswa dapat meningkat pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- c. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan model untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Kepada guru yang belum menerapkan pendekatan pembelajaran *Permainan petanque* dapat menggunakan model pembelajaran tersebut sebagai salah satu pendekatan pembelajaran materi lempar sasaran.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran apapun yang diberikan guru dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan guru.

b. Siswa perlu lebih meningkatkan berbagai aktivitas dan mengembangkan berbagai model belajar sekaligus sebagai sarana memperluas pengetahuan dan wawasannya dan belajar secara mandiri, mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk berlatih untuk mempraktikkan teknik dan gerakan yang ada dalam pelajaran.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Disarankan bagi peneliti di masa mendatang untuk dapat mengembangkan penelitian tentang model pembelajaran yang lebih kreatif, dengan pembelajaran yang lebih kreatif diharapkan mampu meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Anni C.T dan Rifa'i, Achmad .2007. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Anonim. 2018. pengertian dan tujuan pendidikan jasmani.
<http://materipenjasorkes.blogspot.com> (diunduh 2 Oktober 2018, 23:02 WIB)
- Anonim. 2018. definisi pendidikan jasmani menurut tokoh tokoh pendidikan jasmani. <http://pendidikanjasmani13.blogspot.com> (diunduh 3 Oktober 2018,14:21 WIB)
- Anonim. 2018. Pengertian dan definisi perencanaan. <http://carapedia.com> (diunduh 3 Oktober 2018,15:06 WIB)
- Anugrahaeni,Rizki. 2012. karakteristik-anak-usia-sekolah-dasar.
<http://peluangbisnisonlinemodalkecil.blogspot.com> (diunduh 9 Oktober 2018, 23:02 WIB)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Gustopo Bayu Laksana. 2018. *Pelatihan Arbire Petanque Tk. Jawa Tengah*. Semarang: FOPI JATENG

- Hariyanto. 2010. *metode-permainan-dalam-pembelajaran*.
<http://belajarpsikologi.com> (diunduh 29 Juli 2013, 15:04 WIB)
- Hidayatullah, M.F. 2009. *Guru Sejati Membangun insane berkarakter kuat dan cerdas*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Ismaryati, 2009. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta : UNS Press.
- Kamus Bahasa Indonesia Online. 2013. Diperoleh 9 Februari 2013, dari www.kamusbahasaindonesia.org/belajar.
- Khomsin. 2008. *Atletik 2*. Semarang: Unnes Press
- Komaidi, Didik dan Wahyu Wijayanti. 2011. *Panduan Lengkap PTK Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Kristiyanto, A. 2010. *Pendidikan Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Marzuki. 2012. *Behaviorurldefaultvmlo*. <http://marzuki49.blogspot.com> (diunduh 20 januari 2013, 18:00 WIB)
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press
- Sri Haryono & Syahru Romadhoni. 2018. *Program Pengabdian Masyarakat- Pelatihan Petanque*. Semarang: UNNES.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA*. Jakarta : Litera.
- Saputra, Yudha M. 2003. *Dasar-Dasar Keterampilan Atletik Pendekatan Bermain untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP)*. Jakarata: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar & Menengah. Bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga

Simon, Rochdi., Saputra, Yudha. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga.*

Bandung : UPI Press.

Syarifuddin, A. 1990. *Belajar Aktif Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar (Pada Kelas: 1,2,3,4,5,6)*. Jakarta: PT. Gramedia.

Wikipedia, *Sejarah Petanque.* (online),

<https://id.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9tanque#:~:text=Sejarah%20Tradisional%20Petanque,->

[Pada%20awal%20abad&text=Variasi%20Romawi%20dibawa%20ke%20Provence,oleh%20tentara%20Romawi%20dan%20pelaut.&text=Pada%20abad%20ke%2D19%2C%20di,dimainkan%20di%20seluruh%20lapisan%20masyarakatnya.](https://id.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9tanque#:~:text=Variasi%20Romawi%20dibawa%20ke%20Provence,oleh%20tentara%20Romawi%20dan%20pelaut.&text=Pada%20abad%20ke%2D19%2C%20di,dimainkan%20di%20seluruh%20lapisan%20masyarakatnya.)). Diakses 29 Agustus 2018.

Lampiran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PJOK

Sekolah	: SDN Rejosari
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester	: 4 /2
Pembelajaran ke	: 1 dan 2 (siklus I)
Hari/Tanggal	: Kamis, 14 dan 21 April 2022
Alokasi waktu	: 2 x pertemuan (4 x 35 menit)

A. TUJUAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan teknik gerak dasar lempar
2. Peserta didik dapat melakukan variasi gerak dasar lempar

B. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

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.
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.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: PJOK

Kompetensi	Indikator
3.3 Memahami variasi gerak dasar jalan kaki, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	3.3.4 Memahami dan menjelaskan variasi gerak dasar lempar
4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar jalan kaki, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3.8 Mempraktikkan rangkaian gerak dasar melempar. 4.3.9 Mempraktikkan melempar bola ke sasaran 4.3.10 Mempraktikkan permainan

	lempar sasaran melalui permainan petanque
--	--

D. MATERI

1. Variasi gerak dasar lempar

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

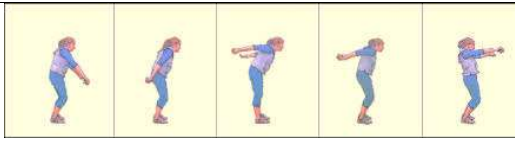
Teknik : *Example Non Example*

Metode : Permainan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

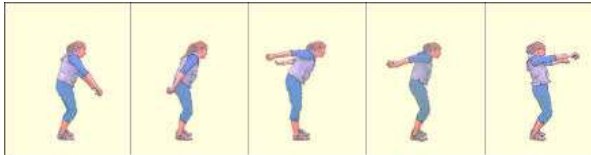
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak siswa menyanyikan salah satu “Lagu Nasional” 4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa 	10 menit

