

DAFTAR PUSTAKA

- Adii, Y., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Permainan bola basket: sebuah tinjauan konseptual singkat. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 277. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16468>
- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Agus, I. P., Perdana, A., Agus, I. P., & Hita, D. (2025). *Efektivitas Pendekatan Bermain Dalam Meningkatkan Keterampilan Dribbling , Passing , dan Shooting Pada Pemain Bola Basket Pemula*. 748–753. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i10.1001>
- Amrullah, F., Susilowati, T., & Widodo, J. (2024). Penerapan problem-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK Batik 2 Surakarta. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(3), 269–277. <https://doi.org/10.20961/JIKAP.V8I3.78647>
- Anggraeni, S. A., & Nurazizah, S. (2024). Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5548–5562. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13204>
- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. PT. Bumi Aksara: Jakarta. ISBN:978-602-217-595-7
- Ariyani, B., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Learning untuk*. 5, 353–361. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- A'yun Et All. (2025). *Analisis Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Metode Ceramah*. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7255>
- Asma Yunita, Miftahul Jannah, Riska Rahmasari, Riski Rahmasari, & Wismanto Wismanto. (2024). Perspektif Al-Quran Tentang Pembebasan Manusia Melalui Sarana Pendidikan Akhlak. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 145–153. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.310>
- Barus, C. A., Pendidikan, M. T., & Harapan, U. P. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Teknologi Pendidikan* : 8(1), 148–157.

<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5974>

Besar, B., Pemalang, M. I. N., Practice, B., & Ibrohim, A. (2022). 2797-3840 2797-992x. 2, 72–81.

<https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i2.6207>

Dribbling Bola Basket, Lengkap Dengan Teknik Dan Jenis-Jenisnya | Paragram.Id, n.d.
Dj, N. (2022). *Peran Guru Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar*. 6(5), 8341–8348.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3775>

Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data daFirdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.lam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 2023.

https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1443?utm_source=chatgpt.com

Helmi (2022). *Tujuan Melakukan Gerakan Dribble dalam Permainan Bola Basket*.

Retrieved May 20, 2026, from

<https://www.kompas.com/sports/read/2022/04/27/00000058/tujuan-melakukan-gerakan-dribble-dalam-permainan-bola-basket>

Hidayat, A. (2023). *Pendidikan Jasmani Perspektif Filsafat Pendidikan ISLAM: Sistematis Literature Review*. 4(2), 319–331.

<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i2.551>

Hidro, E. all. (2022). Survei Tingkat Keberhasilan Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping Materi Lari Estafet Kelas XI SMAN 1 Rengasdengklok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 36.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7039737>

Husnul Hotimah. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

Institut, S., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.

<https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>

- Indahwati, N., Rohman, Moh. F., Nurhayati, F., Kristiyandaru, A., Kuncoro, B. F. T., & Prakoso, B. B. (2025). Program pembelajaran motorik di sekolah dasar: tinjauan dari perspektif siswa, guru, dan orang tua. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 24(1), 61.
<https://doi.org/10.20527/MULTILATERAL.V24I1.21697>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/24921/>
- Kusmahendra, R., & Zaitun, Z. (2024). Meningkatkan Keterampilan Dribbling Bola Basket Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII SMP Labschool FIP UMJ. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23584>
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Mustafa, A. F. (2022). *Gambaran pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) selama pandemi covid-19 di sekolah dasar An overview of the implementation of sports and health physical education (PJOK) learning during the COVID-19 pandemic in elementary schools Abstrak. 1*, 213–225. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i2.25>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Makki (2024). (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V8I1.6735>
- Nugraha, B., Keolahragaan, F. I., & Jakarta, U. N. (n.d.). *Pendidikan jasmani olahraga usia dini*. 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nugraha. (2023). Developing Emotional Intelligence through Physical Education: A Systematic Review. *Perceptual and Motor Skills*, 130(3), 1286–1323.
<https://doi.org/10.1177/00315125231165162;WEBSITE:WEBSITE:SAGE;WGROUP:STRING:PUBLICATION>
- Padilah, N. (2025). *Model Direct Instruction Dengan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Guling Depan The Effect of Direct Instruction Model with Visual Media on*

