



### Lampiran 02. Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I

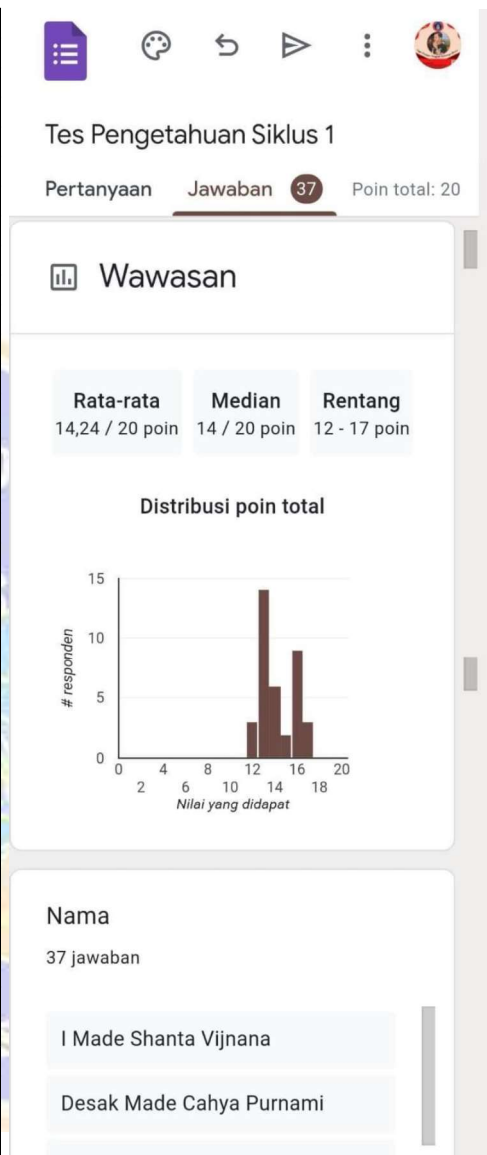
No.	Nama	Perolehan Nilai						Dibulatkan
		Chest Pass	Bounce Pass	Overhead Pass	Dribbling	Jumlah Skor	Skor Akhir	
1	IM SHANTA VUNANA	8	8	8	8	32	72,727273	72,7
2	D. M. CAHYA PURNAMI	8	8	7	6	29	65,909091	65,9
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	8	9	9	9	35	79,545455	79,5
4	GEDE WARDANA	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
5	IGST B ALIT DHARMA P	9	9	10	9	37	84,090909	84,1
6	IG AYU DEBY APRILIA	7	7	7	8	29	65,909091	65,9
7	IGST. P AYU ADELIA	7	7	7	8	29	65,909091	65,9
8	Kd. ANGGUN LESTARI	7	6	7	8	28	63,636364	63,6
9	KADEK BENING	8	9	8	9	34	77,272727	77,3
10	Kd. DIRA SINTYA N	9	8	9	8	34	77,272727	77,3
11	Kd. MITA PURNAMA S	8	8	9	9	34	77,272727	77,3
12	KADEK PRATAMA D	9	9	8	9	35	79,545455	79,5
13	Kd. PRATIWI D	6	6	6	6	24	54,545455	54,5
14	KADEK PUTRI W	7	7	7	6	27	61,363636	61,4
15	KADEK SRI WIDARI	6	7	6	7	26	59,090909	59,1
16	KETUT ERA SRIASIH	7	7	7	6	27	61,363636	61,4
17	KETUT EVA MARLINA	6	7	6	7	26	59,090909	59,1
18	KOMANG BUDIARSA	8	9	9	9	35	79,545455	79,5
19	KOMANG DINTA A	6	7	8	7	28	63,636364	63,6
20	KOMANG SRI ERNI	7	7	7	8	29	65,909091	65,9
21	KOMANG TRIU	9	8	8	9	34	77,272727	77,3
22	LUH DESI UTAMI	9	9	9	8	35	79,545455	79,5
23	LUH OCHA WINDAYANI	6	6	6	7	25	56,818182	56,8
24	MADE ERNAWATI	6	7	7	7	27	61,363636	61,4
25	NAZLA ARIANDINI	7	6	6	7	26	59,090909	59,1
26	NIKADEK MELIA S	6	7	7	8	28	63,636364	63,6
27	NIKETUT AYU A	7	6	7	7	27	61,363636	61,4
28	NIKOMANG HEVA V	8	9	8	9	34	77,272727	77,3
29	NIKOMANG SARIANI	7	7	8	7	29	65,909091	65,9
30	NILUH ANITA SAPUTRI	7	6	8	7	28	63,636364	63,6
31	NI P FIORINA S P	7	7	6	7	27	61,363636	61,4
32	NYOMAN PUTRI W	7	7	8	7	29	65,909091	65,9
33	PUTU ANDIKA P	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
34	PUTU EMMA DIYANTARI	7	8	6	7	28	63,636364	63,6
35	PUTU SWARTININGSIH	8	9	9	8	34	77,272727	77,3
36	PUTU YULIANA PRATIVI	9	9	8	8	34	77,272727	77,3
37	TRI MERTA MAHENDRA	9	10	9	8	36	81,818182	81,8

Singaraja, 26 April 2024  
Evaluator

Ketut Adipa, S.Pd  
NIP. 196910061994121003

### Lampiran 03. Data Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I

No.	Nama	Perolehan Nilai	
		Jumlah Skor	Skor Akhir
1	I M SHANTA VUNANA	12	60
2	D. M. CAHYA PURNAMI	13	65
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	16	80
4	GEDE WARDANA	17	85
5	IGST B ALIT DHARMA P	16	80
6	IG AYU DEBY APRILIA	12	60
7	IGST. P AYU ADELIA	13	65
8	Kd. ANGGUN LESTARI	13	65
9	KADEK BENING	16	80
10	Kd. DIRA SINTYA N	13	65
11	Kd. MITA PURNAMA S	16	80
12	KADEK PRATAMA D	16	80
13	Kd. PRATIWI D	14	70
14	KADEK PUTRI W	13	65
15	KADEK SRI WIDARI	13	65
16	KETUT ERA SRIASIH	13	65
17	KETUT EVA MARLINA	12	60
18	KOMANG BUDIARSA	16	80
19	KOMANG DINTA A	14	70
20	KOMANG SRI ERNI	13	65
21	KOMANG TRI U	16	80
22	LUH DESI UTAMI	16	80
23	LUH OCHA WINDAYANI	13	65
24	MADE ERNAWATI	13	65
25	NAZLA ARIANDINI	13	65
26	NI KADEK MELIA S	14	70
27	NI KETUT AYU A	13	65
28	NI KOMANG HEVA V	16	80
29	NI KOMANG SARIANI	14	70
30	NI LUH ANITA SAPUTRI	16	80
31	NIP FIORINA S P	13	65
32	NYOMAN PUTRI W	14	70
33	PUTU ANDIKA P	17	85
34	PUTU EMMA DIYANTARI	14	70
35	PUTU SWARTININGSIH	16	80
36	PUTU YULIANA PRATIVI	13	65
37	TRI MERTA MAHENDRA	16	80



Singaraja, 26 April 2024  
Evaluatur

Ketut Adipa, S.Pd  
NIP. 196910061994121003

### Lampiran 04. Data Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I

No.	Nama	Perolehan Nilai					
		Kepemimpinan	Toleransi	Kerja Sama	Tanggung Jawab	Jumlah Skor	Skor Akhir
1	IM SHANTA VUNANA	1	1	1	2	5	62,5
2	D. M. CAHYA PURNAMI	1	2	2	1	6	75
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	1	2	2	2	7	87,5
4	GEDE WARDANA	2	2	2	1	7	87,5
5	IGST B ALIT DHARMA P	2	2	1	2	7	87,5
6	IG AYU DEBY APRILIA	1	1	1	2	5	62,5
7	IGST. P AYU ADELIA	1	1	2	1	5	62,5
8	Kd. ANGGUN LESTARI	1	1	1	2	5	62,5
9	KADEK BENING	1	2	2	2	7	87,5
10	Kd. DIRA SINTYA N	2	1	1	1	5	62,5
11	Kd. MITA PURNAMA S	1	2	1	1	5	62,5
12	KADEK PRATAMA D	2	2	2	1	7	87,5
13	Kd. PRATIWD	2	1	1	2	6	75
14	KADEK PUTRI W	1	1	1	2	5	62,5
15	KADEK SRI WIDARI	1	1	2	1	5	62,5
16	KETUT ERA SRIASIH	1	1	1	2	5	62,5
17	KETUT EVA MARLINA	1	2	1	1	5	62,5
18	KOMANG BUDIARSA	1	2	2	2	7	87,5
19	KOMANG DINTA A	2	1	1	2	6	75
20	KOMANG SRI ERNI	1	2	1	1	5	62,5
21	KOMANG TRI U	2	1	2	2	7	87,5
22	LUH DESI UTAMI	2	2	1	1	6	75
23	LUH OCHA WINDAYANI	1	1	1	2	5	62,5
24	MADE ERNAWATI	1	2	2	2	7	87,5
25	NAZLA ARIANDINI	2	1	1	1	5	62,5
26	NI KADEK MELIA S	1	1	2	2	6	75
27	NI KETUT AYU A	2	1	1	2	6	75
28	NI KOMANG HEVA V	1	2	2	2	7	87,5
29	NI KOMANG SARIANI	1	1	2	2	6	75
30	NI LUH ANITA SAPUTRI	2	1	2	2	7	87,5
31	NI P FIORINA S P	1	1	2	1	5	62,5
32	NYOMAN PUTRI W	2	1	2	2	7	87,5
33	PUTU ANDIKA P	1	2	2	2	7	87,5
34	PUTU EMMA DIYANTARI	1	1	2	2	6	75
35	PUTU SWARTININGSIH	1	2	2	2	7	87,5
36	PUTU YULIANA PRATIVI	1	1	2	2	6	75
37	TRI MERTA MAHENDRA	1	2	2	2	7	87,5

Singaraja, 26 April 2024  
Evaluator

Ketut Adipa, S.Pd  
NIP. 196910061994121003



### Lampiran 05. Data Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II

No.	Nama	Perolehan Nilai						Dibulatkan
		Chest Pass	Bounce Pass	Overhead Pass	Dribbling	Jumlah Skor	Skor Akhir	
1	IM SHANTA VUNANA	8	9	9	9	35	79,545455	79,5
2	D. M. CAHYA PURNAMI	9	9	9	10	37	84,090909	84,1
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	8	9	9	9	35	79,545455	79,5
4	GEDE WARDANA	9	10	10	11	40	90,909091	90,9
5	IGST B ALIT DHARMA P	10	10	10	9	39	88,636364	88,6
6	IG AYU DEBY APRILIA	9	9	8	8	34	77,272727	77,3
7	IGST. P AYU ADELIA	9	9	7	9	34	77,272727	77,3
8	Kd. ANGGUN LESTARI	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
9	KADEK BENING	8	9	8	9	34	77,272727	77,3
10	Kd. DIRA SINTYA N	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
11	Kd. MITA PURNAMA S	8	9	10	10	37	84,090909	84,1
12	KADEK PRATAMA D	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
13	Kd. PRATIWID	10	10	10	10	40	90,909091	90,9
14	KADEK PUTRI W	9	9	10	9	37	84,090909	84,1
15	KADEK SRI WIDARI	8	7	8	7	30	68,181818	68,2
16	KETUT ERA SRIASIH	10	9	8	10	37	84,090909	84,1
17	KETUT EVA MARLINA	10	10	9	9	38	86,363636	86,4
18	KOMANG BUDIARSA	10	10	10	10	40	90,909091	90,9
19	KOMANG DINTA A	9	10	9	9	37	84,090909	84,1
20	KOMANG SRI ERNI	10	9	8	9	36	81,818182	81,8
21	KOMANG TRIU	10	10	8	9	37	84,090909	84,1
22	LUH DESIUTAMI	9	9	9	10	37	84,090909	84,1
23	LUH OCHA WINDAYANI	8	8	7	7	30	68,181818	68,2
24	MADE ERNAWATI	9	9	9	10	37	84,090909	84,1
25	NAZLA ARIANDINI	8	7	8	7	30	68,181818	68,2
26	NI KADEK MELIA S	10	10	10	9	39	88,636364	88,6
27	NI KETUT AYU A	10	8	9	8	35	79,545455	79,5
28	NI KOMANG HEVA V	8	9	8	9	34	77,272727	77,3
29	NI KOMANG SARIANI	9	9	9	10	37	84,090909	84,1
30	NI LUH ANITA SAPUTRI	10	10	9	8	37	84,090909	84,1
31	NIP FIORINA S P	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
32	NYOMAN PUTRI W	9	9	9	9	36	81,818182	81,8
33	PUTU ANDIKA P	10	10	9	9	38	86,363636	86,4
34	PUTU EMMA DIYANTARI	10	8	9	9	36	81,818182	81,8
35	PUTU SWARTININGSIH	10	7	8	10	35	79,545455	79,5
36	PUTU YULIANA PRATIVI	8	9	9	10	36	81,818182	81,8
37	TRI MERTA MAHENDRA	10	9	9	10	38	86,363636	86,4