	<p>anak.</p> <p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p> <p>6. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan.</p>	
<p>Kegiatan</p> <p>Inti</p>	<p>Pertemuan I</p> <p>1. Di awal pembelajaran, guru menjelaskan berbagai macam teknik lempar sasaran</p> <p>2. Guru menunjukkan modifikasi alat dan gambar teknik melempar sasaran</p> <p>3. siswa mengamati gambar teknik dasar lempar (Mengamati)</p> <p>4. Siswa memperhatikan gambar tersebut (mengamati)</p> <p>5. Siswa memberikan pendapatnya tentang kegiatan yang dilakukan pada gambar (menalar)</p> <p>6. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan gambar (menanya)</p> <p>7. Guru mendemonstrasikan gerakan secara langsung gerakan pada gambar</p> <p>8. Guru mengarahkan siswa untuk mempraktikkan lempar bola ke arah sasaran menggunakan modifikasi bola kearah sasaran secara bergantian.</p> <p>9. Siswa membuat kelompok 3</p>	<p>50</p> <p>Menit</p>



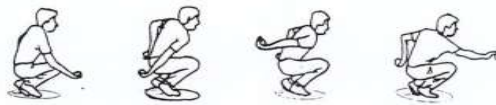
a. Kelompok melempar teknik berdiri penuh



b. Kelompok melempar teknik setengah berdiri



c. Kelompok melempar jongkok



10. Masing- masing siswa dengan kelompoknya mempraktikkan gerakan lempar menggunakan bola yang dimodifikasi(bola plastik)
11. Setelah semua siswa telah melakukan semua lemparan,guru mengumpulkan siswa untuk memperhatikan penjelasan guru mengenalkan Permainan petanque dan mengaplikasikan teknik lemparan tersebut kedalam permainan petanque.
12. Siswa kembali mempraktikkan gerakan melempar yang diaplikasikan dalam permainan

	<p>petanque secara berkelompok(mencoba)</p> <p>13. Setelah dirasa cukup memahami dan menguasai variasi gerak lempar dalam permainan petanque guru meminta beberapa siswa untuk memperagakan permainan petanque didepan teman-temannya (mengkomunikasikan)</p> <p>Pertemuan ke 2</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diawal pertemuan ke dua ini guru kembali mengingatkan tetang materi yang sudah dipraktikkan pada pertemuan sebelumnya2. Guru menjelaskan rangkaian gerakan melempar sambal mempraktikkannya di depan siswa secara perlahan(Mengamati)3. Guru memberikan informasi terkait aturan atau cara bermain petanque secara sederhana.4. Siswa berpendapat atau bertanya terkait aturan permainan petanque (menalar)5. Siswa mempraktikkan gerakan lempar sasaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan menggunakan bola Plastik yang dimodifikasi6. Siswa dibagi menjadi 4 group untuk bermain petanque7. Guru mengadakan penilain dengan melihat hasil	
--	--	--

<p>Kegiatan</p> <p>Penutup</p>	<p>permainan di masing – masing grup.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Guru mengajak siswa melakukan tepuk sedang apa 5. Kegiatan diakhiri Salam dan do'a penutup 	<p>10 menit</p>
--	--	---------------------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru Penjasorkes kelas 4 penerbit Mediatama hal 40-41
2. Gambar lempar (Buku Guru Penjasorkes kelas 4 penerbit Mediatama hal 40-41)
3. Gambar Teknik Dasar Lemparan dalam Permainan Petanque
4. Bola Plastik kecil yang diisi Pasir sebagai modifikasi alat/bola Petanque

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap :Disiplin, kerjasama
 - b. Pengetahuan : soal
 - c. Penilaian ketrampilan : Observasi
2. Instrumen penilaian

(Terlampir)

Kepala Sekolah

Guru

Juli purnomo, S.Pd

Bayu asmara

NIP. 19641126 198405 1 001

NPM.20236008

Daftar Lampiran:

1. Materi Pembelajaran
2. Lembar Kerja Siswa
3. Pedoman dan Rubrik Penilaian Lempar sasaran
4. Lembar penilaian Praktik lempar sasaran
5. Pedoman dan lembar penilaian sikap

Lampiran 1. Materi Pembelajaran

TEKNIK DASAR MELEMPAR BOLA DENGAN BERDIRI

Sikap Badan

Pada saat melakukan lemparan bola besi, sikap badan adalah tetap lurus tidak di ayunkan atau pun di gerakan, yang bergerak hanyalah tangan yang

melempar bola besi tersebut, badan dalam keadaan rileks namun tidak ikut bergerak.

Sikap Kaki

Kaki kanan di depan kaki kiri namun tidak terlalu jauh. Kaki kanan menghadap pada boka yaitu sebagai target yang akan di tuju dan kaki kiri agak di serong ke kanan, kedua kaki berada di dalam circle, ketika melakukan lemparan, jika di lakukan sambil berdiri maka keadaan kaki tetaplah lurus, tidak menekukan lutut ketika sedang melakukan lemparan.

Jika melakukan lemparan dengan keadaan jongkok, posisi kaki tetap sama, namun sekarang lutut di tekuk dan jongkok, namun ketika sedang jongkok, tapak kaki tidak lah rata pada tanah melainkan di jinjit, kaki kanan tetap menghadap ke arah boka yang menjadi tujuan, dan kaki kiri agak sedikit di serongkan, posisi lutut sendiri agak berbeda dimana posisi lutut sebelah kanan lebih tinggi di bandingkan lutu sebelah kiri,

Teknik Melempar Bola

Pada sata akan melempar bola, baikmya membenarkan dahulu pegangan bola tersebut, jika merasa pegangan bola telah benar maka tangan yang akan melakukan lemparan hendaklah di ayunkan degan mengambil awalan dari depan lalu di ayunkan ke belakang.

Posisi tangan ketika di ayunkan ke belakang adalah lurus tidak masuk ke dalam bagian belakang punggung, karena akan mengubah lari bola tidak sesuai

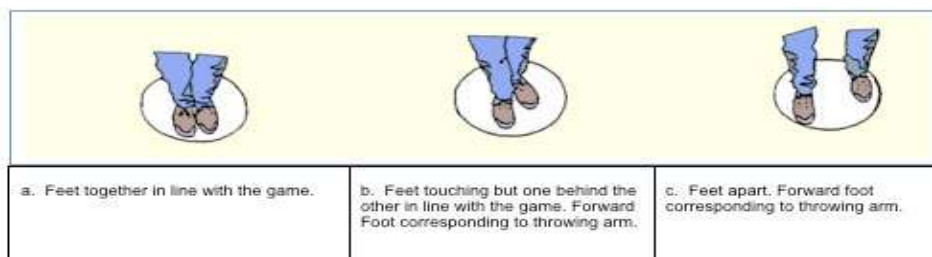
target, ketika sudah mengayunkan tangan ke belakang ayunkan kembali tangan kedepan hingga lurus untuk melepaskan bola besi tersebut, ketika melakukan lemparan posisi jari jangan sampai renggang, tetap rapat sehingga jalur lajunya bola adalah di bagian tengah dari jari tersebut sehingga lajur bola akan tetap lurus sesuai target.