- Forward Roll Learning Outcomes*. 6(November), 65–75. <https://doi.org/10.55933/pjga.v6i1.1056>
- Pertama, S. M. (2017). *1, 2 1,2*. 5(2), 55–61.
- Prasetyo et all. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 14. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Purwanto. *BAB IV Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar*.
- Purwanto. *Pembelajaran Berpusat pada Murid : Sebuah Jawaban Tantangan Kemajuan Zaman - BBGTK Provinsi Sumatera Utara*. 2024. Retrieved May 20, 2026, from <https://bbgtksumut.kemendikdasmen.go.id/pembelajaran-berpusat-pada-murid-sebuah-jawaban-tantangan-kemajuan-zaman/>
- Purwanto. *Strategi dan Pendekatan Pembelajaran PJOK | PDF | Karier & Perkembangan | Sains & Matematika*. Retrieved May 20, 2026, from <https://www.scribd.com/doc/40123784/Pendekatan-Dan-Strategi-Pembelajaran-Pendidikan-Jasmani>
- Putri, R. S., & Sutarjo, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Prosiding Senadika : Seminar Nasional Akademik*, 1(1), 186–194. <https://www.unars.ac.id/ojs/index.php/SENADIKA/article/view/5797>
- Rakhmawati, D. (2021). Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models. *SHEs: Conference Series*, 4(5), 553. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66052>
- Ramadhan, A., & Razak, R. (2025). Pelatihan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Guru PJOK. *14*(3), 4647–4652. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i3.18525>
- Rona et all. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ideas Publishing*, 10. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Salsabila, S. (2024). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. 4(2). <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>

- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Shofiyah, N., Sidoarjo, U. M., & Reasoning, S. (2018). *Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa*. 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>
- Siswanto, M.E Winarno, Sapto Adi, E. S. (2022). Bagaimana Dampak Permainan Tradisional pada Perkembangan Motorik Siswa: Systematic Literature Review. *Jurnal Patriot*. <https://doi.org/10.24036/patriot.v%vi%i.886>
- Sukma Annisa Pratiwi et.al. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa SMK Texar Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari 2023, 9 (1), 525-535. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7551222>
- Sulastri. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Luas Bangun Melalui Model*. 188–201. <https://doi.org/10.33659/cip.v10i1.232>
- Syafruddin, M. A. (2024). *Penerapan Mobile Learning Dalam Pendidikan Jasmani Dan*. 10(1), 54–68. <https://doi.org/10.36728/jip.v10i1.3183>
- Syahrafi, M. A., Syahputra, M. F., Affandi, M. A., Alwi, M. F., & Syahputra, M. F. (2025). *Evaluasi Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA N 1 Perbaungan*. 5(September), 588–600. <https://doi.org/10.55081/jphr.v5i4.4789>
- Saichudin & Munawar (2025). *Ukuran Lapangan Basket: Standar NBA & FIBA*. Retrieved May 20, 2026, from <https://sport.detik.com/basket/d-8186826/ukuran-lapangan-basket-standar-nba-fiba>
- Setyawan (2024). *Hipotesis Penelitian: Pengertian, Jenis, dan Contoh Lengkap*. Retrieved May 20, 2026, from <https://tsurvey.id/portal/hipotesis-penelitian-langkah-mudah-membuat-dan-menguji-hipotesis>
- Shofiyah et al (2023). *Problem Based Learning : Pengertian, Karakteristik, Manfaat, Contoh*. Retrieved May 20, 2026, from <https://duniadosen.com/informasi/problem-based-learning/>
- Susilo et al (2024). *5 Cara Menerapkan Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa*. Retrieved May 20, 2026, from <https://ipa.umsida.ac.id/5-tahapan-pbl-untuk-siswa/>

- Syamsidah & Suryani (2023). *Problem Based Learning : Pengertian, Karakteristik, Manfaat, Contoh*. Retrieved May 20, 2026, from <https://duniadosen.com/informasi/problem-based-learning/>
- Tauhid, K., Nursafinah, S., Aisah, S., & Pricilia, H. (2024). *Peran Kurikulum Merdeka Untuk Memajukan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. 3, 9050–9059. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i8.14526>
- Tyas, R. (2017). Kelebihan penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran. *Tecnoscienza*, 2(1), 44–52.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Vania Aurellia Azzahra, Dinda Ayu Lestari, Syahwa Ananda Aulia, Maulida Aldora Fahira, & Burhan Hambali. (2024). Jenis Jenis Aktivitas Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 56–65. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3581>
- Wayan, N., Alvina, A., Bujangga, P., Agus, I. P., Hita, D., & Gede, I. B. (2025). *Studi Pustaka Tentang Pengaruh Latihan Dribbling Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Pemain Bola Basket Usia Dini*. 228–237. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i5.933>
- Wicaksono et all. (2021). Hubungan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribbling Bola Basket Pada Pemain Club Es-Pe-De Kota Lubuklinggau. *Jurnal Arena Olahraga Silampari*, 1, 20. <https://doi.org/10.31540/jaos.v1i1.1179>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>.
- Wissel (2022). *Dribbling dalam Permainan Bola Basket*. Retrieved May 20, 2026, from <https://www.kompas.com/sports/read/2022/04/21/23000048/dribbling-dalam-permainan-bola-basket>
- Yunita et all. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4, 18. <https://doi.org/10.37411>