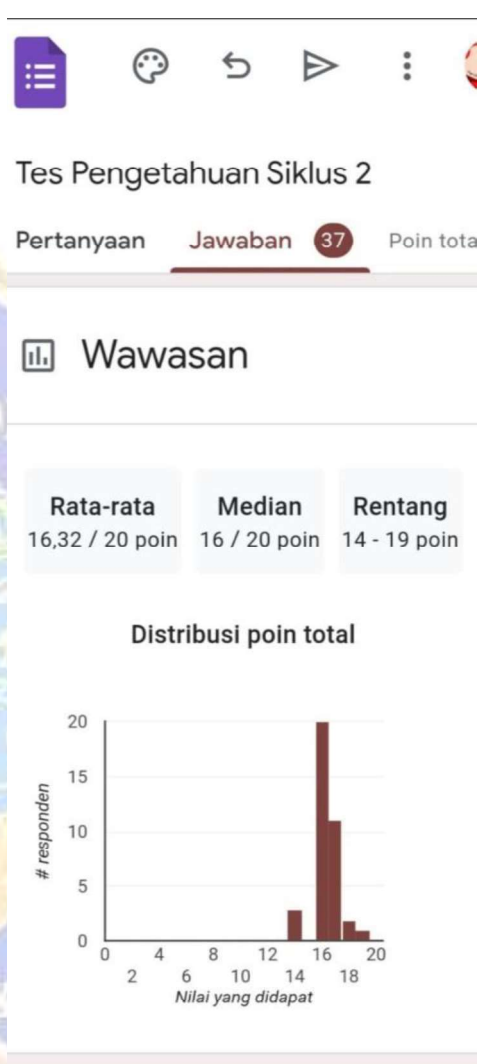
Singaraja, 17 Mei 2024  
Evaluators



Ketut Adipa, S.Pd  
NIP. 196910061994121003

### Lampiran 06. Data Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus II

No.	Nama	Perolehan Nilai	
		Jumlah Skor	Skor Akhir
1	I M SHANTA VUNANA	16	80
2	D. M. CAHYA PURNAMI	17	85
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	18	90
4	GEDE WARDANA	19	95
5	IGST B ALIT DHARMA P	16	80
6	IG AYU DEBY APRILIA	16	80
7	IGST. P AYU ADELIA	16	80
8	Kd. ANGGUN LESTARI	16	80
9	KADEK BENING	17	85
10	Kd. DIRA SINTYA N	16	80
11	Kd. MITA PURNAMA S	17	85
12	KADEK PRATAMA D	16	80
13	Kd. PRATIWI D	17	85
14	KADEK PUTRI W	16	80
15	KADEK SRI WIDARI	16	80
16	KETUT ERA SRIASIH	16	80
17	KETUT EVA MARLINA	16	80
18	KOMANG BUDIARSA	17	85
19	KOMANG DINTA A	14	70
20	KOMANG SRI ERNI	16	80
21	KOMANG TRI U	17	85
22	LUH DESI UTAMI	17	85
23	LUH OCHA WINDAYANI	16	80
24	MADE ERNAWATI	17	85
25	NAZLA ARIANDINI	16	80
26	NI KADEK MELIA S	14	70
27	NI KETUT AYU A	16	80
28	NI KOMANG HEVA V	16	80
29	NI KOMANG SARIANI	14	70
30	NI LUH ANITA SAPUTRI	16	80
31	NIP FIORINA S P	16	80
32	NYOMAN PUTRI W	16	80
33	PUTU ANDIKA P	17	85
34	PUTU EMMA DIYANTARI	16	80
35	PUTU SWARTININGSIH	17	85
36	PUTU YULIANA PRATIVI	18	90
37	TRI MERTA MAHENDRA	16	80



Singaraja, 17 Mei 2024  
Evaluatur

Ketut Adipa, S.Pd  
NIP. 196910061994121003

### Lampiran 07. Data Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus II

No.	Nama	Perolehan Nilai					
		Kepemimpinan	Toleransi	Kerja Sama	Tanggung Jawab	Jumlah Skor	Skor Akhir
1	I M SHANTA VUNANA	1	2	2	2	7	87,5
2	D. M. CAHYA PURNAMI	2	2	2	1	7	87,5
3	Gd. OKTA KURNIAWAN	1	2	2	2	7	87,5
4	GEDE WARDANA	2	2	2	1	7	87,5
5	I GST B ALIT DHARMA P	2	2	1	2	7	87,5
6	I G AYU DEBY APRILIA	1	1	2	2	6	75
7	I GST. P AYU ADELIA	1	2	2	1	6	75
8	Kd. ANGGUN LESTARI	1	2	2	2	7	87,5
9	KADEK BENING	2	2	2	2	8	100
10	Kd. DIRA SINTYA N	2	1	1	2	6	75
11	Kd. MITA PURNAMA S	1	2	2	2	7	87,5
12	KADEK PRATAMA D	2	2	2	1	7	87,5
13	Kd. PRATIWI D	2	2	1	2	7	87,5
14	KADEK PUTRI W	1	1	2	2	6	75
15	KADEK SRI WIDARI	2	2	2	1	7	87,5
16	KETUT ERA SRIASIH	1	2	2	2	7	87,5
17	KETUT EVA MARLINA	1	2	2	2	7	87,5
18	KOMANG BUDIARSA	1	2	2	2	7	87,5
19	KOMANG DINTA A	2	2	1	2	7	87,5
20	KOMANG SRI ERNI	1	2	2	2	7	87,5
21	KOMANG TRI U	2	1	2	2	7	87,5
22	LUH DESI UTAMI	2	2	1	2	7	87,5
23	LUH OCHA WINDAYANI	1	2	2	2	7	87,5
24	MADE ERNAWATI	2	2	2	1	7	87,5
25	NAZLA ARIANDINI	2	2	2	1	7	87,5
26	NI KADEK MELIA S	1	2	2	2	7	87,5
27	NI KETUT AYU A	2	1	2	2	7	87,5
28	NI KOMANG HEVA V	1	2	2	2	7	87,5
29	NI KOMANG SARIANI	1	2	2	2	7	87,5
30	NI LUH ANITA SAPUTRI	2	1	2	2	7	87,5
31	NIP FIORINA S P	2	2	2	1	7	87,5
32	NYOMAN PUTRI W	2	1	2	2	7	87,5
33	PUTU ANDIKA P	1	2	2	2	7	87,5
34	PUTU EMMA DIYANTARI	1	2	2	2	7	87,5
35	PUTU SWARTININGSIH	1	2	2	2	7	87,5
36	PUTU YULIANA PRATIVI	2	1	2	2	7	87,5
37	TRI MERTA MAHENDRA	2	2	1	2	7	87,5

Singaraja, 17 Mei 2024

Evaluator



Ketut Adipa, S.Pd

NIP. 196910061994121003

## Lampiran 08. Alur Tujuan Pembelajaran/Silabus

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**  
**SMK NEGERI 1 SINGARAJA**  
**MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN**  
**FASE F (KELAS XI)**

<b>RASIONAL</b>
Rasional Alur Pembelajaran adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran di akhir suatu fase. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan. Semua itu diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan pembendaharaan gerak. Alur Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit. Capaian elemen pengetahuan dan nilai-nilai gerak dilakukan melalui pembelajaran <i>indirect teaching</i> . Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran didasarkan pada pengalaman peserta didik pada fase E.
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>
Pada akhir fase ini, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai pengetahuan yang benar, merancang dan mempraktikkan program latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan ( <i>physical fitness related health</i> ) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan ( <i>physical fitness related skills</i> ), serta mengambil peran sebagai pemimpin dalam kelompok yang lebih besar dengan tetap menjunjung tinggi moral dan dapat merancang bentuk aktivitas jasmani terkait dengan kesehatan jasmani dan mental yang menantang serta menunjukkan kepentingan ekspresi diri dan interaksi sosial.
<b>ELEMEN KETERAMPILAN GERAK</b>
Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan aktivitas olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisi tertentu) dengan bentuk taktik dan strategi.



Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
<b>1. PERMAINAN DAN OLAHRAGA PILIHAN</b> <b>1.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan dan penyerangan permainan invansi (*):</b>		Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam Fase ini adalah Dimensi Mandiri dan Gotong Royong.	<b>9 – 27 JP</b>
1.1.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan dan penyerangan permainan sepak bola.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan sepak bola dengan benar.		
<b>1.1.2</b> Mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan dan penyerangan permainan bola basket.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket dengan benar		
<b>1.1.3</b> Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola tangan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola tangan dengan benar.		



<b>1.2 Mempraktikkan hasil rancangan pola pertahanan dan penyerangan dalam berbagai permainan net (*):</b>			<b>9 – 27 JP</b>
1.2.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola voli.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola voli dengan benar.		
1.2.2 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bulu tangkis.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bulu tangkis dengan benar.		
1.2.3 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan tenis meja.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan tenis meja dengan benar.		

<p><b>1.3 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan dalam berbagai permainan <i>strike and fielding</i> (*):</b></p>	
<p>1.3.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan dalam permainan kasti.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan kasti dengan benar.</p>
<p>1.3.2 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan dalam permainan <i>rounders</i>.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan <i>rounders</i> dengan benar.</p>
<p>1.3.3 Mempraktikkan mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola bakar.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan bola bakar dengan benar.</p>
<p>1.3.4 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan <i>softball</i>.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan permainan <i>softball</i> dengan benar.</p>



<b>1.4 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan dalam berbagai olahraga beladiri (**):</b>			<b>9 – 12 JP</b>
1.4.1 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri pencak silat.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan pencak silat dengan benar.		
1.4.2 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri karate.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan karate dengan benar.		
1.4.3 Mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri taekwondo.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan pola penyerangan dan pertahanan taekwondo dengan benar.		
<b>1.5 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga atletik (*):</b>			<b>6 – 24 JP</b>
1.5.1 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga atletik: jalan cepat: <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finish</i> .	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam rancangan gerak <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finish</i> jalan cepat dengan benar.		
1.5.2 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga berbagai olahraga atletik (Lari estafet).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan rancangan lari estafet: gerak <i>start</i> , gerakan lari estafet, dan memasuki garis <i>finish</i> dengan benar.		

1.5.3 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga atletik (lompat tinggi).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan rancangan lompat tinggi: gerak awalan, tolakan/tumpuan, melayang di udara, dan mendarat dengan benar.		
1.5.4 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga atletik (lempar lembing).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan lempar lembing memegang lembing, awalan melempar, melempar lembing, melepaskan lembing, dan menjaga keseimbangan dengan benar.		
<b>1.6 Mempraktikkan hasil rancangan dalam berbagai olahraga tradisional (**):</b>			<b>9 – 12 JP</b>
1.6.1 Mempraktikkan hasil rancangan permainan tradisional anak-anak Indonesia: permainan gobak sodor atau galah asin, engklek, lari tempurung, lenggang rotan/hulahop,.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan permainan gobak sodor atau galah asin, engklek, lari tempurung, lenggang rotan/hulahop, dan lain-lain dengan benar.		
<b>1.7 Mempraktikkan hasil rancangan dalam aktivitas gerak berirama</b>			<b>6 – 9 JP</b>
17.1 Mempraktikkan hasil rancangan variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dan inti dalam aktivitas gerak berirama.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dan inti dalam aktivitas gerak berirama dengan benar.		
<b>1.8 Mempraktikkan hasil rancangan dalam aktivitas senam</b>			

<p><b>1.8.1</b> Mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak senam lantai (<i>headstand dan handstand</i>), senam alat (lompat jongkok dan lompat kangkang, lompat harimau).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak senam lantai (<i>headstand dan handstand</i>), senam alat (lompat jongkok dan lompat kangkang, lompat harimau) dengan benar.</p>		<p><b>6 – 9 JP</b></p>
<p><b>1.9 Mempraktikkan hasil analisis aktivitas permainan dan olahraga (***)</b></p>			<p><b>9 – 24 JP</b></p>
<p>1.9.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan renang gaya kupu-kupu menempuh jarak 25 meter.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak renang gaya kupu-kupu menempuh jarak 25 meter dengan koordinasi yang baik.</p>		
<p>1.9.2 Mempraktikkan hasil rancangan bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air: <i>row, go, tow</i>.</p>	<p>Mempraktikkan hasil rancangan bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air: <i>row, go, tow</i> dengan benar</p>		

<b>ELEMEN PENGETAHUAN GERAK</b>			
Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang prosedur, strategi, dan taktik, terkait dengan aktivitas jasmaniah, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional).			
<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat</b>	<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>2. PERMAINAN DAN OLAHRAGA PILIHAN</b>		Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam Fase ini adalah Dimensi Mandiri dan	<b>9 – 27 JP</b>
<b>2.1 Merancang gerak dalam berbagai permainan invasi (*):</b>			
2.1.1 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan invasi (Permainan Sepak Bola).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan sepak bola dengan benar.		
2.1.2 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan invasi (Permainan Bola Basket).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan bola basket dengan benar.		



<p><b>2.1.3</b> Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan invasi (Permainan Bola Tangan).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan bola tangan dengan benar.</p>	<p>Gotong Royong.</p>	
<p><b>2.2 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (*):</b></p>			<p><b>9 – 27</b></p>
<p>2.2.1 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan net (Permainan bola voli).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan bola voli dengan benar.</p>		<p><b>JP</b></p>
<p>2.2.2 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan net (Permainan bulu tangkis).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan <i>permainan bulu tangkis</i> dengan benar.</p>		
<p>2.2.3 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan net (Permainan tenis meja).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan <i>permainan tenis meja</i> dengan benar.</p>		
<p><b>2.3 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan/<i>strike and fielding</i> (*):</b></p>			<p><b>9 – 27</b></p>
<p>2.3.1 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan lapangan (Permainan kasti).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan kasti dengan benar..</p>		<p><b>JP</b></p>
<p>2.3.2 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan lapangan (Permainan <i>rounders</i>).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan <i>rounders</i> dengan benar.</p>		
<p>2.3.3 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan lapangan (Permainan bola bakar).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan</p>		

	pertahanan permainan bola bakar dengan benar.		
2.3.4 Merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan lapangan (Permainan <i>softball</i> ).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan permainan softball dengan benar.		
<b>2.4 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai olahraga beladiri (**):</b>			<b>9 – 12 JP</b>
2.4.1 Merancang gerak pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri (Pencak Silat).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan olahraga pencak silat dengan benar.		
2.4.2 Merancang pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri (Karate).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang pola penyerangan dan pertahanan olahraga karate dengan benar.		
2.4.3 Merancang pola penyerangan dan pertahanan olahraga beladiri (Taekwondo).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang penyerangan dan pertahanan olahraga taekwondo dengan benar.		
<b>2.5 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai olahraga atletik (*):</b>			<b>6 – 24 JP</b>
2.5.1 Merancang keterampilan gerak dalam olahraga atletik (Jalan cepat).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak jalan cepat: <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki <i>finish</i> olahraga jalan cepat dengan benar.		
2.5.2 Merancang keterampilan gerak dalam olahraga atletik (lari estafet).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang fakta, konsep, dan prosedur gerak <i>start</i> , gerakan lari estafet, dan memasuki garis <i>finish</i> olahraga estafet dengan benar.		

