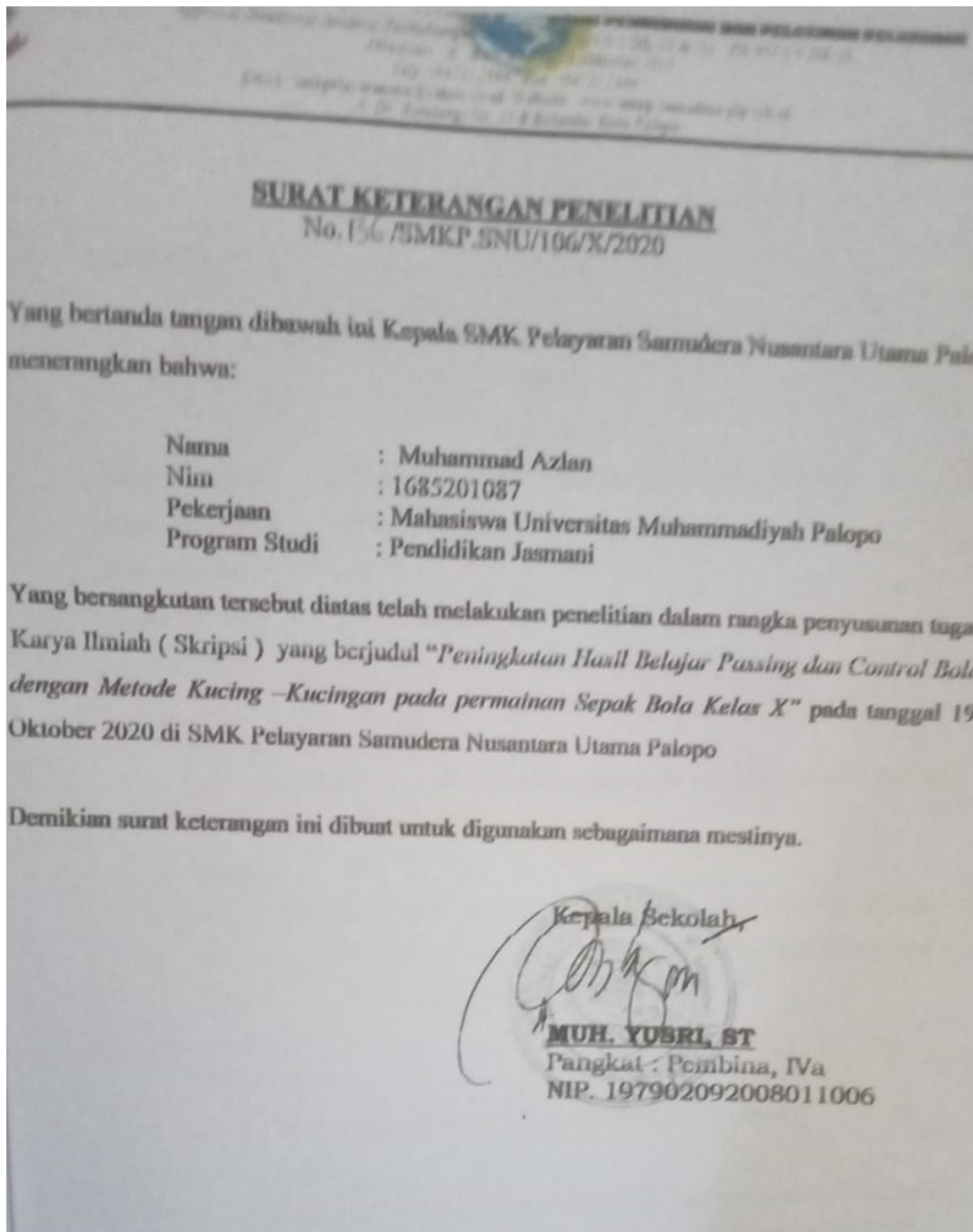


LAMPIRAN-LAMPIRAN

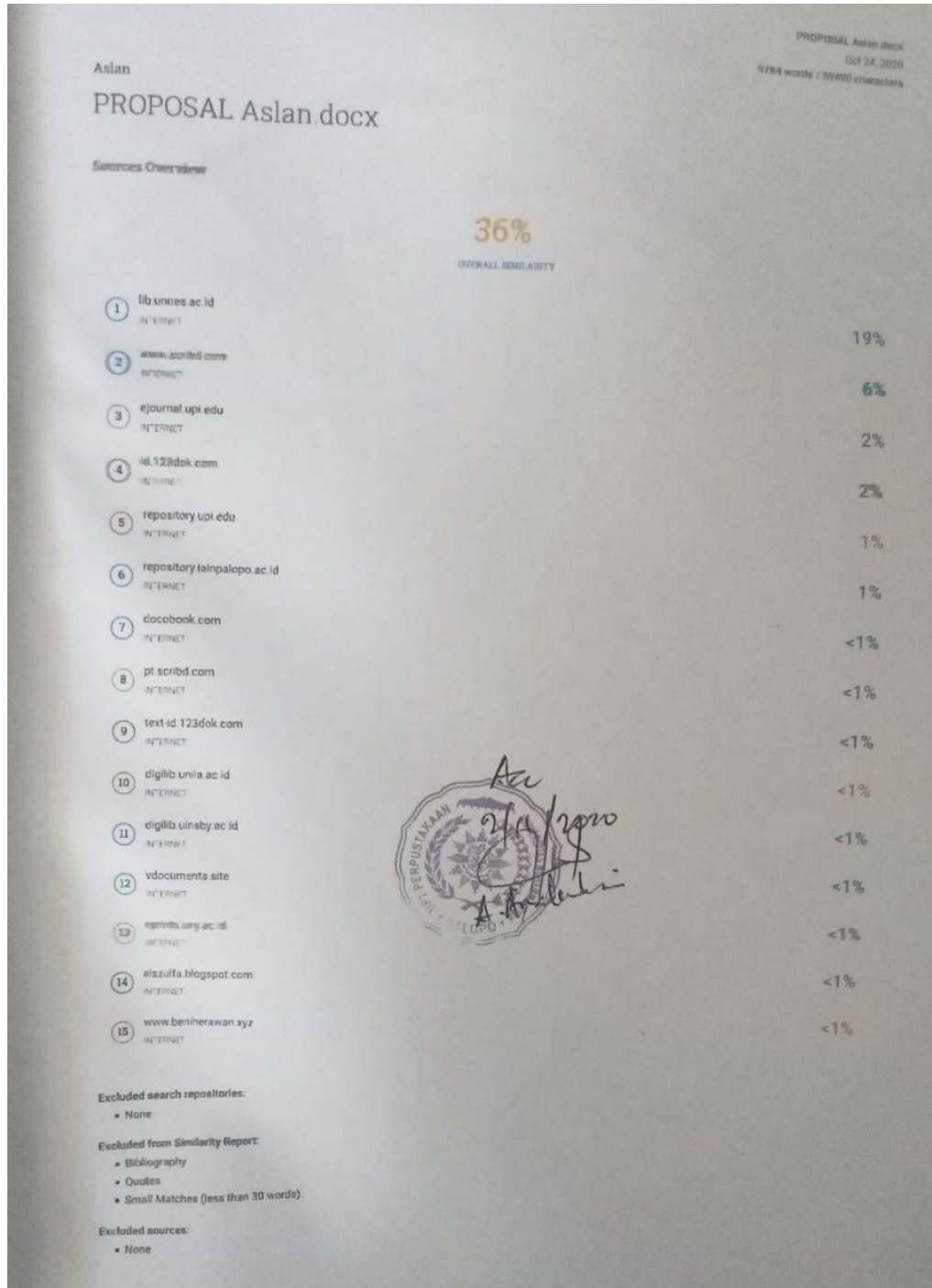
Lampiran 1.

Surat keterangan telah melakukan penelitian di SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo.



LAMPIRAN 2

Keterangan Bebas Turnitin



Lampiran 3.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah : SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester : X
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai nilai yang terkandung di dalamnya .

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan bervariasi dalam permainan bola besar beregu dan peraturan yang di modifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran.

C. Indikator

Psikomotor :

- 1) Siswa dapat melakukan gerakan passing dan control

Kognitif :

- 1) Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan *passing* dan *control*
- 2) Kemampuan menangkap dan memahami materi yang disampaikan
- 3) Kemampuan menjelaskan gerakan dribbling melalui media bermain kucing-kucingan.

Afektif:

- 1) Siswa mematuhi peraturan yang telah dibuat oleh guru
- 2) Menghargai kinerja teman
- 3) Menampilkan sikap yg sportif dalam pembelajaran
- 4) Percaya Diri

D. Tujuan Pembelajaran

1) Siswa dapat melakukan gerakan *passing* dan *control* bola.

E. Materi Pembelajaran

Pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media bermain kucing-kucingan.