LAMPIRAN

Modul Ajar

Lampiran 1. Modul Ajar Siklus I

Satuan Pendidikan	:	SD Muhammadiyah Labschool UMTAS
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	:	VI/Genap
Materi Pokok	:	Aktivitas Gerak Spesifik <i>Dribbling</i> Permainan Bola Basket
Dimensi	:	Kognitif, Psikomotor, Afektif
Alokasi Waktu	:	2 Kali Pertemuan/2 Minggu (2x35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis, kreatif, gotong royong

Capaian Pembelajaran :

Pada akhir Fase C, peserta didik memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak. Mereka mentransfer strategi gerak dari suatu situasi gerak ke situasi lainnya. Peserta didik memprediksi strategi gerak dan menguji efektivitas penerapannya dalam berbagai situasi gerak. Mereka merancang dan menguji peraturan serta memodifikasi permainan dalam rangka mendukung fair play dan inklusi dalam berbagai konteks gerak. Peserta didik menggambarkan kontribusi mereka sebagai anggota kelompok atau tim. Mereka menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani terhadap kesehatan dan faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi. Peserta didik mengeksplorasi promosi kesehatan terkait aktivitas jasmani dan strategi untuk mencapainya.

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Asesmen
1. Mempraktikkan keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	1.1 Menerapkan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	● Formulir dan rubrik asesmen. ● Uji unjuk kerja. Asesmen proses <i>movement</i> selama proses pembelajaran berlangsung
2. Memahami fakta, konsep, dan prosedur keterampilan <i>dribble</i> permainan bola basket.	2.1 Mengidentifikasi keterampilan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 2.2 Menjelaskan keterampilan <i>dribble</i> permainan bola basket. 2.3 Menjelaskan cara melakukan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	● Soal tes tulis dan rubrik asesmen. ● Uji unjuk kerja. selama proses pembelajaran berlangsung

3. Menunjukkan keterampilan Partisipasi, kerjasama, sportivitas, tanggung jawab, serta komunikasi yang efektif.	3.1 Menunjukkan sikap bekerja sama dengan merujuk pada peraturan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu. 3.2 Menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya. 3.3 Menunjukkan interaksi sosial yang baik dalam aktivitas jasmani.	• Penilaian diri dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. • Siswa dan guru. • Formulir dan rubrik asesmen.
Prosedur Kegiatan Pembelajaran		
1. Materi pembelajaran: a. Gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 2. Pengaturan peserta didik: berkelompok. 3. Model: <i>Problem Based Learning</i> 4. Metode: Diskusi, demonstrasi, <i>Problem Based Learning</i>. 5. Alat/bahan, sumber, dan media pembelajaran: a. Lembar kerja siswa (<i>student work sheet</i>) yang berisi	1. Persiapan mengajar Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali Rencana Pembelajaran yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan variasi gerak spesifik menembak <i>dribble</i> permainan bola basket. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: 1) Lembar kegiatan siswa (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak. 2) Bola basket. 3) <i>Cones</i>. 4) Peluit dan <i>stopwatch</i>. 5) Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman. 6) <i>Smart TV</i>. 2. Kegiatan pengajaran Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut: a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.	