<p>2.5.3 Merancang keterampilan gerak dalam olahraga olahraga atletik (Lompat tinggi).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak gerak awalan, tolakan/tumpuan, melayang di udara, dan mendarat olahraga lompat tinggi dengan benar.</p>		
<p>2.5.4 Merancang keterampilan gerak dalam olahraga olahraga atletik (lempar lembing).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang fakta, konsep, dan prosedur memegang lembing, awalan melempar, melempar lembing, melepaskan lembing, dan menjaga keseimbangan olahraga lempar lembing dengan benar.</p>		
<p><b>2.6 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai olahraga tradisional (**):</b></p>			<p><b>9 – 12 JP</b></p>
<p>2.6.1 Merancang keterampilan gerak dalam berbagai permainan tradisional (anak-anak Indonesia).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat merancang fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak dalam berbagai permainan tradisional anak-anak Indonesia: permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa dan lain-lain dengan benar.</p>		
<p><b>2.7 Merancang keterampilan gerak dalam aktivitas gerak berirama</b></p>			<p><b>6 – 9 JP</b></p>
<p>2.7.1 Merancang variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dan inti dalam aktivitas gerak berirama.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan</p>		

	dan inti dalam aktivitas gerak berirama dengan benar.		
<b>2.8 Merancang keterampilan gerak dalam aktivitas senam</b>			<b>6 – 9 JP</b>
2.8.1 Merancang keterampilan gerak aktivitas senam lantai dan senam alat.	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat Merancang fakta, konsep, dan prosedur berbagai keterampilan gerak senam lantai ( <i>headstand</i> dan <i>handstand</i> ), senam alat (lompat jongkok dan lompat kangkang, lompat harimau) dengan benar.		
<b>2.9 Aktivitas Permainan dan Olahraga Air (Pilihan)</b>			<b>9 – 24 JP</b>
2.9.1 Menganalisis keterampilan renang gaya kupu-kupu menempuh jarak 25 meter.	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur keterampilan renang gaya kupu-kupu menempuh jarak 25 meter dengan benar		
2.9.2 Merancang bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik	Merancang bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air: <i>row, go, tow</i> dengan benar		
<b>ELEMEN PEMANFAATAN GERAK</b>			
Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang dan mempraktikkan program latihan pengembangan kebugaran kesehatan ( <i>physical fitness related health</i> ) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan ( <i>physical fitness related</i> ) sederhana serta penggunaan instrumen pengukurannya, untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta menganalisis bahaya, cara penularan, dan cara pencegahan HIV/AIDS, serta menganalisis langkah-langkah melindungi orang lain dari Penyakit Menular Seksual (PMS).			
<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat</b>	<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>3. PERMAINAN DAN OLAHRAGA PILIHAN</b>			



<b>3.1 Aktivitas jasmani dan aktivitas kebugaran untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan</b>		
3.1.1 Merancang dan mempraktikkan program latihan kebugaran jasmani individu yang berkaitan dengan keterampilan berdasarkan prinsip FITT ( <i>Frequency, Intensity, Time, Type</i> ).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang dan mempraktikkan program latihan kebugaran jasmani individu yang berkaitan dengan keterampilan berdasarkan prinsip FITT ( <i>Frequency, Intensity, Time, Type</i> ) dengan benar.	
3.1.2 Merancang dan mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan: 1) Jalan santai. 2) Jogging. 3) Bersepeda 4) Senam aerobik.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang dan mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan: Jalan santai, jogging, bersepeda senam aerobik dengan benar.	
3.1.3 Memahami dan mampu menerapkan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat memahami dan mampu menerapkan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur.	
3.1.4 Merancang dan mempraktikkan pengukuran kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan, mempromosikannya melalui media yang sesuai.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang dan mempraktikkan pengukuran kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan serta mempromosikannya melalui media yang sesuai	
<b>3.2 Penularan dan Pencegah HIV/ AIDS</b>		

<p>Memahami dan mampu menerapkan mampu menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur menghindaribahaya,carapenularan,dan cara pencegahHIV/AIDS.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat Memahami dan mampu menerapkan konsep dan prinsip, prosedur menghindaribahaya,carapenularan,dancara pencegahHIV/AIDS dengan benar</p>		<p><b>3-9 JP</b></p>
<p><b>ELEMEN PENGEMBANGAN KARAKTER</b></p>			
<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengambil peran sebagai pemimpin kelompok yang lebih besar dalam a olahraga dengan tetap menjunjung tinggi moral dan etika. Selain itu peserta didik dapat menginisiasi pembentu peminatan agar orang lain menjalankan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam ker lainnya.</p>			
<p><b>Sub Elemen Personal Responbility (Tanggung jawab personal)</b></p>			
<p><b>Dimensi Mandiri (Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi dan Regulasi diri)</b></p>			
<p><b>Indikator Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p>			
<p>Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi (Mengidentifikasi kekuatan dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi pada konteks pembelajaran, sosial dan pekerjaan yang akan dipilihnya di masa depan).</p>			
<p>Mengembangkan refleksi diri (Melakukan refleksi terhadap umpan balik dari teman, guru, dan orang dewasa lainnya, serta informasi-informasi karir yang akan dipilihnya untuk menganalisis karakteristik dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menunjang atau menghambat karirnya di masa depan).</p>			
<p><b>INDIKATOR REGULASI DIRI</b></p>			
<p>(Regulasi Emosi) Mengendalikan dan menyesuaikan emosi yang dirasakannya secara tepat ketika menghadapi situasi yang menantang dan menekan pada konteks belajar, relasi, dan pekerjaan.</p>			
<p>Menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri (Menentukan prioritas pribadi, berinisiatif mencari dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik sesuai tujuan di masa depan).</p>			

(Mengembangkan disiplin diri)Melakukan tindakan-tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan.

### **Sub Elemen Sosial Responsibility (Tanggung jawab social)**

#### **DIMENSI GOTONG ROYONG (Kolaborasi dan Kepedulian)**

##### **Indikator Kolaborasi**

Kerja sama (Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan).

Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama (Aktif menyimak untuk memahami dan menganalisis informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan keprihatinan yang disampaikan oleh orang lain dan kelompok menggunakan berbagai simbol dan media secara efektif, serta menggunakan berbagai strategi komunikasi untuk menyelesaikan masalah guna mencapai berbagai tujuan bersama).

Koordinasi sosial (Menyelaraskan dan menjaga tindakan diri dan anggota kelompok agar sesuai antara satu dengan lainnya serta menerima konsekuensi tindakannya dalam rangka mencapai tujuan bersama)

##### **KEPEDULIAN**

Tanggap terhadap lingkungan sosial(Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat).

Persepsi sosial (Melakukan tindakan yang tepat agar orang lain merespon sesuai dengan yang diharapkan dalam rangka penyelesaian pekerjaan dan pencapaian tujuan).

##### **ELEMEN NILAI-NILAI GERAK**

Pada akhir fase ini peserta didik dapat merancang bentuk aktivitas jasmani dan olahraga terkait dengan kesehatan yang menantang serta dapat dinikmati untuk kepentingan ekspresi diri dan interaksi sosial.

##### **INDIKATOR ELEMEN NILAI-NILAI GERAK**

Menganalisis dan mengidentifikasi perbedaan jenis aktivitas fisik dan menjelaskan dampak positif setiap aktivitas bagi kesehatan. (Membandingkan besarnya keuntungan berbagai aktivitas fisik yang dapat digunakan untuk menjaga kesehatan).

Menganalisis dan menguasai strategi positif secara umum dalam menghadapi tantangan baik untuk dirinya sendiri maupun sebagai pemimpin tim dalam mencari solusi yang tepat. (Mengukur kemampuan diri terkait dengan kesenangan dan tantangan yang harus dihadapi).

Menganalisis dan menjelaskan hubungan antara ekspresi diri dan aktivitas fisik yang menyenangkan sepanjang hayat sebagai individu. (Menganalisis bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang dapat dijadikan sebagai media untuk ekspresi diri dan interaksi sosial).





## Lampiran 09. Modul Ajar

### MODUL AJAR PJOK SMK FASE F KELAS XI BOLA BASKET

#### INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Fajar Arinata Ginting</b>
<b>Instansi</b>	<b>: SMK Negeri 1 Singaraja</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>
<b>Fase/Kelas/Semester</b>	<b>: F/XI/Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 9 JP</b>
<b>Pertemuan/Siklus</b>	<b>: Pertama, Siklus I</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Jumat, 26 April 2024</b>
<b>Pukul</b>	<b>: 06.00-07.30 WITA</b>

##### B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

##### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket.

##### D. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan permainan bola basket.
- Bola basket.
- Peluit
- Stopwatch

##### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar yang berjumlah 37 orang peserta didik.

## F. MODEL PEMBELAJARAN

- Luring
- Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Information and Technology* (IT)  
(Peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring dan PBL berbasis IT).

## G. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN AJAR

### 1. Materi Pokok Pembelajaran

#### a. Materi Pembelajaran Reguler

Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam permainan bola basket.

#### b. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan reguler. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

### 2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau peneliti yang memperagakan keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- b. Gambar aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- c. Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- d. Kode HTML yang dishare di WhatsApp Grup Kelas Link *YouTube* (Link *Google form*) sebagai soal yang digunakan dalam penilaian aspek pengetahuan (afektif).

### 3. Bahan Pembelajaran

- a. Buku Siswa PJOK Kurikulum Merdeka.
- b. Bahan ajar *passing* dan *dribbling* bola basket
- b. Link video (*YouTube*)
- c. Link *Google form*.

## H. PENGATURAN PEMBELAJARAN

### 1. Pengaturan Peserta didik

- Individu
- Berpasangan
- Berkelompok (6 orang)
- Klasikal

### 2. Metode

- Diskusi
- Presentasi
- Demonstrasi
- Eksperimen
- Eksplorasi
- Permainan
- Simulasi

### 3. Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen

- Pengetahuan
- Keterampilan
- Sikap

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran PBL berbasis IT dapat menyelesaikan masalah, menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis hasil racangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya:
  - Dengan bermain bola basket dapat membuat tubuh menjadi bugar dan sehat.
  - Dengan bermain bola basket dapat menyalurkan kelebihan energi dengan hal yang positif.
- Peserta didik dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket dalam kehidupan nyata sehari-hari, seperti sportifitas, gotong royong dll.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Untuk bermain bola basket, apakah yang perlu kamu lakukan?
- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Persiapan Pembelajaran

- Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya.
- Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket.
- Melihat video keterampilan gerak keterampilan variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - Bola basket.
  - Lapangan permainan bola basket.
  - Peluit dan *stopwatch*.

## 2. Kegiatan Pengajaran

### Langkah – Langkah kegiatan pengajaran

#### a. Siklus I Pertemuan Pertama

##### 1) Pendahuluan: 15 Menit

No.	Pendahuluan	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Berdoa	Membariskan peserta didik dan sebelum memulai pembelajaran peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa dan setelah itu melakukan presensi.	Peserta didik mengikuti instruksi dan melaksanakan doa sesuai agama masing-masing.
2	Apersepsi	Mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode pembelajaran.	Peserta didik mengikuti dan mendengarkan peneliti dengan seksama.
2	Memotivasi Peserta Didik	Peneliti Memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat membangun semangat belajar peserta didik terhadap materi teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	Peserta didik mendengarkan arahan peneliti dengan seksama.

##### 2) Kegiatan Inti: 60 Menit

No	Kegiatan Inti	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Orientasi Pada Masalah	Mengarahkan peserta didik menyimak pembelajaran tentang gerakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket atau video pembelajaran <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> melalui link video youtube <a href="https://youtu.be/LTpfHmj9Ygl?si=w1lyXH7FsHhujvI">https://youtu.be/LTpfHmj9Ygl?si=w1lyXH7FsHhujvI</a> , <a href="https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared">https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared</a> <a href="https://youtu.be/b3K1jGjL">https://youtu.be/b3K1jGjL</a>	Mengamati video, menentukan gerak yang benar dalam melakukan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> (literasi/pengamatan, berpikir kritis dan berorientasi pada masalah) serta membuat catatan hasil pengamatan dan kemudian mempraktekkan berdasarkan hasil pengamatan.



		<a href="#">UrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY.</a>	
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, pada 5 kelompok terdiri dari 6 dan 1 kelompok berjumlah 7 anggota, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menganalisis sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan langkah – langkah <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berdasarkan video yang disajikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan membagi tugas di dalam kelompok mencari data/bahan (solusi) yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan kelompok maupun individu	Peserta didik diarahkan untuk melakukan, menganalisis mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berkenaan dengan gerakan awal, pelaksanaan dan akhir dalam bola basket.	Peserta didik melakukan kegiatan analisis, mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Peneliti melakukan pengawasan/membimbing setiap kelompok dalam melakukan praktik gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> , meluruskan kesalahan gerak yang telah dilaksanakan. Serta peserta didik mengulang kembali gerakan tersebut dengan teknik yang benar.	Peserta didik mencoba mendemonstrasikan gerakan variasi dan kombinas <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> secara berkelompok, berdasarkan video yang sudah diamati. (disiplin dan penuh tanggung jawab).
5	Menganalisis dan mengevaluasi	Melakukan analisis dan mengevaluasi proses diskusi hingga penyajian	berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan variasi dan kombinas

	proses pemecahan masalah	peserta didik mengenai masalah beserta penyelesaiannya pada materi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	<i>passing</i> dan <i>dribbling</i> yang baik dan yang benar serta mencermati poin – poin yang dievaluasi oleh peneliti serta berusaha memperbaiki kekurangan yang ada.
--	--------------------------	---	---

### 3) Penutup: 15 Menit

No.	Penutup	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Kegiatan penutup	Membariskan peserta didik, melakukan pendinginan, menanyakan bagaimana kesan dan pesan setelah mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik mengikuti arahan dari peneliti.
		Peneliti memberikan refleksi dan menyampaikan selanjutnya sesuai dengan tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan peserta didik mempelajari gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket dirumah melalui buku, link <i>youtube</i> yang dishare di WAG kelas.	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan untuk berdoa dan mengucapkan salam.	Mengikuti arahan peneliti.