Jika renggang, maka pengenaan target akan jauh, dalam melempar haruslah konsentrasi dan tidak menggunakan emosi agar bola sesuai dengan target dan tidak terlalu jauh, haruslah memakai perasaan dalam melempar, Sama halnya ketika melempar sambil berdiri, ketika jongkok keadaan ataupun cara melemparnya tetap sama dengan lemparan ketika berdiri, hanya keadaan lutut saja yang di tekuk, badan tetap tidak bergerak ketika melempar.

Gambar 1. Cara memegang Bola



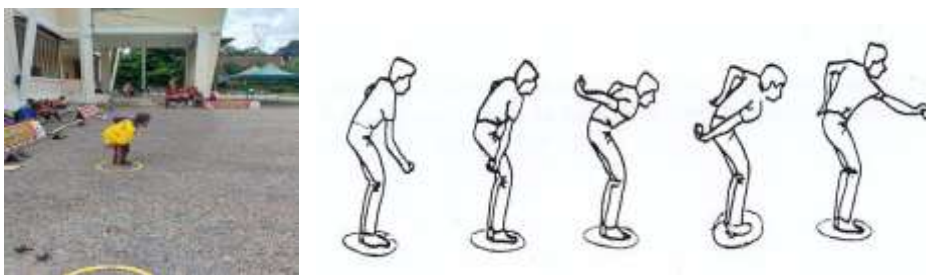
Gambar 2. Posisi kaki



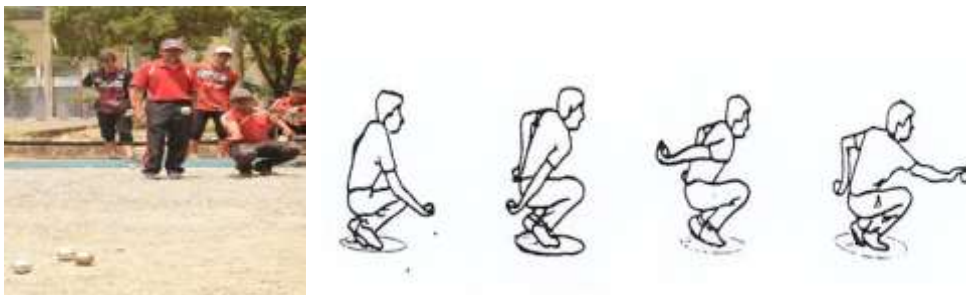
Gambar 3. Melempar Posisi Berdiri



Gambar 4. Melempar Posisi setengah berdiri



Gambar 5. Melempar Posisi Jongkok



Cara bermain atau peraturan cabang olahraga pétanque diantaranya sebagai berikut :

1. Pétanque dapat dimainkan 1 lawan 1, 2 lawan 2, dan 3 lawan 3 Pa/Pi atau mix(tidak ada batas usia)
2. Tiap pemain memegang 3 BOULE kecuali main 3 lawan 3 bolanya 2

3. Bermain diawali dengan “Tos”, pemenang tos dipersilahkan melempar boke dari dalam lingkaran yang disimpan disalah satu sisi lapangan dengan jarak lemparan minimal 6 meter maksimal 10 meter, diberi kesempatan 3x apabila belum memenuhi jarak tersebut itu gagal. lawan yang melakukan lemparan.
4. Setelah boke (bola kecil) dilempar, selanjutnya pemenang undian melempar Boule (Bola besar) sedekat mungkin ke boke
5. Selanjutnya giliran lawan melempar, bisa mengarah semakin dekat ke boke atau bisa mengenai bola lawan hingga jauh
6. Regu yang paling jauh boge nya ke boke, itu yang main terus sampai habis atau sampai lebih dekat boge kita dari lawan.
7. Skor dihitung sampai 13 poin, siapa saja regu yang pertama mendapatkan poin 13 dialah yang menang.

Lampiran 2. LKS

Lembar Kerja Siswa

Nama :

No. absen :

Panduan Mengerjakan:

- 1) Perhatikan Gambar dan bacalah teknik dasar Lempar Sasran dalam Permainan Petaque
- 2) Carilah pasangan untuk mempraktikkan gambar dan penjelasan dari guru

- 3) Ungkapkan secara lisan kesulitan yang dihadapi saat melempar.

Praktikan Gerakan dibawah ini dengan benar dan sungguh sungguh!

- 1) Silahkan membuat barisan menjadi 4 baris untuk mempraktikkan gerakan lempar sasaran secara bergantian (masing masing kelompok membawa 6 bola)
- 2) Cari pasangan lakukan gerakan lempar sasaran bersama pasanganmu!
- 3) Bagilah menjadi 4 kelompok dan bacalah petunjuk permainan petanque bersama teman satu kelompokmu dan tanyakan kepada guru tentang peraturan yang belum dimengerti!
- 4) Cobalah bermain dalam kelompokmu sesuai dengan aturan yang sudah di jelaskan!

Lampiran 3. Rubrik dan Pedoman Penilaian Lempar Sasaran

**TABEL RUBRIK PENILAIAN PSIKOMOTOR / UNJUK KERJA
GERAK DASAR PERMAINAN LEMPAR SASARAN PERMAINAN
PETANQUE**

NO	TEKNIK YANG DINILAI	SKOR	NILA
-----------	----------------------------	-------------	-------------

			I
1	Persiapan Sebelum melempar	10 – 25	
2	Ayunan Tangan	10 – 25	
3	Gerakan Lanjutan setelah melempar	10 – 25	
4	Hasil Lemparan	10 – 25	
	Jumlah Nilai	-	
	Jumlah Nilai Maksimal : 100		

Keterangan : Indikator keberhasilan pembelajara

A. Persiapan Sebelum Melempar

- Benar : Berdiri di dalam sirkel, pegangan tangan sesuai, kedua kaki menapak tanah dan tidak diangkat saat melempar
- Salah : Menginjak sirkel, pegangan tidak sesuai, dan mengangkat kaki saat melempar.