perintah dan indikator tugas gerak. b. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). c. Peluit d. <i>Stopwach</i>. e. <i>Smart TV</i> f. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya. 6. Sumber belajar: a. Muhajir. 2022. <i>PJOK</i> (Buku Siswa). Jakarta: PT. Yudhistira (hal. 3-20). b. Muhajir. 2022. <i>PJOK</i> (Buku Guru). Jakarta: PT. Yudhistira (hal. 35-75). 7. Media pembelajaran: a. Video pembelajaran aktivitas pembelajaran keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i>	2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kebugaran. 5) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket. 6) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 7) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 8) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 9) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. b. Kegiatan Inti (60 menit) 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 2) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 3) https://youtu.be/xanuPezlVtk?si=pv157ZiWkrTAYyb4 4) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. melalui tayangan video menggunakan proyektor. 5) Guru membagikan LKPD 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman.
--	--

permainan bola basket b. LKPD 8. Produk pembelajaran: a. Keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 9. Deskripsi: a. Peserta didik secara individu dan berkelompok memahami dan menerapkan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	7) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tanyangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UIBpf1190ng?si=d3LRCTESQKqSUKVt 8) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. 9) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok kerja dan mempraktikkan hasil pemahaman mengamati lembar kerja (<i>work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket yaitu : AKTIVITAS 1 1) Materi 1 : Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas gerak spesifik <i>jump shooting</i> pada permainan bola basket. Peserta didik diminta untuk mengamati dan kemudian mempraktikkan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> bola permainan bola basket. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik diminta untuk menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> bola permainan bola basket. Jika menemukan kesulitan, peserta didik minta bantuan guru. 1. Guru membagikan lembar kerja yang berisikan tentang faktar, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> bola basket diantaranya: a) Materi 1: Dribble Low & High: Siswa melakukan dribble di tempat. Saat kamu tiup peluit 1x (bola rendah), peluit 2x (bola setinggi pinggang). b) Materi 2: Dribble "Follow the Leader": Satu siswa di depan mendribel bebas, teman di belakangnya mengikuti arahnya. Ini melatih pandangan mata agar tidak terpaku pada bola. c) Materi 3: Zig-Zag Dribble (Control): Menggunakan <i>cone</i> atau botol bekas. Siswa harus melewati rintangan dengan berpindah tangan
--	--

	(tangan kanan saat di sisi kanan rintangan, tangan kiri saat di sisi kiri). c. Kegiatan alternatif Guru dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik menembak bola ke ring basket permainan bola basket, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan komando. Jika penugasan dengan menggunakan lembar tugas tidak berjalan dengan baik, maka perlu didahului dengan demonstrasi/menggunakan lembar peraga/atau media lain yang sesuai. d. Kegiatan Penutup (10 menit) Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran. 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket., hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.
--	---

Asesmen

A. Asesmen Pengetahuan

Berikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar.

Bentuk tes : Pilihan ganda

Jumlah soal : 5 soal

1). *Dribbling* dalam permainan bola basket bertujuan untuk ...

- A. Menangkap bola
- B. Mengoper bola ke teman
- C. Membawa bola sambil bergerak
- D. Menembak bola ke ring

Jawaban : C

2). Bagian tangan yang digunakan untuk mengontrol bola saat *dribbling* adalah ...

- A. Telapak tangan
- B. Pergelangan tangan
- C. Ujung jari tangan
- D. Lengan bawah

Jawaban : C

3). Saat melakukan *dribbling*, posisi pandangan yang benar adalah ...

- A. Menunduk melihat bola
- B. Melihat ke lantai
- C. Melihat ke depan
- D. Menutup mata

4). Sikap tubuh yang benar saat melakukan *dribbling* adalah ...

- A. Badan tegak dan kaku
- B. Badan sedikit condong ke depan
- C. Badan condong ke belakang
- D. Badan membungkuk

Jawaban : B

5). Kesalahan yang sering terjadi saat melakukan *dribbling* adalah ...

- A. Menggunakan ujung jari
- B. Bola dipantulkan terlalu tinggi
- C. Lutut sedikit ditekuk
- D. Pandangan ke depan

Jawaban : B

Jawaban benar skor 2, dan jawaban salah skor 0

Pedoman penilaian => nilai = $\frac{\text{Jumlah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

No	Rentang Nilai	Kategori
1	86-100	Sangat baik
2	71-85	Baik
3	51-70	Cukup
4	<50	Kurang

B. Asesmen Afektif

1. Instrumen untuk penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Indikator												Skor Akhir
		Bernalar Kritis				Kreatif				Gotong Royong				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
Dst.														