Pertemuan pertama siklus I telah dilaksanakan, peserta didik sudah berusaha dalam pelaksanaan pembelajaran variasi dan kombinasi bola basket, selanjutnya dilanjutkan pertemuan kedua siklus I sebagai pemantapan gerakan dan penilaian variasi dan kombinasi keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket.

## b. Siklus I Pertemuan Kedua

### MODUL AJAR PJOK SMK FASE F KELAS XI BOLA BASKET

#### INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Fajar Arinata Ginting</b>
<b>Instansi</b>	<b>: SMK Negeri 1 Singaraja</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>
<b>Fase/Kelas/Semester</b>	<b>: F/XI/Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 9 JP</b>
<b>Pertemuan/Siklus</b>	<b>: Kedua, Siklus I</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Jumat, 3 Mei 2024</b>
<b>Pukul</b>	<b>: 06.00-07.30 WITA</b>

##### B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

##### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket.

##### D. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan permainan bola basket.
- Bola basket.
- Peluit
- Stopwatch

##### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar yang berjumlah 37 orang peserta didik.

## F. MODEL PEMBELAJARAN

- Luring
- Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Information and Technology* (IT)  
(Peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring dan PBL berbasis IT).

## G. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN AJAR

### 1. Materi Pokok Pembelajaran

#### a. Materi Pembelajaran Reguler

Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam permainan bola basket.

#### b. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan reguler. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

### 2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau peneliti yang memperagakan keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- b. Gambar aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- c. Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- d. Kode HTML yang dishare di WhatsApp Grup Kelas Link *YouTube* (Link *Google form*) sebagai soal yang digunakan dalam penilaian aspek pengetahuan (afektif).

### 3. Bahan Pembelajaran

- a. Buku Siswa PJOK Kurikulum Merdeka.
- b. Bahan ajar *passing* dan *dribbling* bola basket
- b. Link video (*YouTube*)
- c. Link *Google form*.

## H. PENGATURAN PEMBELAJARAN

### 1. Pengaturan Peserta didik

- Individu
- Berpasangan
- Berkelompok (6 orang)
- Klasikal

### 2. Metode

- Diskusi
- Presentasi
- Demonstrasi
- Eksperimen
- Eksplorasi
- Permainan
- Simulasi

### 3. Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen

- Pengetahuan
- Keterampilan
- Sikap

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran PBL berbasis IT dapat menyelesaikan masalah, menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis hasil racangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.



## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya:
  - Dengan bermain bola basket dapat membuat tubuh menjadi bugar dan sehat.
  - Dengan bermain bola basket dapat menyalurkan kelebihan energi dengan hal yang positif.
- Peserta didik dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket dalam kehidupan nyata sehari-hari, seperti sportifitas, gotong royong dll.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Untuk bermain bola basket, apakah yang perlu kamu lakukan?
- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Persiapan Pembelajaran

- Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya.
- Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket.
- Melihat video keterampilan gerak keterampilan variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - Bola basket.
  - Lapangan permainan bola basket.
  - Peluit dan *stopwatch*.

Pada pertemuan kedua ini peneliti melaksanakan pemantapan dan penilaian variasi dan kombinasi keterampilan gerak passing dan dribbling bola basket dengan langkah – langkah pembelajaran Problem Based Learning berbasis IT. Adapun langkah – langkah pelaksanaan pada pertemuan kedua siklus I, yaitu:

## 1) Pendahuluan: 15 Menit

No.	Pendahuluan	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Berdoa	Membariskan peserta didik dan sebelum memulai pembelajaran peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa dan setelah itu melakukan presensi.	Peserta didik mengikuti instruksi dan melaksanakan doa sesuai agama masing-masing.
2	Apersepsi	Mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode pembelajaran.	Peserta didik mengikuti dan mendengarkan peneliti dengan seksama.
2	Memotivasi Peserta Didik	Peneliti Memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat membangun semangat belajar peserta didik terhadap materi teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	Peserta didik mendengarkan arahan peneliti dengan seksama.

## 2) Kegiatan Inti: 60 Menit

No	Kegiatan Inti	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Orientasi Pada Masalah	Mengarahkan peserta didik menyimak pembelajaran tentang gerakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket atau video pembelajaran <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> melalui link video youtube <a href="https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI">https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI</a> , <a href="https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared">https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared</a> <a href="https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY">https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY</a> .	Mengamati video, menentukan gerak yang benar dalam melakukan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> (literasi/pengamatan, berpikir kritis dan berorientasi pada masalah) serta membuat catatan hasil pengamatan dan kemudian mempraktekkan berdasarkan hasil pengamatan.
2	Mengorganisasikan peserta	Membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, pada 5	Peserta didik diberikan kesempatan untuk

	didik untuk belajar	kelompok terdiri dari 6 dan 1 kelompok berjumlah 7 anggota, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menganalisis sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan langkah – langkah <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berdasarkan video yang disajikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.	bertanya terkait materi yang belum dipahami. Untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan membagi tugas di dalam kelompok mencari data/bahan (solusi) yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan kelompok maupun individu	Peserta didik diarahkan untuk melakukan, menganalisis mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berkenaan dengan gerakan awal, pelaksanaan dan akhir dalam bola basket.	Peserta didik melakukan kegiatan analisis, mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Peneliti melakukan pengawasan/membimbing setiap kelompok dalam melakukan praktik pementapan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> , meluruskan kesalahan gerak yang telah dilaksanakan. Serta peserta didik mengulang kembali gerakan tersebut dengan teknik yang benar.	Peserta didik mencoba mendemonstrasikan gerakan variasi dan kombinas <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> secara berkelompok, berdasarkan video yang sudah diamati. (disiplin dan penuh tanggung jawab).
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan analisis dan mengevaluasi proses diskusi hingga penyajian peserta didik mengenai masalah beserta penyelesaiannya pada materi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan variasi dan kombinas <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> yang baik dan yang benar serta mencermati poin – poin yang dievaluasi oleh peneliti serta

		berusaha memperbaiki kekurangan yang ada.
--	--	---

Penilaian		
<b>Obsevasi perilaku/sikap</b> kepemimpinan toleransi, Kerjasama, tanggung jawab 1. Teknik penilaian observasi 2. Instrumen penilaian	<b>Pengetahuan</b> Menganalisis soal yang berhubungan dengan gerak teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket. 1. Teknik penilaian penugasan 2. Instrument penilaian terlampir melalui <i>google form</i>	<b>Keterampilan</b> Mendemonstrasikan teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket. 1. Teknik penilaian tes praktik atau unjuk kerja 2. Instrument penilaian lembar observasi

### 3) Penutup: 15 Menit

No.	Penutup	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Kegiatan penutup	Membariskan peserta didik, melakukan pendinginan, menanyakan bagaimana kesan dan pesan setelah mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik mengikuti arahan dari peneliti.
		Peneliti memberikan refleksi dan menyampaikan selanjutnya sesuai dengan tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan peserta didik mempelajari gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket dirumah melalui buku, link <i>youtube</i> yang dishare di WAG kelas.	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan untuk berdoa dan mengucapkan salam.	Mengikuti arahan peneliti.



a) Observasi/Evaluasi Hasil Tindakan

Setelah diberikan tindakan siklus I maka hasil belajar aspek afektif, kognitif dan psikomotor secara klasikal belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Masalah yang menyebabkan belum tercapainya (KKTP) pada peserta didik adalah : (1) pada aspek pengetahuan peserta didik masih ada yang kurang memahami materi pembelajaran bola basket *passing* dan *dribbling*. (2) pada aspek sikap masih ada peserta didik yang kurang bersemangat, kurang menghargai teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. (3) pada aspek keterampilan materi *passing* dan *dribbling* bola basket sikap pelaksanaan *passing* kurang tepat (pada saat melempar peserta didik tidak melangkahakan kakinya ke depan), pada pelaksanaan *dribbling* (peserta didik menggunakan telapak tangan mendorong bola kelantai).

Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah (1) pada aspek pengetahuan yaitu dengan menanyakan dan memberitahu peserta didik tentang hal-hal yang belum mereka pahami, (2) pada aspek sikap dengan memberi masukan dan memotivasi peserta didik agar lebih menjaga sikap mereka lebih baik lagi dan lebih menghargai orang-orang yang ada disekitarnya, (3) pada aspek keterampilan pelaksanaan *passing* dan *dribbling* bola basket memberikan penjelasan seperti pada pelaksanaan *passing* (saat melempar peserta didik secara bersamaan melangkahakan kaki ke depan. Pada pelaksanaan *dribbling* (peserta didik menggunakan jari tangan untuk mendorong bola ke lantai).

Pengumpulan data hasil belajar keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket telah dilakukan sekali di akhir siklus yaitu pada pertemuan kedua. Penilaian hasil belajar variasi dan kombinasi keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket dilakukan oleh peneliti. Alat yang dipergunakan dalam pengumpulan data hasil belajar gerak *passing* dan *dribbling* pada bola basket adalah format asesmen hasil belajar gerak *passing* dan *dribbling* pada peserta didik.



## b) Refleksi Hasil Tindakan

Peneliti telah mengkaji pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran Pada siklus I. Pada saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik sudah mulai mengerti dan sudah memahami gerakan variasi dan kombinasi pada bola basket. Berdasarkan hasil refleksi ini peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

## c. Siklus II Pertemuan Pertama

## MODUL AJAR PJOK SMK FASE F KELAS XI BOLA BASKET

### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Fajar Arinata Ginting</b>
<b>Instansi</b>	<b>: SMK Negeri 1 Singaraja</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>
<b>Fase/Kelas/Semester</b>	<b>: F/XI/Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 9 JP</b>
<b>Pertemuan/Siklus</b>	<b>: Pertama, Siklus II</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Sabtu, 11 Mei 2024</b>
<b>Pukul</b>	<b>: 06.00-07.30 WITA</b>

#### B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket.

## D. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan permainan bola basket.
- Bola basket.
- Peluit
- Stopwatch

## E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar yang berjumlah 37 orang peserta didik.

## F. MODEL PEMBELAJARAN

- Luring
- Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Information and Technology* (IT)  
(Peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring dan PBL berbasis IT).

## G. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN AJAR

### 1. Materi Pokok Pembelajaran

#### a. Materi Pembelajaran Reguler

Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam permainan bola basket.

#### b. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

### 2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau peneliti yang memperagakan keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- b. Gambar aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- c. Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.

- d. Kode HTML yang dishare di WhatsApp Grup Kelas Link *YouTube* (Link *Google form*) sebagai soal yang digunakan dalam penilaian aspek pengetahuan (afektif).

### 3. Bahan Pembelajaran

- a. Buku Siswa PJOK Kurikulum Merdeka.
- b. Bahan ajar *passing* dan *dribbling* bola basket
- b. Link video (*YouTube*)
- c. Link *Google form*.

## H. PENGATURAN PEMBELAJARAN

### 1. Pengaturan Peserta didik

- Individu
- Berpasangan
- Berkelompok (6 orang)
- Klasikal

### 2. Metode

- Diskusi
- Presentasi
- Demonstrasi
- Eksperimen
- Eksplorasi
- Permainan
- Simulasi

### 3. Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen

- Pengetahuan
- Keterampilan
- Sikap



## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran PBL berbasis IT dapat menyelesaikan masalah, menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis hasil racangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya:
  - Dengan bermain bola basket dapat membuat tubuh menjadi bugar dan sehat.
  - Dengan bermain bola basket dapat menyalurkan kelebihan energi dengan hal yang positif.
- Peserta didik dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket dalam kehidupan nyata sehari-hari, seperti sportifitas, gotong royong dll.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Untuk bermain bola basket, apakah yang perlu kamu lakukan?
- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Persiapan Pembelajaran

- Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya.
- Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket.

- Melihat video keterampilan gerak keterampilan variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - Bola basket.
  - Lapangan permainan bola basket.
  - Peluit dan *stopwatch*.

Pembelajaran ditekankan pada pemecahan permasalahan yang ditemukan pada saat siklus I, yaitu hasil belajar peserta didik banyak belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Pelaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT yaitu:

### 1) Pendahuluan: 15 Menit

No.	Pendahuluan	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Berdoa	Membariskan peserta didik dan sebelum memulai pembelajaran peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa dan setelah itu melakukan presensi.	Peserta didik mengikuti instruksi dan melaksanakan doa sesuai agama masing-masing.
2	Apersepsi	Mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode pembelajaran.	Peserta didik mengikuti dan mendengarkan peneliti dengan seksama.
3	Memotivasi Peserta Didik	Peneliti Memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat membangun semangat belajar peserta didik terhadap materi teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	Peserta didik mendengarkan arahan peneliti dengan seksama.



## 2) Kegiatan Inti: 60 Menit

No	Kegiatan Inti	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Orientasi Pada Masalah	Mengarahkan peserta didik menyimak pembelajaran tentang gerakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket atau video pembelajaran <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> melalui link video <i>youtube</i> <a href="https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI">https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI</a> , <a href="https://youtu.be/atDzTeej0v4?feature=shared">https://youtu.be/atDzTeej0v4?feature=shared</a> <a href="https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY">https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY</a> .	Mengamati video, menentukan gerak yang benar dalam melakukan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> (literasi/pengamatan, berpikir kritis dan berorientasi pada masalah) serta membuat catatan hasil pengamatan dan kemudian mempraktekkan berdasarkan hasil pengamatan.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membagi peserta didik ke dalam 7 kelompok, pada 5 kelompok terdiri dari 5 dan 2 kelompok berjumlah 6 anggota, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menganalisis sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gerak <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berdasarkan video yang disajikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.	Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan membagi tugas di dalam kelompok mencari data/bahan (solusi) yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan kelompok maupun individu	Peserta didik diarahkan untuk melakukan, menganalisis mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai <i>passing</i> dan <i>dribbling</i>	Peserta didik melakukan kegiatan analisis, mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan

		berkenaan dengan gerakan awal, pelaksanaan dan akhir dalam bola basket.	<i>dribbling</i> bola basket.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Peneliti melakukan pengawasan/membimbing setiap kelompok dalam melakukan praktik gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> , meluruskan kesalahan gerak yang telah dilaksanakan. Serta peserta didik mengulang kembali gerakan tersebut dengan teknik yang benar.	Peserta didik mencoba mendemonstrasikan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> secara berkelompok, berdasarkan video yang sudah diamati. (disiplin dan penuh tanggung jawab).
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan analisis dan mengevaluasi proses diskusi hingga penyajian peserta didik mengenai masalah beserta penyelesaiannya pada materi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> yang baik dan yang benar serta mencermati poin – poin yang dievaluasi oleh peneliti serta berusaha memperbaiki kekurangan yang ada.