B. Ayunan Tangan

- Benar : Tangan diayunkan lurus ke arah target dari belakang kedepan, kemudian ketika sampai didepan bola dilepaskan
- Salah : Tangan diayunkan tidak lurus dan bola dilepaskan sebelum ayunan tangan sampai depan.

C. Gerakan Setelah Melempar

- Benar : Tangan terbuka menghadap lurus dengan target dan kaki tidak boleh melangkah sebelum bola jatuh ke tanah.
- Salah : Tangan tidak lurus dengan target dan kaki melangkah sebelum bola jatuh.

D. Hasil Lemparan

- Benar : Bola berada sedekat mungkin dengan target atau menempel
- Salah : Bola Jauh dari target.

**TABEL RUBRIK PENILAIAN AFEKTIF PEMBELAJARAN PERMAINAN
LEMPAR SASARAN PERMAINAN PETANQUE**

NO	PERILAKU YANG DIHARAPKAN	SKOR	NILAI
1	Disiplin	10 -20	

2	Sportif	10 -20	
3	Semangat	10 -20	
4	Percaya diri	10 -20	
5	Rasa ingin tahu	10 -20	
	Jumlah Nilai	-	
	Jumlah Nilai Maksimal : 100		

Keterangan :

Nilai 20 : Menunjukkan sikap yang lebih baik

Nilai 15 : Menunjukkan sikap yang baik

Nilai 10 : Menunjukkan sikap yang cukup baik

TABEL RUBRIK PENILAIAN KOGNITIF PEMAHAMAN KONSEP

TEKNIK PERMAINAN LEMPAR SASARAN

No	Pernyataan Yang Diajukan	Skor	Nilai
----	--------------------------	------	-------

1	Pada saat melempar ayunan tangan harus lurus dengan target dan kaki harus berada di dalam lingkaran sircel	25	
2	Ada tiga posisi saat melempar kea rah sasaran yaitu posisi berdiri, setengah berdiri dan posisi jongkok	25	
3	Pada permainan single atau satu lawan satu jumlah bola yang dipegang satu pemain adalah 3 bola	25	
4	Pemain yang melempar bola jauh dari sasaran harus melempar lagi sampai bolanya lebih dekat dengan sasaran dibandingkan bola lawan	25	
Jumlah Nilai		-	
Jumlah Nilai Maksimal : 100			

Jawaban :

1. Setuju

2. Tidak setuju

Lampiran 4. Lembar Penilaian

PENILAIAN PSIKOMOTOR (SIKLUS I)

Mata Pelajaran : Penjas Orkes

Kelas : IV

Sekolah : SDN Rejosari

NO.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				JML	50%
		Persiapan	Ayunan Tangan	Gerak Lanjutan	Hasil Lemparan		
1	AF	25	25	10	25	85	42,5
2	CH	25	20	10	25	80	40
3	DW	25	25	10	10	70	35
4	KS	20	20	20	20	80	40
5	LK	25	25	10	25	85	42,5
6	EM	20	25	20	15	80	40
7	RP	25	25	10	25	85	42,5
8	OF	25	25	20	20	90	45
9	MD	25	20	10	15	70	35
10	AV	25	25	20	20	90	45

PENILAIAN AFEKTIF (SIKLUS I)

Mata Pelajaran : Penjas Orkes

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai					JML	30%
		Disiplin	Semangat	Sportif	Percaya Diri	Karya Ingin Tah		
1	AF	15	15	20	20	10	80	24
2	CH	15	18	20	15	10	78	23,4
3	DW	10	20	20	15	10	75	22,5
4	KS	10	15	20	16	15	76	22,8
5	LK	20	20	20	15	15	90	27
6	EM	20	15	20	10	15	80	24
7	RP	20	20	20	15	10	85	25,5
8	OF	20	20	20	15	15	90	27
9	MD	15	10	20	15	15	75	22,5
10	AV	20	20	20	15	15	90	27

PENILAIAN COGNITIF

Mata Pelajaran : Penjas Orkes

No.	Nama Siswa	Pernyataan I		Pernyataan II		Pernyataan III		Pernyataan IV		JML	20%
		S	TS	S	TS	S	TS	S	TS		
1	AF	25		25		25		-		75	15
2	CH	25		25		-		25		75	15
3	DW	25		25		25		-		75	15
4	KS	25		25		-		25		75	15
5	LK	25		25		25				75	15
6	EM	25		25		20		10		80	16
7	RP	25		25		25		25		100	20
8	OF	25		25		25		-		75	15
9	MD	25		-		25		25		75	15
10	AV	25		25		25		-		75	15

Keterangan :

S : setuju alasan Tepat

TS : Tidak Setuju

**Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Selama
Pembelajaran Lempar Melalui Permainan Lempar Sasaran
Siklus I**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor yang muncul namun tidak lengkap

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Keterampilan membuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas• Melaksanakan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan• Memberikan				

		gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				
2.	Keterampilan menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan • Guru menggunakan media/ alat bantu dalam menjelaskan 				
3.	Keterampilan mengadakan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode/ strategi 				
	variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan Petanque)	<p>pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya • Menggunakan media 				

		dalam pembelajaran				
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham • Guru membantu siswa dalam melakukan permainan raja bola • Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah yang diberikan 				
5.	Keterampilan mengelola kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok secara heterogen • Guru dapat melakukan penguasaan kelas 				

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 				
6.	Keterampilan bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan • Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 				

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				
--	--	--	--	--	--	--

7.	Keterampilan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya • Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang Menang • Mampu membuat siswa antusias dan senang untuk mengikuti materi berikutnya 				
8.	Keterampilan menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa 				

		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan evaluasi • Memberikan penilaian 				
--	--	---	--	--	--	--

Keterangan:

Skor maksimal : 32

Prosentase : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari,

Observer

Agus tri hartanto

NIP. 196306061993011001

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Lempar Melalui
Permainan Lempar Sasaran Siklus I**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul

2 : apabila ada 1 deskriptor muncul

1 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(3)	(2)	(1)	(0)
1.	Antusias mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh• Tidak bermain sendiri / menyimpang saat pembelajaran berlangsung• Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru				
2.	Siswa aktif bertanya	<ul style="list-style-type: none">• Siswa bertanya 1 kali• Siswa bertanya lebih dari 1 kali• Sikap siswa yang baik				

		dalam menyampaikan pertanyaan				
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan 1 kali • Siswa menjawab 				