RUBRIK PENILAIAN AFEKTIF

Aspek	Indikator	Skor
Teknik <i>dribble</i>		
Bernalar Kritis	Menyebutkan penyebab + koreksi + alasan singkat ; mampu menilai efektivitas solusi setelah dicoba.	4

	Menyebutkan penyebab + koreksi yang relevan untuk kasus umum (mis. rilis rilis bukan dipuncak)	3
	Menyebutkan salah satu (penyebab atau koreksi) namun belum pas/kurang jelas	2
	Tidak mampu menyebutkan penyebab/koreksi jawaban tidak relevan	1
Kreatif	Mengusulkan lebih dari 2 cue dan mencoba	4
	Mengusulkan lebih dari 1 cue dan mencoba.	3
	Mengusulkan 1 cue tetapi tidak dicoba/diuji	2
	Tidak mengusulkan variasi; hanya meniru tanpa mencoba	1
Gotong-royong	Peran teladan; aktif membantu & mengingatkan keselamatan; membuat kelompok lebih efisien.	4
	Peran konsisten; membantu teman; antrian tertib; patuh keselamatan.	3
	Peran dijalankan sesekali; butuh banyak pengingat; kurang membantu teman.	2
	Peran tidak dijalankan; mengganggu antrian/keamanan.	1

Instrumen penilaian

Skor maksimal 12

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai yang diperoleh siswa} : = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

C. Asesmen Psikomotor

1. Instrumen untuk Penilaian Proses Gerak

a. Tes kinerja aktivitas gerak spesifik *dribbling* pada permainan bola basket.

Bentuk instrumen penilaian, Petunjuk Penilaian Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

No	Indikator Penilaian	Gambar	Hasil Penilaian		
			Baik (3)	Sedang (2)	Kurang (1)
1	Sikap awalan - Sikap awal baik jika: Posisi badan sedikit mebungkok kedepan, kesiapan tangan dan kaki sebelum melakukan <i>dribbling</i>. Pandangan fokus kedepan. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar. - Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar				
2	Sikap pelaksanaan - Sikap pelaksanaan baik jika: Menggunakan ujung jari, dorongan bola, dan kontrol pantulan, pandangan kedepan, Keselarasan gerakan tangan saat menggiring dengan langkah kaki. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria				

	yang dilakukan secara benar . - Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.				
3	Sikap akhir - Sikap akhir gerakan baik jika: Kontrol bola tetap baik hingga akhir lintasan, setuhan bola dengan jari-jari tangan, badan tetap sedikit condong kedepan. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar. Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.		-		
Skor Maksimal (9)					

Indikator Penilaian Psikomotor *Dribbling* Bola Basket

Pengolahan skor

Skor maksimum: 9

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik : $SP/9 \times 100$

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

No	Rentang Nilai	Kategori
1	86-100	Sangat baik
2	71-85	Baik
3	51-70	Cukup
4	<50	Kurang

D. Pengayaan

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

E. Remedial

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

Modul Ajar

Lampiran 2. Modul Ajar Siklus II

Satuan Pendidikan	:	SD Muhammadiyah Labschool UMTAS
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	:	VI/Genap
Materi Pokok	:	Aktivitas Gerak Spesifik <i>Dribbling</i> Permainan Bola Basket
Dimensi	:	Kognitif, Psikomotor, Afektif
Alokasi Waktu	:	2 Kali Pertemuan/2 Minggu (2x35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	:	Bernalar kritis, kreatif, gotong royong

Capaian Pembelajaran :

Pada akhir Fase C, peserta didik memodifikasi keterampilan gerak dan menerapkan konsep gerak dalam berbagai situasi gerak untuk meningkatkan capaian gerak. Mereka mentransfer strategi gerak dari suatu situasi gerak ke situasi lainnya. Peserta didik memprediksi strategi gerak dan menguji efektivitas penerapannya dalam berbagai situasi gerak. Mereka merancang dan menguji peraturan serta memodifikasi permainan dalam rangka mendukung fair play dan inklusi dalam berbagai konteks gerak. Peserta didik menggambarkan kontribusi mereka sebagai anggota kelompok atau tim. Mereka menggambarkan pengaruh aktivitas jasmani terhadap kesehatan dan faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi. Peserta didik mengeksplorasi promosi kesehatan terkait aktivitas jasmani dan strategi untuk mencapainya.