### 3) Penutup: 15 Menit

No.	Penutup	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Kegiatan penutup	Membariskan peserta didik, melakukan pendinginan, menanyakan bagaimana kesan dan pesan setelah mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik mengikuti arahan dari peneliti.
		Peneliti memberikan refleksi dan menyampaikan selanjutnya sesuai dengan tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan peserta didik mempelajari gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.

		<i>dribbling</i> bola basket dirumah melalui buku, link <i>youtube</i> yang dishare di WAG kelas.	
		Mengarahkan untuk berdoa dan mengucapkan salam.	Mengikuti arahan peneliti.

Pertemuan pertama siklus II sudah dilaksanakan, kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I sudah ada perbaikan pada pertemuan pertama siklus II. Selanjutnya dilanjutkan pertemuan kedua siklus II untuk melakukan pemantapan dan penilaian variasi dan kombinasi keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket.

#### d. Siklus II Pertemuan Kedua

### MODUL AJAR PJOK SMK FASE F KELAS XI BOLA BASKET

#### INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Fajar Arinata Ginting</b>
<b>Instansi</b>	<b>: SMK Negeri 1 Singaraja</b>
<b>Tahun Ajaran</b>	<b>: 2023/2024</b>
<b>Fase/Kelas/Semester</b>	<b>: F/XI/Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 9 JP</b>
<b>Pertemuan/Siklus</b>	<b>: Kedua, Siklus II</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Jumat, 17 Mei 2024</b>
<b>Pukul</b>	<b>: 06.00-07.30 WITA</b>

##### B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan menganalisis hasil evaluasi keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan invasi melalui permainan bola basket.

### D. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan permainan bola basket.
- Bola basket.
- Peluit
- Stopwatch

### E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar yang berjumlah 37 orang peserta didik.

### F. MODEL PEMBELAJARAN

- Luring
- Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Information and Technology* (IT)  
(Peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang ada, pada modul ini menggunakan moda luring dan PBL berbasis IT).

### G. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN AJAR

#### 1. Materi Pokok Pembelajaran

##### a. Materi Pembelajaran Reguler

Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam permainan bola basket.

##### b. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan reguler. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

## 2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau peneliti yang memperagakan keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- b. Gambar aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- c. Video pembelajaran aktivitas keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- d. Kode HTML yang dishare di WhatsApp Grup Kelas Link *YouTube* (Link *Google form*) sebagai soal yang digunakan dalam penilaian aspek pengetahuan (afektif).

## 3. Bahan Pembelajaran

- a. Buku Siswa PJOK Kurikulum Merdeka.
- b. Bahan ajar *passing* dan *dribbling* bola basket
- b. Link video (*YouTube*)
- c. Link *Google form*.

## H. PENGATURAN PEMBELAJARAN

### 1. Pengaturan Peserta didik

- Individu
- Berpasangan
- Berkelompok (6 orang)
- Klasikal

### 2. Metode

- Diskusi
- Presentasi
- Demonstrasi
- Eksperimen
- Eksplorasi
- Permainan
- Simulasi



### 3. Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen

- Pengetahuan
- Keterampilan
- Sikap

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik melalui aktivitas pembelajaran PBL berbasis IT dapat menyelesaikan masalah, menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis hasil racangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya:
  - Dengan bermain bola basket dapat membuat tubuh menjadi bugar dan sehat.
  - Dengan bermain bola basket dapat menyalurkan kelebihan energi dengan hal yang positif.
- Peserta didik dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam keterampilan gerak keterampilan gerak variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket dalam kehidupan nyata sehari-hari, seperti sportifitas, gotong royong dll.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Untuk bermain bola basket, apakah yang perlu kamu lakukan?
- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil keterampilan gerak permainan bola basket?
- Jika peserta didik menjadi pemain bola basket yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Persiapan Pembelajaran

- Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya.
- Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket.
- Melihat video keterampilan gerak keterampilan variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* bola basket.
- Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - Bola basket.
  - Lapangan permainan bola basket.
  - Peluit dan *stopwatch*.

Pada pertemuan kedua ini peneliti melakukan pementapan dan penilaian variasi dan kombinasi keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket dengan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT pada pertemuan kedua siklus II, yaitu:

#### 1) Pendahuluan: 15 Menit

No.	Pendahuluan	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Berdoa	Membariskan peserta didik dan sebelum memulai pembelajaran peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa dan setelah itu melakukan presensi.	Peserta didik mengikuti instruksi dan melaksanakan doa sesuai agama masing-masing.
2	Apersepsi	Mengaitkan materi kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode pembelajaran.	Peserta didik mengikuti dan mendengarkan peneliti dengan seksama.
3	Memotivasi Peserta Didik	Peneliti Memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat membangun semangat	Peserta didik mendengarkan arahan peneliti dengan seksama.

		belajar peserta didik terhadap materi variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	
--	--	--	--

## 2) Kegiatan Inti: 60 Menit

No	Kegiatan Inti	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Orientasi Pada Masalah	Mengarahkan peserta didik menyimak pembelajaran tentang gerakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket atau video pembelajaran <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> melalui link video youtube <a href="https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI">https://youtu.be/LTpfHmj9YgI?si=w1lyXH7Fs_HhujvI</a> , <a href="https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared">https://youtu.be/atDzTeei0v4?feature=shared</a> <a href="https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY">https://youtu.be/b3K1jGjLUrU?si=nz68UkM6VF5pzEEY</a> .	Mengamati video, menentukan gerak yang benar dalam melakukan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> (literasi/pengamatan, berpikir kritis dan berorientasi pada masalah) serta membuat catatan hasil pengamatan dan kemudian mempraktekkan berdasarkan hasil pengamatan.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok, pada 5 kelompok terdiri dari 6 dan 1 kelompok berjumlah 7 anggota, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menganalisis sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan langkah – langkah <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berdasarkan video yang disajikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya	Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya dan membagi tugas di dalam kelompok mencari data/bahan (solusi) yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

		terkait materi yang belum dipahami.	
3	Membimbing penyelidikan kelompok maupun individu	Peserta didik diarahkan untuk melakukan, menganalisis mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> berkenaan dengan gerakan awal, pelaksanaan dan akhir dalam bola basket.	Peserta didik melakukan kegiatan analisis, mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Peneliti melakukan pengawasan/membimbing setiap kelompok dalam melakukan praktik pemantapan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> , meluruskan kesalahan gerak yang telah dilaksanakan. Serta peserta didik mengulang kembali gerakan tersebut dengan teknik yang benar.	Peserta didik mencoba mendemonstrasikan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> secara berkelompok, berdasarkan video yang sudah diamati. (disiplin dan penuh tanggung jawab).
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan analisis dan mengevaluasi proses diskusi hingga penyajian peserta didik mengenai masalah beserta penyelesaiannya pada materi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket.	berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> yang baik dan yang benar serta mencermati poin – poin yang dievaluasi oleh peneliti serta berusaha memperbaiki kekurangan yang ada.

Penilaian		
<b>Obsevasi perilaku/sikap kepemimpinan</b>	<b>Pengetahuan</b> Menganalisis soal yang berhubungan dengan gerak	<b>Keterampilan</b> Mendemonstrasikan teknik <i>passing</i> dan

toleransi, Kerjasama, tanggung jawab 1. Teknik penilaian observasi 2. Instrumen penilaian	teknik <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> bola basket. 1. Teknik penilaian penugasan 2. Instrument penilaian terlampir melalui <i>google</i> <i>form</i>	<i>dribbling</i> bola basket. 1. Teknik penilaian tes praktik atau unjuk kerja 2. Instrument penilaian lembar observasi
--	---	---

### 3) Penutup: 15 Menit

No.	Penutup	Tindakan	
		Peneliti	Peserta Didik
1	Kegiatan penutup	Membariskan peserta didik, melakukan pendinginan, menanyakan bagaimana kesan dan pesan setelah mengikuti proses pembelajaran.	Peserta didik mengikuti arahan dari peneliti.
		Peneliti memberikan refleksi dan menyampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Mendengarkan dan menyimak apa yang disampaikan peneliti.
		Mengarahkan untuk berdoa dan mengucapkan salam.	Mengikuti arahan peneliti.

#### a) Observasi/Evaluasi Hasil Tindakan

Pengumpulan data hasil belajar keterampilan gerak *passing* dan *dribbling* bola basket telah dilakukan sekali diakhir siklus yaitu pada pertemuan kedua. Alat yang dipergunakan dalam pengumpulan data hasil belajar gerak *passing* dan *dribbling* pada bola basket adalah format asesmen hasil belajar variasi dan kombinasi *passing* dan *dribbling* pada peserta didik. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data hasil belajar gerak *passing* dan *dribbling* bola basket ada tiga kompetensi yaitu: kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan sikap serta memanggil peserta didik berdasarkan nomor urut peserta didik.

Pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I. Peningkatan ini tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran PBL



berbasis IT secara optimal dengan perbaikan-perbaikan pembelajaran sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Pembelajaran siklus II pertemuan kedua berlangsung sangat kondusif, peserta didik sudah mengetahui dan mampu beradaptasi dengan model pembelajaran PBL berbasis IT. Hal ini terlihat dari hasil belajar siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan hasil belajar yang signifikan karena peneliti memprioritaskan dan menekankan kepada peserta didik untuk kerja sama, kepedulian terhadap teman sejawat, kedisiplinan, dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mampu mendapatkan nilai yang bagus serta peserta didik menyadari pentingnya kerja sama, kepedulian terhadap teman sejawat, kedisiplinan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

b) Refleksi Hasil Tindakan

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan tindakan pada siklus II, peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang bagus dan selanjutnya peneliti mengingatkan kembali peserta didik menyadari pentingnya kerja sama, kepedulian terhadap teman sejawat, kedisiplinan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu permasalahan-permasalahan yang ada telah diatasi melalui penerapan model pembelajaran PBL berbasis IT. Peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang bagus dan selanjutnya peneliti mengingatkan kembali peserta didik menyadari pentingnya kerja sama, kepedulian terhadap teman sejawat, kedisiplinan dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

c) Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian maka hasil datanya direkomendasikan laporan untuk saran dan tindakan bagi guru PJOK yang bersangkutan dalam pelaksanaan proses pembelajaran berikutnya.

## E. ASESMEN PEMBELAJARAN

### 1. Asesmen Sikap

No.	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor
1	Kepemimpinan	a. Dapat mengambil peran sebagai pemimpin kelompok.	1
		b. Keteladanan perilaku.	1
2	Toleransi	a. Saling Menghormati.	1
		b. Memberikan kesempatan teman untuk berpendapat.	1
3	Kerja sama	a. Bekerja sama dengan teman.	1
		b. Dapat menjaga kekompakan kelompok belajarnya.	1
4	Tanggung jawab	a. Menjaga kebersihan	1
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.	1
Total			8

Keterangan:

Jumlah skor maksimal = 8

Rumus penilaian sikap (N3):

$$N3 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 2. Asesmen Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Aspek	Nomor Butir	Jml
Pengetahuan Umum	Pengertian Bola Basket	Pengertian Bola Basket	C2	3, 5	2
Teknik dan peraturan Permainan Bola Basket	Pengertian passing dan dribbling Bola Basket	Teknik <i>chest pass</i> , <i>bounce pass</i> , <i>overhead pass</i> dan <i>dribbling</i>	C2	1, 2, 4 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20	16
	Peraturan	Menjelaskan	C2	16, 17	2

	Permainan Bola Basket	Peraturan permainan Bola Basket			
--	--------------------------	---------------------------------------	--	--	--

Soal	skor
<p>1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.</li> <li>2. Lutut ditekuk, badan condong ke depan</li> <li>3. Kedua tangan memegang bola di depan dada, jari – jari tangan dibuka lebar menutupi sebagian bola dan kedua lengan ditekuk.</li> <li>4. Pandangan ke arah penerima bola.</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap awal pada keterampilan gerak teknik...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Dribbling</li> <li>B. Pivot</li> <li>C. Overhead Pass</li> <li>D. Shot</li> <li>E. Bounce Pass</li> </ol> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>2. Dalam permainan bola basket, teknik yang digunakan untuk mengoper bola jarak jauh yaitu...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Overhead pass</li> <li>B. Pivot</li> <li>C. Side pass</li> <li>D. Javeline pass</li> <li>E. Bounce pass</li> </ol> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>3. Dalam permainan bola basket, setiap tim beranggotakan ... orang</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. 4</li> <li>B. 7</li> <li>C. 9</li> <li>D. 8</li> <li>E. 5</li> </ol> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>4. Perhatikan dan simak pernyataan dibawah ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Pada saat melempar, bersamaan melangkahakan salah satu kaki ke depan.</li> </ol>	1

<p>b) Memantulkan bola kearah lantai.  c) Kekuatan mendorong bola dilakukan dengan tangan.  d) Melangkahkan salah satu kaki ke depan.</p> <p>Pernyataan diatas merupakan sikap pelaksanaan dalam teknik gerak bola basket. Sikap pelaksanaan yang dimaksud adalah teknik...</p> <p>A. Overhead Pass  B. Bounce Pass  C. Pivot  D. Jump Shott  E. Dribbling</p> <p><b>Jawaban (B)</b></p>	
<p>5. Tujuan utama permainan bola basket adalah ...</p> <p>A. Memasukkan bola ke ring lawan dan mempertahankan daerah sendiri  B. Memasukkan bola ke ring lawan  C. Menunjukkan teknik yang indah  D. Menjaga daerah pertahanan  E. Menghalangi pergerakan lawan</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>6. Tujuan menggiring bola tinggi dalam permainan bola basket adalah ...</p> <p>A. Mempercepat penyerangan  B. Mengontrol bola di daerah sendiri  C. Memperlambat permainan  D. Mengontrol bola di daerah lawan  E. Menguasai bola lebih lama</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>7. Fungsi dari dribbling bola rendah adalah...</p> <p>A. Menyusup, mengacaukan pertahanan lawan, dan mengecoh lawan.  B. Memperoleh posisi mendekati basket lawan secepat cepatnya  C. Memperlambat permainan  D. Mempercepat tempo permainan  E. Memudahkan lawan untuk merebut bola</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>8. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <p>a) Posisi bola berada di atas kepala dengan dipegang oleh dua tangan dan cenderung di belakang kepala.</p>	1