		<p>pertanyaan lebih dari 1 kali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan 				
4.	<p>Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan petanque • Siswa melakukan rangkaian permainan petanque sesuai yang diperintahkan • Siswa berusaha melakukan rangkaian permainan petanque untuk mendapatkan poin Terbaik 				

5.	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan permainan Petanque • Siswa bersemangat dalam melakukakn permainan Petanque • Siswa antusias 				
----	---	--	--	--	--	--

Keterangan:

Skor maksimal : 20

Prosentase : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 14 april 2022

Observer

Bayu asmara

NPM. 20326008

Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Selama Pembelajaran

Lempat Melalui Permainan Lempat Sasaran

Siklus I

PETUNJUK:

4. Cermatilah indikator keterampilan guru.
5. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
6. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor yang muncul namun tidak lengkap

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)

1.	Keterampilan membuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas • Melaksanakan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan • Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan 		√		
2.	Keterampilan menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan • Guru menggunakan media/ alat bantu dalam menjelaskan 	√			
3.	Keterampilan mengadakan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode/ strategi 		√		

	<p>variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan Petanque)</p>	<p>pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya • Menggunakan media dalam pembelajaran 				
4.	<p>Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham • Guru membantu siswa dalam melakukan permainan raja bola • Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah yang 		√		

		diberikan				
5.	Keterampilan mengelola kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok secara heterogen • Guru dapat melakukan penguasaan kelas • Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 		√		
6.	Keterampilan bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan • Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 		√		

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				
7.	Keterampilan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya • Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang Menang • Mampu membuat siswa antusias dan senang untuk 	√			

		mengikuti materi berikutnya				
8.	Keterampilan menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa • Memberikan evaluasi • Memberikan penilaian 	√			

Keterangan:

Skor perolehan : 26

Prosentase : $\text{Perolehan} / \text{skor max} \times 100\% = 26/32 \times 100\% = 81,26\%$ (B)

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 14 april 2022

Observer

Agus tri hartanto

NIP. 196306061993011001

**Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Lempas Melalui
Permainan Lempas Sasaran Siklus I**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Antusias mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh • Tidak bermain sendiri / 			√	

		<p>menyimpang saat pembelajaran berlangsung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru 				
2.	Siswa aktif bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya 1 kali • Siswa bertanya lebih dari 1 kali • Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan 		√		
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan 1 kali • Siswa menjawab 			√	

		<p>pertanyaan lebih dari 1 kali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan 				
4.	<p>Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan petanque • Siswa melakukan rangkaian permainan petanque sesuai yang diperintahkan • Siswa berusaha melakukan rangkaian permainan petanque untuk mendapatkan poin Terbaik 		√		

5.	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan permainan Petanque • Siswa bersemangat dalam melakukakn permainan Petanque • Siswa antusias 			√	
----	---	--	--	--	---	--

Keterangan:

Skor maksimal : 20

Prosentase : $\text{Perolehan} / \text{skor maks} \times 100\% = 12/20 \times 100\% = 60\% \text{ (C)}$

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 14 april 2022

Observer

Bayu asmara

NPM. 20326008

Hasil Belajar Siswa Silus I

Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA				JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	AF	42,5	24	15	81,5	82	Tuntas
2	CH	40	23,4	15	78,4	78	Tuntas
3	DW	35	22,5	15	72,5	73	Tdk Tuntas
4	KS	40	22,8	15	77,8	78	Tuntas
5	LK	42,5	27	15	84,5	85	Tuntas
6	EM	40	14	16	70	70	tidak Tuntas
7	RP	42,5	25,5	20	88	88	Tuntas
8	OF	45	27	15	87	87	Tuntas
9	MD	35	22,5	15	72,5	73	Tdk Tuntas
10	AV	45	27	15	87	87	Tuntas
JUMLAH		407,5	235,7	156	799,2	799,2	
RATA RATA KELAS		40,75	23,57	15,60	79,92	79,92	

Keterangan :

KKM : 75

Rejosari, 14 april 2022
Observer

Bayu asmara
NPM. 20326008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PJOK

Sekolah : SDN REJOSARI
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester : 4 /2
Pembelajaran ke : 3 dan 4 (siklus II)
Hari/Tanggal : Kamis, 12 dan 26 MEI 2022
Alokasi waktu : 2 x pertemuan (4 x 35 menit)

A. TUJUAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan teknik gerak dasar lempar
2. Peserta didik dapat melakukan variasi gerak dasar lempar

B. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.

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.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: PJOK

Kompetensi	Indikator
3.3 Memahami variasi gerak dasar jalan kaki, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	3.3.4 Memahami dan menjelaskan variasi gerak dasar lempar dalam permainan petanque
4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar jalan kaki, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3.8 Mempraktikkan rangkaian gerak dasar melempar. 4.3.9 Mempraktikkan melempar bola ke sasaran 4.3.10 Mempraktikkan permainan lempar sasaran melalui permainan petanque

--	--

D. MATERI

1. Variasi gerak dasar lempar

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

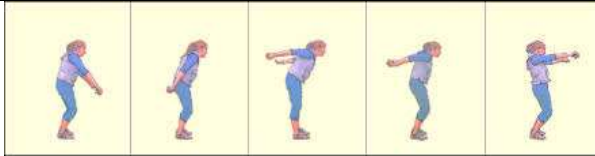
Teknik : *Example Non Example*

Metode : Permainan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak siswa menyanyikan salah satu “Lagu Nasional” 4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. 	10 menit