F. Metode Mengajar

- a. Ceramah
- b. Demonstrasi
- c. Tanya jawab
- d. Latihan

G. Langkah –langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waku	Metode
1.	Pembukaan – Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi – Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran – Pemanasan <ul style="list-style-type: none">• Permainan kecil• Peregangan statis otot leher, bahu, lengan, tangan pinggang dan kaki	15 Menit	<ol style="list-style-type: none">1. Pertanyaan2. Ceramah3. Demonstrasi4. Latihan
2.	Inti Pembelajaran Exploration Guru menyampaikan sedikit gambaran tentang materi yang akan disampaikan.. Ellaborasi	3x45 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kelompok secara heterogen - Dalam kelompok terdapat satu pemain jadi. - Semua siswa melakukan control kalikemudian di passing dalam permainan - Siswa tidak boleh melewati batas. 		
3	<p>Penutup. Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, tanya jawab, berdoa dan bubar ..</p>	15 menit	

H. *Cone*, peluit, *stop watch*, bola ukuran 4.

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Tes Unjuk Kerja

- Melakukan gerakan *passing* dan *control* melalui media bemain kucing-kucingan.

2. Rubrik Penilaian

No.	Butir-butir Sasaran	3	2	1
I.	Aspek Kognitif			
	1) Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan <i>passing</i> dan <i>control</i> .			
	1)) Kemampuan menangkap			

	dan memahami materi yang disampaikan oleh guru 2) Kemampuan menjelaskan gerakan <i>passing</i> dan <i>control</i> melalui media bermain kucing-kucingan			
II.	ASPEK AFEKTIF			
	1) Siswa mematuhi peraturan yang telah dibuat oleh guru.. 2) Menghargai kinerja teman 3) Menampilkan sikap yang sportif dalam pembelajaran 4) Percaya Diri			
III.	ASPEK PSIKOMOTOR			
	1) Siswa dapat melakukan gerakan <i>passing</i> dan <i>control</i>			
	Jumlah Skor Tiap Butir			
	Total skor	$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} \div \Sigma \text{ skor maksimal} \times 100\%$		

Palopo, 19 Oktober 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Peneliti

MUH.YUSRI,ST
NIP.197902092008011006

Muhammad Azlan
NIM.1685201087

LAMPIRAN 4.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani
Kelas/Semester : X
Alokasi Waktu : 4 x 35

A. Standar Kompetensi

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai nilai yang terkandung di dalamnya

B. Kompetensi Dasar

Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran

C. Indikator

Psikomotor:

- a. Siswa dapat melakukan gerakan passing dan control

Kognitif :

- 4) Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan passing dan control
- 5) Kemampuan menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru
- 6) Kemampuan menjelaskan gerakan dribbling melalui media bermain kucing-kucingan.

Afektif:

- 5) Siswa mematuhi peraturan yang telah dibuat oleh guru
- 6) Menghargai kinerja teman
- 7) Menampilkan sikap yang sportif dalam pembelajaran
- 8) Percaya Diri

D. Tujuan Pembelajaran

- 2) Siswa dapat melakukan gerakan passing dan control

E. Materi Pembelajaran

Pembelajaran passing dan control dalam sepak bola melalui media bermain kucing-kucingan.

F. Metode Mengajar

- e. Ceramah
- f. Demonstrasi
- g. Tanya jawab
- h. Latihan

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metode
1.	Pembukaan – Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi – Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran – Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> • Permainan kecil • Peregangan statis otot leher, bahu, lengan, tangan pinggang dan 	15 Menit	5. Pertanyaan 6. Ceramah 7. Demonstrasi 8. Latihan

	kaki		
2.	<p>Inti Pembelajaran</p> <p>Exploration</p> <p>Guru menyampaikan sedikit gambaran tentang materi yang akan disampaikan..</p> <p>Ellaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kelompok secara heterogen - Dalam kelompok terdapat satu pemain jadi. - Semua siswa melakukan control kalikemudian di passing dalam permainan - Siswa tidak boleh melewati batas. 	3x45 min	
3	<p>Penutup.</p> <p>Pendinginan, berbaris, evaluasi proses pembelajaran, tanya jawab, berdoa dan bubar.</p>	15 menit	

H. Alat dan Sumber Belajar

Cone, peluit, stop watch, bola ukuran 4

I. Penilaian

3. Teknik Penilaian

Tes untuk kerja

- Melakukan gerakan passing dan control melalui media bermain kucing-kucingan.

4. Rubrik Penilaian

No.	Butir-butir Sasaran	3	2	1
I.	Aspek Kognitif			
	1) Kemampuan menjelaskan keterampilan gerakan passing dan control. a. Kemampuan menangkap dan memahami materi yang disampaikan oleh guru b. Kemampuan menjelaskan gerakan passing dan control melalui media bermain kucing-kucingan			
II.	ASPEK AFEKTIF			
	5) Siswa mematuhi peraturan yang telah dibuat oleh guru.. 6) Menghargai kinerja teman 7) Menampilkan sikap yang sportif dalam pembelajaran 8) Percaya Diri			
III.	ASPEK PSIKOMOTOR			
	2) Siswa dapat melakukan gerakan <i>passing</i> dan <i>control</i>			
	Jumlah Skor Tiap Butir			
	Total skor	$\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$		