<p>b) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan arahnya menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.</p> <p>c) Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan.</p> <p>d) Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, untuk mengamankan bolanya dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu mengangkat kedua tumit.</p> <p>Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, gerakan tersebut merupakan teknik...</p> <p>A. melempar bola dari atas kepala B. melempar bola dari samping C. melempar bola lengkung D. melempar bola dari bawah E. melempar bola pantulan</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	
<p>9. Perhatikan dan simak pernyataan dibawah ini.</p> <p>a) Posisi awal badan passing atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah menghadap arah lemparan.</p> <p>b) Kemudian, gerakan lengan passing atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah mengayun ke arah lemparan sampai siku lurus.</p> <p>Pernyataan di atas merupakan teknik gerak dalam bola basket. Gerakan yang dimaksud adalah teknik...</p> <p>A. Chest Pass B. Bounce Pass C. Dribbling D. Pivot E. Overhead Pass</p> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini.</p> <p>a) Pantulan bola terlalu tinggi. b) Memantulkan bola terlalu jauh dari badan. c) Memantulkan bola dengan cara menepuk bola. d) Kurang kuat ketika memantulkan bola ke lantai.</p> <p>Pernyataan – pernyataan di atas merupakan kesalahan keterampilan gerak pada permainan bola basket. Keterampilan gerak yang dimaksud adalah gerakan teknik...</p> <p>A. Dribbling</p>	1



<p>B. Passing C. Jump Shoot D. Overhead Pass E. Pivot <b>Jawaban (B)</b></p>	
<p>11. Perhatikan pernyataan – pernyataan dibawah. a) Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai. b) Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang. c) Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan d) Gunakan jari untuk mengontrol bola e) Pertahankan tubuh agar tetap seimbang f) Kedua tangan rileks Lindungi bola dari serangan lawan dengan tangan di depan. Pernyataan di atas merupakan teknik gerak pelaksanaan dan akhir dalam bola basket. Gerakan yang dimaksud adalah teknik... A. Chest Pass B. Bounce Pass C. Dribbling D. Pivot E. Overhead Pass <b>Jawaban (C)</b></p>	1
<p>12. Memberikan bola ke teman seregu. Prinsipnya harus mudah diterima dan tidak direbut lawan, adalah pengertian dari.. A. Shoting B. Pivot C. Passing D. Dribbling E. Lay up shot <b>Jawaban (C)</b></p>	1
<p>13. Dalam permainan bola basket, seorang pemain dinyatakan salah dalam melakukan dribble jika ia melakukan dribble ... A. Dengan berganti-ganti tangan B. Memakai 2 tangan bersamaan C. Bolanya terlalu rendah D. Tanpa berjalan E. Sambil berjalan <b>Jawaban (B)</b></p>	1

<p>14. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai.</li> <li>2. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.</li> <li>3. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan.</li> <li>4. Gunakan jari untuk mengontrol bola.</li> </ol> <p>Pernyataan diatas merupakan sikap pelaksanaan dalam teknik gerak bola basket. Sikap pelaksanaan yang dimaksud adalah teknik...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Dribbling</li> <li>B. Passing</li> <li>C. Overhead Pass</li> <li>D. Bounce Pass</li> <li>E. Pivot</li> </ol> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>15. Teknik yang dipakai dalam mengoper bola jarak dekat dalam permainan bola basket yaitu ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Overhead pass</li> <li>B. Chest pass</li> <li>C. Side pass</li> <li>D. Javeline pass</li> <li>E. Bounce pass</li> </ol> <p><b>Jawaban (B)</b></p>	1
<p>16. Berikut hal – hal yang benar dalam permainan bola basket adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Pemain boleh menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan berbagai cara.</li> <li>B. Pelanggaran pertama akan dihitung sebagai kesalahan. Pelanggaran kedua adalah sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar. Jika pelanggaran dilakukan untuk mencederai lawan, maka pemaian pelanggar masih boleh ikut bermain sepanjang pertandingan.</li> <li>C. Keranjang yang dicetak dalam busur tiga titik akan menghasilkan satu poin.</li> <li>D. Keranjang manapun yang dicetak dari luar busur tiga titik akan menghasilkan dua poin.</li> <li>E. Jika salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut, kesalahan itu akan dihitung sebagai poin untuk lawan bermainnya.</li> </ol> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1

<p>17. Point yang diperoleh pada saat seorang pemain basket berhasil memasukkan bola ke dalam ring yang diawali dengan gerakan melangkah kaki dua kali lalu melompat sambil melempar bola ke dalam ring adalah...</p> <p>A. 2 Point B. 1 Point C. 4 Point D. 3 Point E. 6 Point</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>18. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai.</li> <li>2. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.</li> <li>3. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan</li> <li>4. Gunakan jari untuk mengontrol bola</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap pelaksanaan pada keterampilan gerak teknik....</p> <p>A. Dribbling B. Chest Pass C. Overhead Pass D. Shot E. Bounce Pass</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>19. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri dengan sikap melangkah ke arah penerima bola.</li> <li>2. Bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala.</li> <li>3. Badan condong ke depan.</li> <li>4. Pandangan ke arah penerima bola.</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap awal pada keterampilan gerak teknik....</p> <p>A. Overhead Pass B. Bounce Pass C. Dribbling D. Chest Pass E. Shot</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1

20. Tujuan menggiring bola tinggi dalam permainan bola basket adalah ... A. Mempercepat penyerangan B. Mengontrol bola di daerah sendiri C. Memperlambat permainan D. Mengontrol bola di daerah lawan E. Menguasai bola lebih lama <b>Jawaban (A)</b>	1
---	---

Jumlah skor maksimal = 20

$$N_2 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 3. Penilaian Keterampilan

#### a. Kisi – Kisi Penilaian Keterampilan *Chest Pass* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Sikap awal <i>Chest pass</i>	a. Posisi berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu salah satu kaki dibelakang.	1
		b. Lutut ditekuk.	1
		c. Badan condong ke depan.	1
		d. Kedua tangan memegang bola di depan dada dengan telapak tangan menghadap arah penerima bola.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Chest pass</i>	a. Pada saat melempar, bersamaan melangkahkan salah satu kaki ke depan.	1
		b. Melemparkan bola dengan kedua tangan.	1
		c. Dibantu dengan kekuatan menggerakkan badan.	1
		d. Arahkan lemparan ke dada penerima bola.	1
3	Sikap Akhir <i>Chest pass</i>	a. Kedua lengan lurus ke depan.	1
		b. Kaki belakang dilangkahkan ke depan.	1
		c. Pandangan ke arah penerima bola.	1
Total			11

b. Penilaian Aspek Keterampilan *Chest Pass* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Chest Pass</i>									jml		
		Sikap Awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir			
		a	b	c	d	a	b	c	d	a		b	c
1													
2													
3													11

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 11

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Kisi-kisi Penilaian Aspek Keterampilan *Bounce Pass* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Nilai
1	Sikap awal <i>Bounce pass</i>	a. Posisi berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu salah satu kaki dibelakang.	1
		b. Lutut ditekuk.	1
		c. Kedua tangan memegang bola di depan dada dengan telapak tangan menghadap sasaran.	1
		d. Pandangan ke arah penerima bola.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Bounce pass</i>	a. Pada saat melempar, bersamaan melangkahkan salah satu kaki ke depan.	1
		b. Memantulkan bola kearah lantai.	1
		c. Mendorong bola dengan kedua tangan.	1
		d. Arahkan bola ke penerima bola.	1
3	Sikap Akhir <i>Bounce pass</i>	a. Kedua tangan lurus ke depan.	1
		b. Kaki belakang dilangkahkan ke depan,	1
		c. Pandangan ke arah penerima bola.	1



Total	11
-------	----

d. Format Penilaian Aspek Keterampilan *Bounce Pass* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Bounce Pass</i>												jml
		Sikap Awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir				
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c		
1														
2														
3													11	

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 11

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

e. Kisi-kisi Penilaian Aspek Keterampilan *Overhead Pass* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Sikap awal <i>Overhead Pass</i>	a. Posisi berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu salah satu kaki dibelakang.	1
		b. Bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala.	1
		c. Badan condong kedepan.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Overhead Pass</i>	a. Ayunkan bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan.	1
		b. Meluruskan kedua lengan	1
		c. Lepaskan bola dari atas kepala dengan kedua tangan.	1
		d. Arahkan bola ke penerima bola.	1
3	Sikap Akhir	a. Berat badan dibawa ke depan.	1

	<i>Overhead Pass</i>	b. Bersamaan kaki dilangkahkan ke depan.	1
		c. Kedua lengan lurus ke depan dan rileks.	1
		d. Pandangan mengikuti arah gerakan bola.	1
Total			11

f. Format Penilaian Aspek Keterampilan *Overhead Pass* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Overhead Pass</i>												jml
		Sikap Awal			Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir					
		a	b	c	a	b	c	d	a	b	c	d		
1														
2														
3														11

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 10

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

g. Kisi – kisi Penilaian Aspek Keterampilan *Dribbling* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Sikap awal <i>Dribbling</i>	a. Sikap berdiri membuka kaki selebar bahu salah satu kaki ada di depan.	1
		b. Badan condong ke depan.	1
		c. Berat badan tertumpu pada kaki depan.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Dribbling</i>	a. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai.	1
		b. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.	1

		c. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan	1
		d. Gunakan jari untuk mengontrol bola	1
3	Sikap Akhir <i>Dribbling</i>	a. Bola dikontrol dengan jari jari tangan agar bola memantul dengan teratur.	1
		b. Pertahankan tubuh agar tetap seimbang.	
		c. Kedua tangan rileks	1
		d. Lindungi bola dari serangan lawan dengan tangan di depan.	1
Total			11

#### h. Format Penilaian Penilaian Aspek Keterampilan *Dribbling* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Dribbling</i>												jml
		Sikap Awal			Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir					
		a	b	c	a	b	c	d	a	b	c	d		
1														
2														
3														11

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 11

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### 1. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pengayaan dilakukan dengan

cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

## 2. Remedial

Remedial dilakukan oleh peneliti terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana peneliti mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukansetiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

## G. REFLEKSI PESERTA DIDIK

### 1. Refleksi Peserta Didik

Pada setiap 2 topik dan di akhir aktivitas pembelajaran peserta didik ditanya tentang:

- a. Apa yang sudah dipelajari.
- b. Dari apa yang sudah dipelajari apa yang sudah dikuasai.
- c. Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket.
- d. Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket.
- e. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket.

### 2. Refleksi Peneliti

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaanya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- a. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- b. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket.

- c. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket tersebut.
- d. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket tersebut.

### 3. Bahan Bacaan Peserta Didik

- a. Peraturan permainan bola basket yang standar. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- b. Materi hasil rancangan keterampilan gerak permainan bola basket. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

### 4. Bahan Bacaan Peneliti

- a. Teknik passing dan dribbling permainan bola basket.
- b. Bentuk-bentuk keterampilan gerak permainan bola basket.
- c. Bentuk-bentuk permainan bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

## GLOSARIUM

- Bola basket merupakan permainan yang gerakannya sangat kompleks, yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain- lain. Untuk melakukan gerakan-gerakan bola basket secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dengan kondisi fisik yang baik akan memudahkan melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit (kompleks).
- Dribbling = gerakan menggiring bola.
- Menembak merupakan sasaran akhir setiap bermain. Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Dasar-dasar teknik menembak sebenarnya sama dengan teknik lemparan.
- Menggiring bola adalah upaya membawa bola dengan cara memantulkan bola di tempat, memantulkan bola sambil berjalan dan memantulkan bola sambil berlari. Menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola menuju ke depan/ke lapangan lawan.
- Mengoper bola adalah salah satu usaha dari seorang pemain untuk membagi atau memberi bola kepada temannya agar dapat memasukkan bola ke keranjang lawan.
- Operan bola dengan dua tangan dari depan dada adalah operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket.
- Operan pantulan adalah operan yang dilakukan dengan dua tangan dalam posisi bola di depan dada. Operan pantulan sangat baik dilakukan untuk menerobos



lawan yang tinggi. Bola dipantulkan di samping kiri/kanan lawan, dan teman sudah siap menjemputnya di belakang lawan.

- Operan dari atas kepala adalah operan yang dilakukan dengan dua tangan dan bola berada di atas kepala agak ke belakang. Terutama dilakukan oleh pemain jangkung (tinggi) untuk menghindari bola dari raihan (serobotan) lawan.
- Operan samping adalah operan yang dilakukan dengan satu tangan. Namun sebelum mengoperkan, bola tetap dipegang dengan dua tangan. Operan ini gerakannya lebih wajar (rileks) sebab dapat lebih kuat dan lebih jauh.
- Operan kaitan adalah senjata yang ampuh untuk pemain berpostur pendek, tetapi ingin mencoba mengoperkan bola melewati di atas pemain lawan yang jauh lebih tinggi.
- Passing = lemparan bola atau operan.
- Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola basket dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal.

#### LAMPIRAN 4

##### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra, *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas XI* : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, Jakarta : 2022
- Agus Mahendra, *Buku Untuk Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas XI* : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, Jakarta : 2022
- Muhajir. 2017. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2017. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Permainan Bola Basket*. Bandung: Sahara Multi Trading.
- Tim penyusunan Bahan Ajar. 2010. *Buku Bahan Ajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Bogor: PPPPTK Penjas & BK.