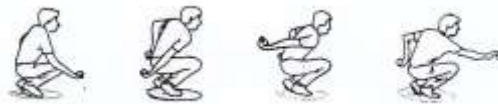
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p> <p>6. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan.</p> <p>Pertemuan I</p> <p>1. Di awal pembelajaran, siswa mengamati teknik dasar lempar dalam permainan petanque yang di contohkan oleh guru (Mengamati)</p> <p>2. Siswa memperhatikan gerakan yang di demonstrasikan guru secara detail (mengamati)</p> <p>3. Siswa memberikan pendapatnya tentang kegiatan yang dilakukan oleh guru (menalar)</p> <p>4. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan gerakan yang sudah di contohkan(menanya)</p> <p>5. Guru mengarahkan siswa untuk mempraktikkan lempar bola plastik ke arah sasaran bola Jack secara bergantian.</p> <p>6. Siswa membuat kelompok 3 untuk mempraktikan 3 posisi melempar dengan waktu yang sudah ditentukan guru secara bergantian</p>	<p>50 Menit</p>
	<div data-bbox="555 1771 1177 1906" data-label="Image"> </div> <p>a. Kelompok melempar teknik berdiri penuh</p>	



b. Kelompok melempar teknik setengah berdiri



c. Kelompok melempar jongkok



7. Setelah siswa dapat melakukan lemparan dengan baik siswa mengaplikasikan lemparan kedalam permainan petanque secara berkelompok dnegn game 5. Barang siapa didalam kelompok tersebut memperoleh point 5 terlebih dahulu sebagai pemenangnya.
8. Setelah dirasa cukup, siswa mencoba bermain petanque single /mencari pasangan untuk melakukan permainan petanque dengan game 7 dengan panduan dan arahan guru. (mencoba)
9. Setelah dirasa cukup menguasai variasi gerak lempar guru meminta beberapa siswa untuk memperagakan gerakan didepan teman-temannya (mengkomunikasikan)

Pertemuan ke 2

	<ol style="list-style-type: none">1. Diawal pertemuan ke dua ini guru kembali mengingatkan tetang materi yang sudah dipraktikkan pada pertemuan sebelumnya2. Guru menjelaskan permainan petanque dengan mempraktikkannya di depan siswa secara perlahan(Mengamati)3. Guru memberikan informasi terkait aturan atau cara bermain petanque secara sederhana.4. Siswa berpendapat atau bertanya terkait aturan permainan petanque (menalar)5. Siswa mempraktikkan gerakan lempar sasaran yang diaplikasikan dalam bentuk permainan6. Siswa saling mengoreksi kesalahan – kesalahan gerakan lemparan temanyya (mengkomunikasikan)7. Siswa dibagi menjadi 4 group untuk bermain petanque game 78. Dalam group dibuat system pertandingan saling ketemu atau setengah kompetisi untuk mencari juara group.9. Juara group akan ditandingkan kembali untuk memperoleh juara terbaik10. Guru mengadakan penilain dengan melihat hasil permainan di masing – masing grup.	
--	--	--

	<p>11. Guru melakukan Tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari</p> <p>12. Guru mengumumkan hasil penilaian</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan.</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</p> <p>4. Kegiatan diakhiri Salam dan do'a penutup</p>	<p>10 menit</p>

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru Penjasorkes kelas 4 penerbit Mediatama hal 40-41
2. Gambar lempar (Buku Guru Penjasorkes kelas 4 penerbit Mediatama hal 40-41)
3. Gambar Pertandingan single dalam Permainan Petanque
4. Bola Plastik kecil yang diisi Pasir sebagai modifikasi alat/bola Petanque
5. Aturan bermain Petanque dan petunjuk pertandingan petanque

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Disiplin, kerjasama
- b. Pengetahuan : soal
- c. Penilaian ketrampilan : Observasi

2. Instrumen penilaian

(Terlampir)

Kepala Sekolah

Guru Mapel

Juli Purnomo, S.Pd

Bayu asmara

NIP. 19641126 198405 1 001

NPM. 203260008

Daftar Lampiran:

1. Materi Pembelajaran
2. Lembar Kerja Siswa
3. Pedoman dan Rubrik Penilaian Lempar sasaran
4. Lembar penilaian Praktik lempar sasaran
5. Pedoman dan lembar penilaian sikap

CONTOH SITEM PERTANDINGAN DALAM SUATU KEJUARANAN

Nomor Pertandingan :

1. Shooting (Putra dan Putri)
2. Single (Putra dan Putri)
3. Double (Putra dan Putri)
4. Double Mix
5. Triple (Putra dan Putri)

Ketentuan pemain:

1. Setiap atlet diperbolehkan main maksimal 3 nomor namun dikarenakan keterbatasan waktu, jumlah lapangan, dana, fasilitas, dan tenaga panitia maka seorang atlet nomor single putra maupun putri tidak diperbolehkan main di nomor triple putra maupun putri dikarenakan kedua nomor tersebut akan dimainkan dalam waktu bersamaan.
2. Jumlah pemain dan official dalam satu tim/kontingen maksimal 10 orang selebihnya tidak difasilitasi oleh panitia.

Penentuan game set:

1. Untuk nomor single dan double (putra/putri) dengan limited by time (35 menit) plus 1 boka.
2. Untuk nomor triple (putra/putri) dengan limited by time (40 menit) plus 1 boka.

Sistem Pertandingan :

1. Untuk nomor single, double, double mix, dan triple (pa/pi), pertandingan menggunakan sistem Round Robin.
2. Untuk nomor shooting (putra/putri), babak penyisihan diambil 8 ranking teratas dilanjutkan dengan sistem gugur tunggal melalui drawing.

Peraturan main :

- Permainan menggunakan peraturan dari Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI) yang dimodifikasi sesuai kondisi kejuaraan.

Sifat Pertandingan :

- Pertandingan bersifat terbuka untuk umum tidak dibatasi usia namun tetap terdaftar pada panitia terlebih dulu untuk menentukan leader dan tim.

Juara :

- Pada kejuaraan ini diambil juara I, II, dan III bersama.

Lapangan dan boucce :

1. Lapangan menggunakan ukuran 3,5 x 12 meter dengan bola 680 s/d 740 gram.
2. Setiap atlet membawa bosi sendiri dan ditunjukkan kepada arbite sebelum pertandingan dimulai.

Persyaratan peserta :

- Bebas usia dan dibuktikan dengan KTP Daerah asal.

Pakaian tanding

1. Semua atlet yang sedang bertanding diwajibkan menggunakan pakaian olahraga (sport wear), petanque atasan kaos.
2. Semua atlet yang sedang bertanding harus bersepatu olahraga.

Gambar Pertandingan Singel Petanque



Sumber pertandingan pentaque kec. Jambu



Sumber gambar. Pertandingan pentaque kab.semarang

Lampiran 2. LKS

Lembar Kerja Siswa

Nama :

No. absen :

Panduan Mengerjakan:

- 1) Perhatikan Gambar dan bacalah peraturan pertandingan dalam Permainan Petaque
- 2) Carilah pasangan untuk mempraktikkan gambar dan penjelasan dari guru
- 3) Ungkapkan secara lisan kesulitan yang dihadapi saat mendekati bola ke target(Jack)

Praktikan Gerakan dibawah ini dengan benar dan sungguh sungguh!