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Asesmen
4. Mempraktikkan keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	4.1 Menerapkan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	● Formulir dan rubrik asesmen. ● Uji unjuk kerja. Asesmen proses <i>movement</i> selama proses pembelajaran berlangsung
5. Memahami fakta, konsep, dan prosedur keterampilan <i>dribble</i> permainan bola basket.	5.1 Mengidentifikasi keterampilan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 5.2 Menjelaskan keterampilan <i>dribble</i> permainan bola basket. 5.3 Menjelaskan cara melakukan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	● Soal tes tulis dan rubrik asesmen. ● Uji unjuk kerja. selama proses pembelajaran berlangsung

6. Menunjukkan keterampilan Partisipasi, kerjasama, sportivitas, tanggung jawab, serta komunikasi yang efektif.	6.1 Menunjukkan sikap bekerja sama dengan merujuk pada peraturan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu. 6.2 Menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya. 6.3 Menunjukkan interaksi sosial yang baik dalam aktivitas jasmani.	• Penilaian diri dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. • Siswa dan guru. • Formulir dan rubrik asesmen.
Prosedur Kegiatan Pembelajaran		
10. Materi pembelajaran: b. Gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 11. Pengaturan peserta didik: berkelompok. 12. Model: <i>Problem Based Learning</i> 13. Metode: Diskusi, demonstrasi, <i>Problem Based Learning</i> . 14. Alat/bahan, sumber, dan media pembelajaran:	3. Persiapan mengajar Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: d. Membaca kembali Rencana Pembelajaran yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. e. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan variasi gerak spesifik menembak <i>dribble</i> permainan bola basket. f. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: 7) Lembar kegiatan siswa (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak. 8) Bola basket. 9) <i>Cones</i> . 10) Peluit dan <i>stopwatch</i> . 11) Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman. 12) <i>Smart TV</i> . 4. Kegiatan pengajaran Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut: e. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) 10) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.	

g. Lembar kerja siswa (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak. h. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). i. Peluit j. <i>Stopwath</i>. k. <i>Smart TV</i> l. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya 15. Sumber belajar: c. Muhajir. 2022. <i>PJOK</i> (Buku Siswa). Jakarta: PT. Yudhistira (hal. 3-20). d. Muhajir. 2022. <i>PJOK</i> (Buku Guru). Jakarta: PT. Yudhistira (hal. 35-75). 16. Media pembelajaran: c. Video pembelajaran aktivitas	11) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 12) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 13) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kebugaran. 14) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 15) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 16) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 17) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. f. Kegiatan Inti (60 menit) 10) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 11) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 12) https://youtu.be/xanuPezlVtk?si=pv157ZiWkrTAYyb4 13) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. melalui tayangan video menggunakan proyektor. 14) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman. 15) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tayangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UIBpf1190ng?si=d3LRCTESQKqSUKVt 16) Guru membagikan LKPD
---	--

pembelajaran keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket d. LKPD 17. Produk pembelajaran: b. Keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 18. Deskripsi: b. Peserta didik secara individu dan berkelompok memahami dan menerapkan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket.	17) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. AKTIVITAS 1 2) Materi 1 : Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas gerak spesifik <i>dribbling</i> pada permainan bola basket. Peserta didik diminta untuk mengamati dan kemudian mempraktikkan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> bola permainan bola basket. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik diminta untuk menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan gerak spesifik <i>dribble</i> bola permainan bola basket. Jika menemukan kesulitan, peserta didik minta bantuan guru. d) Materi 1: Crossover dribble: Siswa memindahkan bola dari tangan satu ke tangan lainnya dengan pantulan di depan tubuh. e) Materi 2: Crossover dribble run: Satu siswa mendribel bola dengan dribble crossover sambil berlari. g. Kegiatan alternatif Guru dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik menembak bola ke ring basket permainan bola basket, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan komando. Jika penugasan dengan menggunakan lembar tugas tidak berjalan dengan baik, maka perlu didahului dengan demonstrasi/menggunakan lembar peraga/atau media lain yang sesuai. h. Kegiatan Penutup (10 menit) Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 7) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 8) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
--	--

	9) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 10) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket., hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 11) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. 12) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.
--	---

Asesmen

F. Asesmen Pengetahuan

Berikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar.

Bentuk tes : Pilihan ganda

Jumlah soal : 5 soal

1). *Dribbling* dalam permainan bola basket bertujuan untuk ...

- A. Menangkap bola
- B. Mengoper bola ke teman
- C. Membawa bola sambil bergerak
- D. Menembak bola ke ring

Jawaban : C

2). Bagian tangan yang digunakan untuk mengontrol bola saat *dribbling* adalah ...

- A. Telapak tangan
- B. Pergelangan tangan
- C. Ujung jari tangan
- D. Lengan bawah

Jawaban : C

3). Saat melakukan *dribbling*, posisi pandangan yang benar adalah ...