## Lampiran 10. Instrumen Penilaian

### 1. Instrumen Penilaian Aspek Sikap (Afektif)

No.	Aspek Yang Dinilai	Deskripsi	Skor
1	Kepemimpinan	a. Dapat mengambil peran sebagai pemimpin kelompok.	1
		b. Keteladanan perilaku.	1
2	Toleransi	a. Saling Menghormati.	1
		b. Memberikan kesempatan teman untuk berpendapat.	1
3	Kerja sama	a. Bekerja sama dengan teman.	1
		b. Dapat menjaga kekompakan kelompok belajarnya.	1
4	Tanggung jawab	a. Menjaga kebersihan	1
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.	1
Total			8

### Format Penilaian Sikap (Afektif)

No.	Nama	Aspek Ke-								Jumlah Skor
		1		2		3		4		
		a	b	a	b	a	b	a	b	
1										
2										
3										

Keterangan:

a : Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.

b : Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.

c : Jumlah skor maksimal = 8

Rumus penilaian sikap (N3):

$$N3 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

## 2. Instrumen Penilaian Aspek Pengetahuan (Kognitif)

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Aspek	Nomor Butir	Jml
Pengetahuan Umum	Pengertian Bola Basket	Pengertian Bola Basket	C2	3, 5	2
Teknik dan peraturan Permainan Bola Basket	Pengertian passing dan dribbling Bola Basket	Teknik <i>chest pass, bounce pass, overhead pass</i> dan <i>dribbling</i>	C2	1, 2, 4 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20	16
	Peraturan Permainan Bola Basket	Menjelaskan Peraturan permainan Bola Basket	C2	16, 17	2

Soal	skor
<p>1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.</li> <li>2. Lutut ditekuk, badan condong ke depan</li> <li>3. Kedua tangan memegang bola di depan dada, jari – jari tangan dibuka lebar menutupi sebagian bola dan kedua lengan ditekuk.</li> <li>4. Pandangan ke arah penerima bola.</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap awal pada keterampilan gerak teknik....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Dribbling</li> <li>B. Pivot</li> <li>C. Overhead Pass</li> <li>D. Shot</li> <li>E. Bounce Pass</li> </ol> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>2. Dalam permainan bola basket, teknik yang digunakan untuk mengoper bola jarak jauh yaitu...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Overhead pass</li> </ol>	1

<p>B. Pivot C. Side pass D. Javeline pass E. Bounce pass <b>Jawaban (A)</b></p>	
<p>3. Dalam permainan bola basket, setiap tim beranggotakan ... orang A. 4 B. 7 C. 9 D. 8 E. 5 <b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>4. Perhatikan dan simak pernyataan dibawah ini. a) Pada saat melempar, bersamaan melangkahkan salah satu kaki ke depan. b) Memantulkan bola kearah lantai. c) Kekuatan mendorong bola dilakukan dengan tangan. d) Melangkahkan salah satu kaki ke depan. Pernyataan diatas merupakan sikap pelaksanaan dalam teknik gerak bola basket. Sikap pelaksanaan yang dimaksud adalah teknik... A. Overhead Pass B. Bounce Pass C. Pivot D. Jump Shott E. Dribbling <b>Jawaban (B)</b></p>	1
<p>5. Tujuan utama permainan bola basket adalah ... A. Memasukkan bola ke ring lawan dan mempertahankan daerah sendiri B. Memasukkan bola ke ring lawan C. Menunjukkan teknik yang indah D. Menjaga daerah pertahanan E. Menghalangi pergerakan lawan <b>Jawaban (A)</b></p>	1

<p>6. Tujuan menggiring bola tinggi dalam permainan bola basket adalah ...</p> <p>A. Mempercepat penyerangan</p> <p>B. Mengontrol bola di daerah sendiri</p> <p>C. Memperlambat permainan</p> <p>D. Mengontrol bola di daerah lawan</p> <p>E. Menguasai bola lebih lama</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>7. Fungsi dari dribbling bola rendah adalah...</p> <p>A. Menyusup, mengacaukan pertahanan lawan, dan mengecoh lawan.</p> <p>B. Memperoleh posisi mendekati basket lawan secepat cepatnya</p> <p>C. Memperlambat permainan</p> <p>D. Mempercepat tempo permainan</p> <p>E. Memudahkan lawan untuk merebut bola</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>8. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <p>a) Posisi bola berada di atas kepala dengan dipegang oleh dua tangan dan cenderung di belakang kepala.</p> <p>b) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan arahnya menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.</p> <p>c) Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan.</p> <p>d) Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, untuk mengamankan bolanya dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu mengangkat kedua tumit.</p> <p>Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, gerakan tersebut merupakan teknik...</p> <p>A. melempar bola dari atas kepala</p> <p>B. melempar bola dari samping</p> <p>C. melempar bola lengkung</p> <p>D. melempar bola dari bawah</p> <p>E. melempar bola pantulan</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>9. Perhatikan dan simak pernyataan dibawah ini.</p> <p>a) Posisi awal badan passing atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah menghadap arah lemparan.</p>	1



<p>b) Kemudian, gerakan lengan passing atau lemparan bola basket melalui atas kepala adalah mengayun ke arah lemparan sampai siku lurus. Pernyataan di atas merupakan teknik gerak dalam bola basket. Gerakan yang dimaksud adalah teknik...</p> <p>A. Chest Pass B. Bounce Pass C. Dribbling D. Pivot E. Overhead Pass</p> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	
<p>10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini.</p> <p>a) Pantulan bola terlalu tinggi. b) Memantulkan bola terlalu jauh dari badan. c) Memantulkan bola dengan cara menepuk bola. d) Kurang kuat ketika memantulkan bola ke lantai.</p> <p>Pernyataan – pernyataan di atas merupakan kesalahan keterampilan gerak pada permainan bola basket. Keterampilan gerak yang dimaksud adalah gerakan teknik...</p> <p>A. Dribbling B. Passing C. Jump Shoot D. Overhead Pass E. Pivot</p> <p><b>Jawaban (B)</b></p>	1
<p>11. Perhatikan pernyataan – pernyataan dibawah.</p> <p>a) Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai. b) Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang. c) Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan d) Gunakan jari untuk mengontrol bola e) Pertahankan tubuh agar tetap seimbang f) Kedua tangan rileks</p> <p>Lindungi bola dari serangan lawan dengan tangan di depan. Pernyataan di atas merupakan teknik gerak pelaksanaan dan akhir dalam bola basket. Gerakan yang dimaksud adalah teknik...</p> <p>A. Chest Pass B. Bounce Pass</p>	1

<p>C. Dribbling D. Pivot E. Overhead Pass <b>Jawaban (C)</b></p>	
<p>12. Memberikan bola ke teman seregu. Prinsipnya harus mudah diterima dan tidak direbut lawan, adalah pengertian dari.. A. Shoting B. Pivot C. Passing D. Dribbling E. Lay up shot <b>Jawaban (C)</b></p>	1
<p>13. Dalam permainan bola basket, seorang pemain dinyatakan salah dalam melakukan dribble jika ia melakukan dribble ... A. Dengan berganti-ganti tangan B. Memakai 2 tangan bersamaan C. Bolanya terlalu rendah D. Tanpa berjalan E. Sambil berjalan <b>Jawaban (B)</b></p>	1
<p>14. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini. 1. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai. 2. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang. 3. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan. 4. Gunakan jari untuk mengontrol bola. Pernyataan diatas merupakan sikap pelaksanaan dalam teknik gerak bola basket. Sikap pelaksanaan yang dimaksud adalah teknik... A. Dribbling B. Passing C. Overhead Pass D. Bounce Pass E. Pivot <b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>15. Teknik yang dipakai dalam mengoper bola jarak dekat dalam permainan bola basket yaitu ... A. Overhead pass B. Chest pass C. Side pass D. Jeveline pass</p>	1

<p>E. Bounce pass <b>Jawaban (B)</b></p>	
<p>16. Berikut hal – hal yang benar dalam permainan bola basket adalah...</p> <p>A. Pemain boleh menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan berbagai cara.</p> <p>B. Pelanggaran pertama akan dihitung sebagai kesalahan. Pelanggaran kedua adalah sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar. Jika pelanggaran dilakukan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar masih boleh ikut bermain sepanjang pertandingan.</p> <p>C. Keranjang yang dicetak dalam busur tiga titik akan menghasilkan satu poin.</p> <p>D. Keranjang manapun yang dicetak dari luar busur tiga titik akan menghasilkan dua poin.</p> <p>E. Jika salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut, kesalahan itu akan dihitung sebagai poin untuk lawan bermainnya.</p> <p><b>Jawaban (E)</b></p>	1
<p>17. Point yang diperoleh pada saat seorang pemain basket berhasil memasukkan bola ke dalam ring yang diawali dengan gerakan melangkahakan kaki dua kali lalu melompat sambil melempar bola ke dalam ring adalah...</p> <p>A. 2 Point</p> <p>B. 1 Point</p> <p>C. 4 Point</p> <p>D. 3 Point</p> <p>E. 6 Point</p> <p><b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>18. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai.</li> <li>2. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.</li> <li>3. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan</li> <li>4. Gunakan jari untuk mengontrol bola</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap pelaksanaan pada keterampilan gerak teknik....</p> <p>A. Dribbling</p> <p>B. Chest Pass</p>	1

<p>C. Overhead Pass D. Shot E. Bounce Pass <b>Jawaban (A)</b></p>	
<p>19. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdiri dengan sikap melangkah ke arah penerima bola.</li> <li>2. Bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala.</li> <li>3. Badan condong ke depan.</li> <li>4. Pandangan ke arah penerima bola.</li> </ol> <p>Pernyataan di atas adalah sikap awal pada keterampilan gerak teknik....</p> <p>A. Overhead Pass B. Bounce Pass C. Dribbling D. Chest Pass E. Shot <b>Jawaban (A)</b></p>	1
<p>20. Tujuan menggiring bola tinggi dalam permainan bola basket adalah ...</p> <p>A. Mempercepat penyerangan B. Mengontrol bola di daerah sendiri C. Memperlambat permainan D. Mengontrol bola di daerah lawan E. Menguasai bola lebih lama <b>Jawaban (A)</b></p>	1

#### Format Penilaian Aspek Pengetahuan (Kognitif)

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor
1		
2		
3		

Jumlah skor maksimal = 20

$$N_2 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 3. Penilaian Aspek Keterampilan (Psikomotor)

#### a. Kisi – Kisi Penilaian Keterampilan *Chest Pass* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Sikap awal <i>Chest pass</i>	a. Posisi berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu salah satu kaki dibelakang.	1
		b. Lutut ditekuk.	1
		c. Badan condong ke depan.	1
		d. Kedua tangan memegang bola di depan dada dengan telapak tangan menghadap arah penerima bola.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Chest pass</i>	a. Pada saat melempar, bersamaan melangkahkan salah satu kaki ke depan.	1
		b. Melemparkan bola dengan kedua tangan.	1
		c. Dibantu dengan kekuatan menggerakkan badan.	1
		d. Arahkan lemparan ke dada penerima bola.	1
3	Sikap Akhir <i>Chest pass</i>	a. Kedua lengan lurus ke depan.	1
		b. Kaki belakang dilangkahkan ke depan.	1
		c. Pandangan ke arah penerima bola.	1
Total			11

#### b. Penilaian Aspek Keterampilan *Chest Pass* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Chest Pass</i>												jml
		Sikap Awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir				
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c		
1														
2														
3														11

Keterangan:

4. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
5. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
6. Jumlah skor maksimal = 11



Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Kisi-kisi Penilaian Aspek Keterampilan *Bounce Pass* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Nilai
1	Sikap awal <i>Bounce pass</i>	a. Posisi berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu salah satu kaki dibelakang.	1
		b. Lutut ditekuk.	1
		c. Kedua tangan memegang bola di depan dada dengan telapak tangan menghadap sasaran.	1
		d. Pandangan ke arah penerima bola.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Bounce pass</i>	a. Pada saat melempar, bersamaan melangkahkan salah satu kaki ke depan.	1
		b. Memantulkan bola kearah lantai.	1
		c. Mendorong bola dengan kedua tangan.	1
		d. Arahkan bola ke penerima bola.	1
3	Sikap Akhir <i>Bounce pass</i>	a. Kedua tangan lurus ke depan.	1
		b. Kaki belakang dilangkahkan ke depan,	1
		c. Pandangan ke arah penerima bola.	1
Total			11

d. Format Penilaian Aspek Keterampilan *Bounce Pass* (Psikomotor)

No.	Nama	<i>Bounce Pass</i>												jml
		Sikap Awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir				
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c		
1														
2														
3													11	

Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.