- 1) Silahkan membuat barisan menjadi 4 baris untuk mempraktikkan gerakan lempar sasaran secara bergantian (masing masing kelompok membawa 8 bola)
- 2) Cari pasangan lakukan gerakan lempar sasaran bersama pasanganmu!
- 3) Bagilah menjadi 4 kelompok dan bacalah petunjuk permainan petanque bersama teman satu kelompokmu dan tanyakan kepada guru tentang peraturan yang belum dimengerti!
- 4) Cobalah bermain dalam kelompokmu sesuai dengan aturan yang sudah di jelaskan!

Lampiran 3. Rubrik dan Pedoman Penilaian Lempar Sasaran

**TABEL RUBRIK PENILAIAN PSIKOMOTOR / UNJUK KERJA
GERAK DASAR PERMAINAN LEMPAR SASARAN PERMAINAN
PETANQUE**

NO	TEKNIK YANG DINILAI	SKOR	NILA I
1	Persiapan Sebelum melempar	10 – 25	
2	Ayunan Tangan	10 – 25	
3	Gerakan Lanjutan setelah melempar	10 – 25	
4	Hasil Lemparan	10 – 25	
	Jumlah Nilai	-	
	Jumlah Nilai Maksimal : 100		

Keterangan : Indikator keberhasilan pembelajaran

A. Persiapan Sebelum Melempar

- Benar : Berdiri di dalam sirkel, pegangan

tangan sesuai, kedua kaki menapak tanah dan

tidak diangkat saat melempar

- Salah : Menginjak sirkel, pegangan tidak sesuai, dan mengangkat kaki saat melempar.

B. Ayunan Tangan

- Benar : Tangan diayunkan lurus ke arah target dari belakang kedepan, kemudian ketika sampai didepan bola dilepaskan
- Salah : Tangan diayunkan tidak lurus dan bola dilepaskan sebelum ayunan tangan sampai depan.

C. Gerakan Setelah Melempar

- Benar : Tangan terbuka menghadap lurus dengan target dan kaki tidak boleh melangkah sebelum bola jatuh ke tanah.
- Salah : Tangan tidak lurus dengan target dan kaki melangkah sebelum bola jatuh.

D. Hasil Lemparan

- Benar : Bola berada sedekat mungkin dengan target atau menempel
- Salah : Bola Jauh dari target.

**TABEL RUBRIK PENILAIAN AFEKTIF PEMBELAJARAN PERMAINAN
LEMPAR SASARAN PERMAINAN PETANQUE**

NO	PERILAKU YANG DIHARAPKAN	SKOR	NILAI
1	Disiplin	10 -20	
2	Sportif	10 -20	
3	Semangat	10 -20	
4	Percaya diri	10 -20	
5	Rasa ingin tahu	10 -20	
	Jumlah Nilai	-	
	Jumlah Nilai Maksimal : 100		

Keterangan :

Nilai 20 : Menunjukkan sikap yang lebih baik

Nilai 15 : Menunjukkan sikap yang baik

Nilai 10 : Menunjukkan sikap yang cukup baik

**TABEL RUBRIK PENILAIAN KOGNITIF PEMAHAMAN KONSEP
TEKNIK PERMAINAN LEMPAR SASARAN**

No	Pernyataan Yang Diajukan	Skor	Nilai
1	Pada saat melempar ayunan tangan harus lurus dengan target dan kaki harus berada di dalam lingkaran sircel	25	
2	Ada tiga posisi saat melempar kea rah sasaran yaitu posisi berdiri, setengah berdiri dan posisi jongkok	25	
3	Pada permainan single atau satu lawan satu jumlah bola yang dipegang satu pemain adalah 3 bola	25	
4	Pemain yang melempar bola jauh dari sasaran harus melempar lagi sampai bolanya lebih dekat dengan sasaran dibandingkan bola lawan	25	

Jumlah Nilai	-	
Jumlah Nilai Maksimal : 100		

Jawaban :

3. Setuju

4. Tidak setuju

PENILAIAN COGNITIF SIKLUS II

Mata Pelajaran : PJOK

No.	Nama Siswa	Pernyataan I		Pernyataan II		Pernyataan III		Pernyataan IV		JML	20%
		S	TS	S	TS	S	TS	S	TS		
1	AF	25		25		25		25		100	20
2	CH	25		25		-		25		75	15
3	DW	25		25		25		-		75	15
4	KS	25		25		-		25		75	15
5	LK	25		25		25		25		100	20
6	EM	25		25		15		10		75	15
7	RP	25		25		25		25		100	20
8	OF	25		25		25		25		100	20
9	MD	25		25		-		25		75	15
10	AV	25		25		25		25		100	20

Keterangan :

S : setuju alasan Tepat

TS : Tidak Setuju

**Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Selama
Pembelajaran Lempar Melalui Permainan Lempar Sasaran
Siklus II**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
 2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor yang muncul namun tidak lengkap

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Keterampilan membuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas • Melaksanakan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan • Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan 				
2.	Keterampilan menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan • Guru menggunakan media/ alat bantu dalam menjelaskan 				

3.	Keterampilan mengadakan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode/ strategi 				
	<p>variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan Petanque)</p>	<p>pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya • Menggunakan media dalam pembelajaran 				
4.	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham • Guru membantu siswa dalam melakukan permainan raja bola • Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik 				

		dasar sesuai dengan perintah yang diberikan				
5.	Keterampilan mengelola kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok secara heterogen • Guru dapat melakukan penguasaan kelas • Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 				
6.	Keterampilan bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan • Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 				

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				
7.	Keterampilan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya • Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang Menang • Mampu membuat siswa antusias dan 				

		senang untuk mengikuti materi berikutnya				
8.	Keterampilan menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa • Memberikan evaluasi • Memberikan penilaian 				

Keterangan:

Skor maksimal : 32

Prosentase : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 26 mei 2022

Observer

Agus tri hartanto
NIP. 198606061993011001

**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Lempas Melalui
Permainan Lempas Sasaran Siklus II**

PETUNJUK:

4. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
5. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
6. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(3)	(2)	(1)	(0)