- A. Menunduk melihat bola
- B. Melihat ke lantai
- C. Melihat ke depan
- D. Menutup mata

4). Sikap tubuh yang benar saat melakukan *dribbling* adalah ...

- A. Badan tegak dan kaku
- B. Badan sedikit condong ke depan
- C. Badan condong ke belakang
- D. Badan membungkuk

Jawaban : B

5). Kesalahan yang sering terjadi saat melakukan *dribbling* adalah ...

- A. Menggunakan ujung jari
- B. Bola dipantulkan terlalu tinggi
- C. Lutut sedikit ditekuk
- D. Pandangan ke depan

Jawaban : B

Jawaban benar skor 2, dan jawaban salah skor 0

Pedoman penilaian => nilai = $\frac{\text{Jumlah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

No	Rentang Nilai	Kategori
1	86-100	Sangat baik
2	71-85	Baik
3	51-70	Cukup
4	<50	Kurang

G. Asesmen Afektif

1. Instrumen untuk penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Indikator												Skor Akhir
		Bernalar Kritis				Kreatif				Gotong Royong				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1														
2														
Dst.														

RUBRIK PENILAIAN AFEKTIF

Aspek	Indikator	Skor
Teknik <i>dribble</i>		
Bernalar Kritis	Menyebutkan penyebab + koreksi + alasan singkat ; mampu menilai efektivitas solusi setelah dicoba.	4
	Menyebutkan penyebab + koreksi yang relevan untuk kasus umum (mis. rilis rilis bukan dipuncak)	3
	Menyebutkan salah satu (penyebab atau koreksi) namun belum pas/kurang jelas	2
	Tidak mampu menyebutkan penyebab/koreksi jawaban tidak relevan	1
Kreatif	Mengusulkan lebih dari 2 cue dan mencoba	4
	Mengusulkan lebih dari 1 cue dan mencoba.	3
	Mengusulkan 1 cue tetapi tidak dicoba/diuji	2
	Tidak mengusulkan variasi; hanya meniru tanpa mencoba	1
Gotong-royong	Peran teladan; aktif membantu & mengingatkan keselamatan; membuat kelompok lebih efisien.	4

	Peran konsisten; membantu teman; antrian tertib; patuh keselamatan.	3
	Peran dijalankan sesekali; butuh banyak pengingat; kurang membantu teman.	2
	Peran tidak dijalankan; mengganggu antrian/keamanan.	1

Instrumen penilaian

Skor maksimal 12

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai yang diperoleh siswa} : = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

H. Asesmen Psikomotor

1. Instrumen untuk Penilaian Proses Gerak

a. Tes kinerja aktivitas gerak spesifik *dribbling* pada permainan bola basket.

Bentuk instrumen penilaian, Petunjuk Penilaian Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

No	Indikator Penilaian	Gambar	Hasil Penilaian		
			Baik (3)	Sedang (2)	Kurang (1)
1	Sikap awalan - Sikap awal baik jika: Posisi badan sedikit membungkuk kedepan, kesiapan tangan dan kaki sebelum melakukan <i>dribbling</i>. Pandangan fokus kedepan. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.				

	Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar				
2	Sikap pelaksanaan - Sikap pelaksanaan baik jika: Menggunakan ujung jari, dorongan bola, dan kontrol pantulan, pandangan kedepan, Keselarasan gerakan tangan saat menggiring dengan langkah kaki. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar . - Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.				
3	Sikap akhir - Sikap akhir gerakan baik jika: Kontrol bola tetap baik hingga akhir lintasan, setuhan bola dengan jari-jari tangan, badan tetap sedikit condong kedepan. - Skor Sedang Jika: hanya dua kriteria		-		

	yang dilakukan secara benar. Skor Kurang Jika: hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.				
Skor Maksimal (9)					

Indikator Penilaian Psikomotor *Dribbling* Bola Basket

Pengolahan skor

Skor maksimum: 9

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik : $SP/9 \times 100$

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

No	Rentang Nilai	Kategori
1	86-100	Sangat baik
2	71-85	Baik
3	51-70	Cukup
4	<50	Kurang