Keterangan:

1. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
2. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
3. Jumlah skor maksimal = 10

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

g. Kisi – kisi Penilaian Aspek Keterampilan *Dribbling* (Psikomotor)

No.	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor
1	Sikap awal <i>Dribbling</i>	a. Sikap berdiri membuka kaki selebar bahu salah satu kaki ada di depan.	1
		b. Badan condong ke depan.	1
		c. Berat badan tertumpu pada kaki depan.	1
2	Sikap Pelaksanaan <i>Dribbling</i>	a. Mendorong bola menggunakan jari – jari tangan ke lantai.	1
		b. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.	1
		c. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan	1
		d. Gunakan jari untuk mengontrol bola	1
3	Sikap Akhir <i>Dribbling</i>	a. Bola dikontrol dengan jari jari tangan agar bola memantul dengan teratur.	1
		b. Pertahankan tubuh agar tetap seimbang.	
		c. Kedua tangan rileks	1
		d. Lindungi bola dari serangan lawan dengan tangan di depan.	1
Total			11

h. Format Penilaian Penilaian Aspek Keterampilan *Dribbling* (Psikomotor)

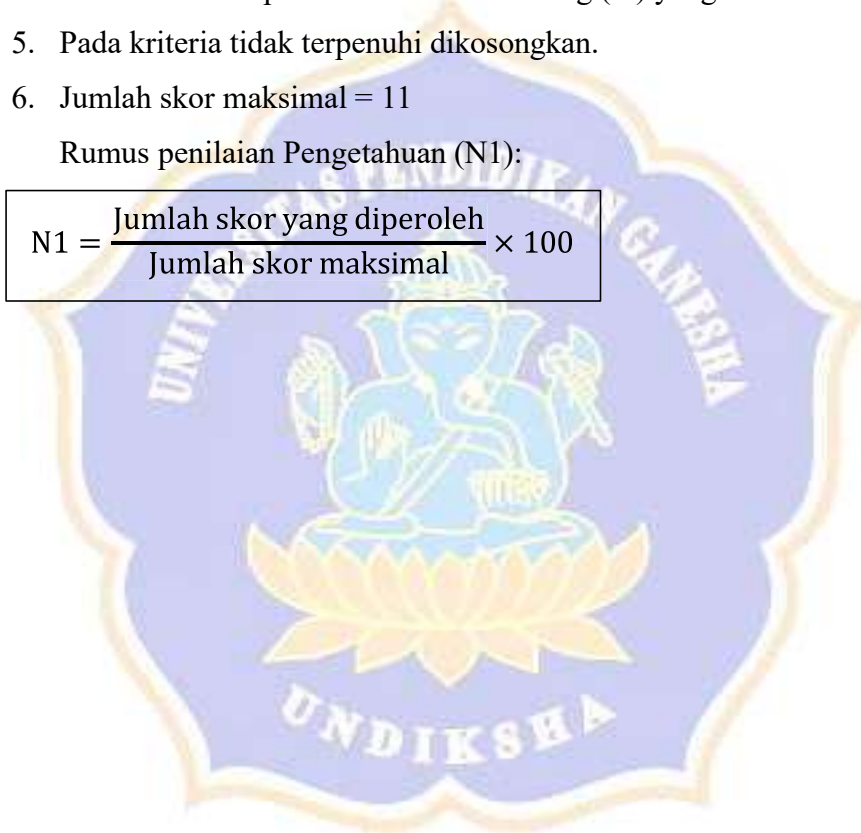
No.	Nama	<i>Dribbling</i>												jml
		Sikap Awal			Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir					
		a	b	c	a	b	c	d	a	b	c	d		
1														
2														
3														11

Keterangan:


4. Pada kriteria terpenuhi beri tanda centang (✓) yang berarti skor 1.
5. Pada kriteria tidak terpenuhi dikosongkan.
6. Jumlah skor maksimal = 11

Rumus penilaian Pengetahuan (N1):

$$N1 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$



## Lampiran 11. Surat Tugas Bimbingan Skripsi


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA**  
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

---

**SURAT TUGAS**  
 Nomor: 45.10/UN48.12.5/PP/2023


Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

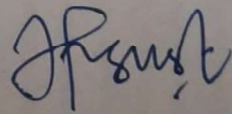
1. Nama : I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP : 198006062008121002  
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Sebagai : Pembimbing Utama
2. Nama : Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 198410252008121002  
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Sebagai : Pembimbing Wakil

dalam rangka penyelesaian skripsi pada mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama	: Fajar Arinanta Ginting
NIM	: 2016011036
Prodi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Judul	: Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
 Dekan,  
 Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.  
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 25 Oktober 2023  
 Ketua Jurusan,  
  
 Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP. 198008112008121001



## Lampiran 12. Surat Ijin Melakukan Observasi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
 Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali  
 Telp. (0362) 25571, Fax. (03620) 25571 Kode Pos. 81116

---

Singaraja, 3 November 2023


Nomor : 202/ UN48.12.1/PP/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : Ijin melakukan observasi

Yth. : Kepala SMK Negeri 1 Singaraja  
 di  
 Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) diwajibkan untuk melakukan observasi awal tentang proses pembelajaran di sekolah, sebagai syarat pengajuan judul penelitian (skripsi). Kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengizinkan mahasiswa di bawah ini untuk melakukan observasi di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Fajar Arinata Ginting  
 Nomor Induk Mahasiswa : 2016011036  
 Tahun Akademik : 2023/2024  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.



Gele Suwiwa, S.Pd., M.Pd  
 NIP. 198501172008121001

## Lampiran 13. Surat Permohonan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali Telp. (0362) 25571, Fax. (03620 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 22 April 2024

Nomor : 418/UN48.12.1/PP/2024  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Penelitian

Yth. Kepala SMK Negeri 1 SINGARAJA  
di

Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha, mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi, sehubungan dengan itu kami mohon Bapak/ibu untuk mengizinkan mahasiswa tersebut dibawah ini untuk berkenan melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Fajar Arinata Ginting  
Nomor Induk Mahasiswa : 2016011036  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,



Dr. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd  
NIP.198501172008121001





**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertandatangan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 14. Surat Balasan



  
 PEMERINTAH PROVINSI BALI  
 SMK NEGERI 1 SINGARAJA  
 Jalan Pramuka Nomor 6 Singaraja (81113), Telepon (0362) 22187  
 Laman : www.smkn1singaraja.sch.id, Pos-el : smkn1\_sgr@yahoo.com

---

Nomor : B.10.000/653/SMKN1SGR/DISDIK  
 Lampiran : -  
 Hal : Balasan

Yth. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan  
 Di\_

*Tempat*

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat nomor 418/UN48.12.1/PP/2024 , tertanggal 22 April 2024 tentang Permohonan Penelitian mahasiswa atas nama:


Nama	: Fajar Arinata Ginting
NIM	: 2016011036
Prodi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan

maka kami menyatakan bersedia untuk memfasilitasi pelaksanaan kegiatan dimaksud.

Hal-hal teknis yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan akan ditindaklanjuti sesuai permohonan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dikeluarkan di Singaraja  
 Pada Tanggal 23 April 2024



 Ditandatangani secara elektronik oleh :  
 KEPALA SEKOLAH  
**Drs. I Made Darwis Wibawa, MM.**  
 NIP. 19641218 199103 1 007






Balai  
Sertifikasi  
Elektronik


Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSiE

## Lampiran 15. Surat Selesai Penelitian



සමගිලාප්‍රාන්තය  
**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
 බැලි ප්‍රාන්තයේ ප්‍රධාන කාර්යාලය  
**SMK NEGERI 1 SINGARAJA**  
 සමගිලාප්‍රාන්තයේ ප්‍රධාන කාර්යාලය (වැනිවත්ත) (සිංගරාජා) වලින් පිටත  
 Jalan Pramuka Nomor 6 Singaraja (81113), Telepon (0362) 22187  
 Laman : www.smkn1singaraja.sch.id, Pos-el : smkn1\_sgr@yahoo.com



---


**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: B.10.400.7.22.1/738/SMKN1SGR/DIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, menerangkan bahwa:


Nama	: Fajar Arinata Ginting
NIM	: 2016011036
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2023/2024


Memang benar atas nama di atas telah melakukan Penelitian dan Pengambilan Data untuk keperluan Skripsi di SMK Negeri 1 Singaraja. Pada 24 April s.d 21 Mei 2024 dengan judul **"Impelentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis IT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024"**.  
 Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Singaraja  
 Pada tanggal 22 Mei 2024




Ditandatangani secara elektronik oleh :  
**KEPALA SEKOLAH**  
**Drs. I Made Darwis Wibawa, MM.**  
 NIP. 19641218 199103 1 007






Bali Sertifikasi Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE



BANGGA BUATAN INDONESIA



BANGGA DEWILATA TRIKONGESTRA

## Lampiran 16. Surat Rekomendasi Uji Instrumen Penelitian

### SURAT REKOMENDASI

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga FOK Undiksha khususnya pada tahapan Pengujian Instrumen Penelitian, bersama ini kami sebagai pembimbing skripsi memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama Lengkap : Dr. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or.  
NIP : 197903172008121005  
Prodi/Fakultas : Pendidikan Keolahragaan  
Sebagai : Pakar 1 Instrumen
2. Nama Lengkap : Ni Puji Susita Dartoni, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198705222015042004  
Prodi/Fakultas : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Sebagai : Pakar 2 Instrumen

untuk menjadi ahli/pakar instrumen yang selanjutnya melakukan validasi terhadap instrumen penelitian skripsi mahasiswa atas nama:

Nama Mahasiswa : Fajar Arinata Ginting  
NIM : 2016011036  
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

Demikian rekomendasi ini dibuat sebagai dasar pertimbangan pembuatan Surat Tugas Ahli di Jurusan Pendidikan Olahraga FOK Undiksha.

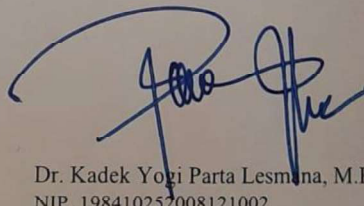
Singaraja, 18 April 2024

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Wakil



I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198206062008121002



Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, M.Pd., AIFO-P.  
NIP. 198410252008121002



## Lampiran 17. Surat Tugas Uji Instrumen



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA**  
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

**SURAT TUGAS**

Nomor: 73.04/UN48.12.5/PP/2024

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or.  
 NIP : 197903172008121005  
 Prodi. : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga  
 Jurusan : Olahraga dan Kesehatan FOK Undiksha  
 Sebagai : Pakar 1 Instrumen
2. Nama : Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP : 198705222015042004  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Sebagai : Pakar 2 Instrumen

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : Fajar Arinata Ginting  
 NIM : 2016011036  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Judul : Implementansi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
 Dr. P. Ketat Yoda, S.Pd., M.Or.  
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 24 April 2024  
 Ketua Jurusan,

  
 Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd.  
 NIP. 198008112008121001

### Lampiran 18. Perbaikan dan Masukan Instrumen Penelitian

c : Jumlah skor maksimal = 8


Rumus penilaian sikap (N3):

$$N3 = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Saran / Komentar

Jumlah aspek pengetahuan  
kegiatan belajar & Diskusi yang kurang banyak. Agar  
dalam pelaksanaan lebih terdapat  
proses dan langkah pembelajaran

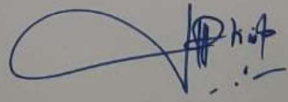
Singaraja, 18 April 2024  
Validator I

  
Dr. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or.  
NIP. 197903172008121005

Saran / Komentar

Sesuai dengan masukan .

Singaraja, 18 April 2024  
Validator II

  
Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198705222015042004

## Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian

### Observasi Awal



Gambar 1. Diskusi bersama guru PJOK SMK N 1 Singaraja



Gambar 2. Melakukan Observasi dilapangan



Gambar 3. Peserta didik mendengarkan arahan dari guru PJOK



## Siklus I



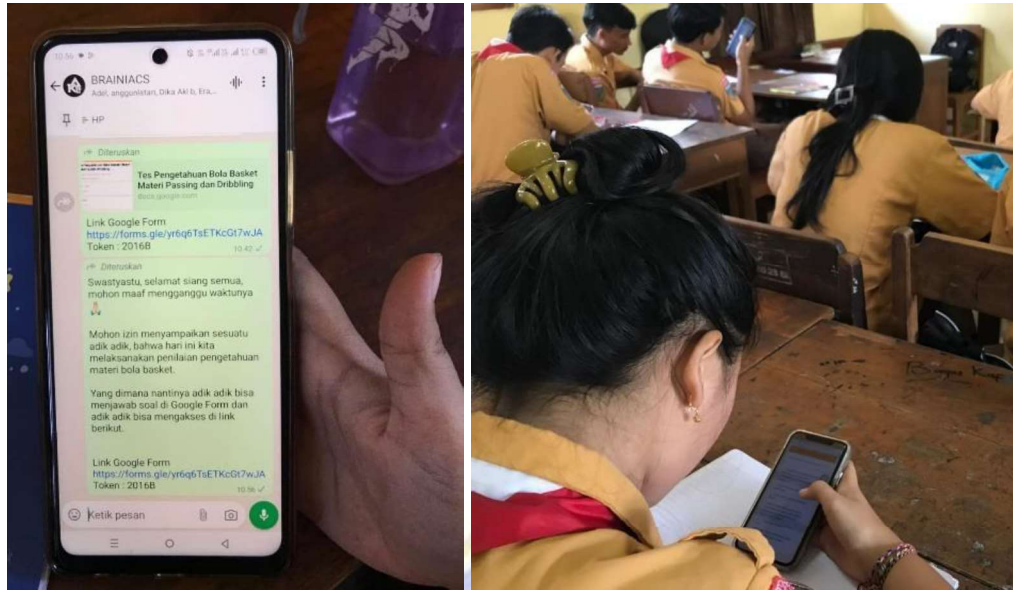
Gambar 1. Peneliti menjelaskan materi di dalam kelas



Gambar 2. Peserta didik meyimak dan mencatat poin penting



Gambar 3. Peserta didik menyimak video pembelajaran di Hp



Gambar 4. Peserta didik mengerjakan soal di *google form*



Gambar 5. Peserta didik melakukan pemanasan yang dipimpin oleh ketua kelas



## Siklus I



Gambar 6. Peneliti melakukan presensi



Gambar 7. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 8. Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari peserta didik

## Siklus I



Gambar 9. Peneliti membimbing pembelajaran kelompok peserta didik



Gambar 10. Peserta didik memberikan contoh gerakan dari hasil diskusi



Gambar 11. Foto bersama guru PJOK dan peserta didik



## Siklus II



Gambar 1. Peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa



Gambar 2. Peserta didik menyimak video pembelajaran di Hp



Gambar 3. Peserta didik mengerjakan soal di *google form*

## SIKLUS II



Gambar 4. Foto bersama di dalam kelas



Gambar 5. Peserta didik melakukan pemanasan dipimpin oleh ketua kelas



Gambar 6. Peneliti menjelaskan dan memberikan arahan kepada peserta didik



## Siklus II



Gambar 7. Peneliti membimbing kelompok belajar peserta didik



Gambar 8. Peserta didik memberikan contoh gerakan dari hasil diskusi dan dilanjutkan dengan penilaian oleh guru PJOK



Gambar 9. Foto bersama peserta didik



## RIWAYAT HIDUP



Fajar Arinata Ginting lahir di Kabanjahe pada tanggal 02 Nopember 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri. Bapak Aladin Ginting dan Ripka Br Sinuraya. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan. Kini penulis beralamat di Gang I No.4, Jalan Tunjung, Desa Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis mulai mengenyam pendidikan di pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Percontohan Kabanjahe dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kabanjahe dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari SMA Negeri 1 Tigapanah dan melanjutkan pendidikan Sarjana di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Jurusan Pendidikan Olahraga, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Pada semester akhir tahun 2024 penulis telah selesai menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.”