1.	Antusias mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh • Tidak bermain sendiri / menyimpang saat pembelajaran berlangsung • Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru 				
2.	Siswa aktif bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya 1 kali • Siswa bertanya lebih dari 1 kali • Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan 				
3.	Siswa aktif menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan 1 				

	pertanyaan	kali				
		<ul style="list-style-type: none">• Siswa menjawab				

		<p>pertanyaan lebih dari 1 kali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan 				
4.	<p>Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan petanque • Siswa melakukan rangkaian permainan petanque sesuai yang diperintahkan • Siswa berusaha melakukan rangkaian permainan petanque untuk mendapatkan poin terbaik 				

5.	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan permainan Petanque • Siswa bersemangat dalam melakukakn permainan Petanque • Siswa antusias 				
----	---	--	--	--	--	--

Keterangan:

Skor maksimal : 20

Prosentase : Skor Perolehan / skor maksimal X 100%

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 26 Mei 2022

Observer

Bayu Asmara

NPM.20326008

**Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Selama
Pembelajaran Lempar Melalui Permainan Lempar Sasaran
Siklus II**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila ada 1 deskriptor yang muncul namun tidak lengkap

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)

1.	Keterampilan membuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas • Melaksanakan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan • Memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	√			
2.	Keterampilan menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan • Guru menggunakan media/ alat bantu dalam menjelaskan 	√			
3.	Keterampilan mengadakan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode/ strategi 	√			

	<p>variasi metode pembelajaran (menggunakan permainan Petanque)</p>	<p>pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkahnya • Menggunakan media dalam pembelajaran 				
4.	<p>Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan materi kepada beberapa siswa yang belum paham • Guru membantu siswa dalam melakukan permainan raja bola • Guru membimbing siswa dalam kelompok untuk melakukan teknik dasar sesuai dengan perintah yang 	√			

		diberikan				
5.	Keterampilan mengelola kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok secara heterogen • Guru dapat melakukan penguasaan kelas • Guru memberikan hukuman bagi siswa yang gaduh/ bermain sendiri 		√		
6.	Keterampilan bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan • Guru memberikan pertanyaan dengan menunjuk salah satu siswa 		√		

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan timbal balik dengan menyuruh siswa yang belum jelas untuk bertanya 				
7.	Keterampilan memberikan penguatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan respon secara verbal (misal; bagus, pintar, luar biasa) kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan/ yang bertanya • Guru memberikan reward (hadiah) kepada siswa yang mendapat poin terbanyak dan kelompok yang Menang • Mampu membuat siswa antusias dan senang untuk 	√			

		mengikuti materi berikutnya				
8.	Keterampilan menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa • Memberikan evaluasi • Memberikan penilaian 	√			

Keterangan:

Skor perolehan : 30

Prosentase : $\text{Perolehan} / \text{skor max} \times 100\% = 30/32 \times 100\% = 93,75\% \text{ (A)}$

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 26 Mei 2022

Observer

Agus tri hartanto
NIP. 198606061993011001

**Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Lempar Melalui
Permainan Lempar Sasaran PERMAINAN PETANQUE Siklus II**

PETUNJUK:

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berikan tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
3. Skor penilaian :
 - 4 : apabila ada 3 deskriptor muncul
 - 3 : apabila ada 2 deskriptor muncul
 - 2 : apabila ada 1 deskriptor muncul
 - 1 : apabila tidak ada deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor Penilaian			
			(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Antusias mengikuti pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh • Tidak bermain sendiri / menyimpang saat 	√			

		<p>pembelajaran berlangsung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab dengan spontan pertanyaan dari guru 				
2.	Siswa aktif bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya 1 kali • Siswa bertanya lebih dari 1 kali • Sikap siswa yang baik dalam menyampaikan pertanyaan 		√		
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan 1 kali • Siswa menjawab 		√		

		<p>pertanyaan lebih dari 1 kali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jawaban siswa sesuai dengan pertanyaan yang diajukan 				
4.	<p>Siswa melakukan teknik dasar lempar dengan permainan Petanque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua siswa dalam kelompok ikut berpartisipasi dalam permainan petanque • Siswa melakukan rangkaian permainan petanque sesuai yang diperintahkan • Siswa berusaha melakukan rangkaian permainan 		√		

		petanque untuk mendapatkan poin Terbaik				
5.	Memiliki perasaan senang dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang dengan pembelajaran menggunakan permainan Petanque • Siswa bersemangat dalam melakukakn permainan Petanque • Siswa antusias 		√		

Keterangan:

Skor maksimal : 20

Prosentase : $\text{Perolehan} / \text{skor maks} \times 100\% = 16/20 \times 100\% = 80\% \text{ (B)}$

Keterangan perolehan skor:

A = 86 – 100 (Sangat Baik)

B = 75 – 85 (Bagus)

C = 50 – 74 (Cukup)

D = 0 – 49 (Kurang)

Rejosari, 26 Mei 2022

Observer

Bayu Asmara
Npm. 20326008

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI			JML	NILAI	KET
		PSIKOMOTOR	AFEKTIF	COGNITIF			
1	AF	42,5	27	20	89,5	90	Tuntas
2	CH	45	25,5	15	85,5	86	Tuntas
3	DW	42,5	24	15	81,5	82	Tuntas
4	KS	45	25,5	15	85,5	86	Tuntas
5	LK	45	27	20	92	92	Tuntas
6	EM	40	25,5	15	80,5	81	Tuntas
7	RP	45	28,5	20	93,5	94	Tuntas
8	OF	47,5	27	20	94,5	95	Tuntas
9	MD	36,5	22,5	15	74	74	Tdk Tuntas
10	AV	47,5	27	20	94,5	95	Tuntas
JUMLAH		436,5	259,5	175	871	871	
RATA RATA KELAS		43,65	25,95	17,50	87,10	87,10	

Keterangan :

KKM : 75

Rejosari, 26 mei 2022

Observe

Bayu asmara

Npm.20326008

PEMBELAJARAN SIKLUS I



Siswa melakukan pemanasan sebelum pembelajaran



Siswa mempelajari teknik melempar tanpa bosi



Siswa melakukan teknik gerakan melempar dengan bola



Siswa menirukan gerakan guru

PEMBELAJARAN SIKLUS 2



Siswa memperhatikan cara bermain



Siswa memperhatikan cara melempar dengan teknik jongkok



Siswa mempraktikan simulasi pertandingan



Refleksi siswa penjelasan tentang pentaque