Palopo, 25 Oktober 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Peneliti

MUH.YUSRI,ST
NIP.197902092008011006

Muhammad Azlan
NIM.1685201087

LAMPIRAN 5. Lembar Obsevasi Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus

Pertama

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa			√	
3	Keseriusan siswa melakukan tindakan		√		
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran			√	
5	Kerjasama antar siswa		√		
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Kedisiplinan siswa		√		
8	Kepercayaan diri siswa		√		
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			√	
Σ Skor yang diperoleh			8	15	4
		27			

Keterangan Skor:

4 = Sangat baik 2 = Cukup

3 = Baik 1 = Kurang

LAMPIRAN 6. Lembar Obsevasi Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus

KeDua

Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan				√
2	Kesungguh-sungguhan siswa				√
3	Keseriusansiswa melakukan tindakan			√	
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				√

5	Kerjasama antar siswa			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Kedisiplinan siswa			√	
8	Kepercayaan diri siswa			√	
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			√	
Σ Skor yang diperoleh				18	16

Keterangan Skor:

4 = Sangat baik 2 = Cukup
 3 = Baik 1 = Kurang

LAMPIRAN 7

PENILAIAN HASIL BELAJAR SIKLUS PERTAMA

No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	40	24	16,7	80,7	Tuntas
2	Sulkarnain	37,5	24	15	76,5	Tuntas
3	Yosua Eka	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
4	Perdi	32,5	18	13,3	63,8	Tdk.Tuntas
5	Irfan	40	24	16,7	80,7	Tuntas
6	Agri Selo	40	24	15	79	Tuntas
7	Weliono	35	18	15	68	Tdk.Tuntas
8	Dirli Sadik	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
9	Dedi Setiawan	32,5	18	13,3	63,8	Tdk.Tuntas

10	Hengki D	30	18	13,3	61,3	Tdk.Tuntas
11	M.sul	40	24	15	79	Tuntas
12	Dion R	32,5	18	15	65,5	Tdk.Tuntas
13	Keral Febrian	30	18	13,3	61,3	Tdk.Tuntas
14	Juliarman	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
15	Jumadil	37,5	24	15	76,5	Tuntas
16	Afdal Suwar Asri	40	24	15	79	Tuntas
17	Hendrik S	32,5	24	15	71,5	Tuntas
Total					1241,2	
Rata-Rata					73,01	
Presentasi hasil belajar Siklus 1					58,82%	
Nilai Maksimal						

LAMPIRAN 8

PENILAIAN HASIL BELAJAR SIKLUS KEDUA

No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	42,5	30	15	87,5	Tuntas
2	Sulkarnain	40	30	16,7	86,7	Tuntas
3	Yosua Eka	42,5	30	16,7	84,2	Tuntas
4	Perdi	37,5	24	15	76,5	Tuntas
5	Irfan	45	30	16,7	91,7	Tuntas
6	Agri Selo	42,5	30	16,7	89,2	Tuntas
7	Weliono	37,5	24	15	76,5	Tuntas
8	Dirli Sadik	40	30	16,7	86,7	Tuntas
9	Dedi Setiawan	37,5	24	15	76,5	Tuntas
10	Hengki D	35	24	13,3	72,3	Tdk.Tunas

11	M.sul	42,5	30	15	87,5	Tuntas
12	Dion R	35	24	15	74	Tdk.Tunas
13	Keral Febrian	35	24	15	74	Tdk.Tunas
14	Juliarman	40	30	16,7	86,7	Tuntas
15	Jumadil	40	30	15	85	Tuntas
16	Afdhal Suwar Asri	42,5	30	15	87,5	Tuntas
17	Hendrik S	37,5	30	15	82,5	Tuntas
Total					1405	
Rata-Rata					82,94	
Prosentase Hasil Belajar Siklus 2					82%	
Nilai Maksimal						

LAMPIRAN 9

Dokumentasi



Gambar 2 Pelaksanaan Siklus II



Gambar 3 Pemanasan dan peregangan



Gambar 4 Pelaksanaan tes Siklus II *Passing Berhadapan*



Gambar 5. Memberi arahan untuk menggunakan siklus II



Gambar 6 Pelaksanaan siklus I



Gambar 7 Mengamati gerak tubuh dan ayunan kaki



Gambar 8 menguji keakuratan *passing* dan *control bola*



Gambar 9 Pelaksanaan siklus I bermain metode kucing-kucingan



Gambar 10 Menguji ke akuratan *passing* dan *control*



Gambar 11 Pelaksanaan Siklus I bermain dengan metode kucing-kucingan



Gambar 12 Melihat buku tata cara melakukan *passing*