I. Pengayaan

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

J. Remedial

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari

refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

Lampiran 3. Nilai Prasiklus

No	Nama	Penilaian			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	Khalifa	60	70	60	63
2	Desvi	60	70	60	63
3	Dama	60	70	60	63
4	Hamzah	80	75	82	79
5	Adzka	80	75	82	79
6	Ashira	60	70	60	63
7	Rania	60	70	60	63
8	Salwa	60	70	60	63
9	Nizam	80	75	85	80
10	Azril	60	65	60	62
11	Ajeng	60	75	75	70
12	Dimas	80	75	83	79
13	Roup	80	70	82	77
14	Zahra	60	65	70	65
15	Darrel	60	70	80	70
16	Ahmad	60	70	65	65
KKTP					77

Keterangan

KKTP	77
Siswa yang sudah memenuhi KKTP	5
Siswa laki-laki yang sudah memenuhi KKTP	5
Siswa perempuan yang memenuhi KKTP	0
Siswa laki-laki yang belum tuntas KKTP	4
Siswa perempuan yang belum tuntas KKTP	7

Lampiran 4. Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Pertemuan 1			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	Khalifa	60	66	65	64
2	Desvi	60	66	74	67
3	Dama	80	75	73	76
4	Hamzah	80	83	75	79
5	Adzka	80	83	75	79
6	Ashira	60	66	65	64
7	Rania	60	66	65	64
8	Salwa	80	75	75	77
9	Nizam	80	83	75	79
10	Azril	40	58	55	51
11	Ajeng	60	75	65	67
12	Dimas	80	83	75	79
13	Roup	80	66	75	74
14	Zahra	60	58	65	61
15	Darrel	60	58	65	61
16	Ahmad	60	58	55	58

Lampiran 5. Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 2

Nama	Pertemuan 2			Rata-rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor	
Khalifa	80	75	75	77
Desvi	60	75	75	70
Dama	80	83	84	82
Hamzah	80	83	84	82
Adzka	80	83	84	82
Ashira	60	75	75	70
Rania	60	75	75	70
Salwa	80	83	84	82
Nizam	80	83	84	82
Azril	60	66	65	64
Ajeng	80	75	75	77
Dimas	80	83	84	82
Roup	80	83	84	82
Zahra	80	75	75	77
Darrel	80	75	75	77
Ahmad	80	66	63	70

Lampiran 6. Nilai Gabungan Siklus I

Nama	Penilaian			Rata-rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor	
Khalifa	70	71	70	70
Desvi	60	71	75	68
Dama	80	79	79	79
Hamzah	80	83	80	81
Adzka	80	83	80	81
Ashira	60	71	70	67
Rania	60	71	70	67
Salwa	80	79	80	80
Nizam	80	83	80	81
Azril	50	62	60	57
Ajeng	70	75	70	72
Dimas	80	83	80	81
Roup	80	75	80	78
Zahra	70	67	70	69
Darrel	70	67	70	69
Ahmad	70	62	59	64

Keterangan

KKTP	77
Siswa yang sudah memenuhi KKTP	7
Siswa laki-laki yang sudah memenuhi KKTP	6
Siswa perempuan yang memenuhi KKTP	1
Siswa laki-laki yang belum tuntas KKTP	3
Siswa perempuan yang belum tuntas KKTP	6

Lampiran 7. Hasil Penilaian Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Pertemuan 1			Rata-rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	Khalifa	80	84	85	83
2	Desvi	60	75	80	72
3	Dama	80	84	85	83
4	Hamzah	80	84	85	83
5	Adzka	80	84	85	83
6	Ashira	80	84	85	83
7	Rania	80	84	80	81
8	Salwa	80	84	80	81
9	Nizam	100	84	85	90
10	Azril	60	75	80	72
11	Ajeng	80	84	85	83
12	Dimas	80	84	85	83
13	Roup	80	84	85	83
14	Zahra	80	84	80	81
15	Darrel	80	84	85	83
16	Ahmad	80	75	80	78

Lampiran 8. Hasil Penilaian Siklus II Pertemuan 2

Nama	Pertemuan 2			Rata-rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor	
Khalifa	100	84	85	90
Desvi	80	75	85	80
Dama	100	84	85	90
Hamzah	100	92	92	95
Adzka	100	92	92	95
Ashira	80	84	85	83
Rania	100	84	85	90
Salwa	100	84	85	90
Nizam	100	92	92	95
Azril	80	75	80	78
Ajeng	100	84	85	90
Dimas	100	92	92	95
Roup	100	84	85	90
Zahra	80	84	85	83
Darrel	100	84	85	90
Ahmad	80	75	80	78

Lampiran 9. Nilai Gabungan Siklus II

Nama	Pertemuan 2			Rata-rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor	
Khalifa	90	84	85	86
Desvi	70	75	83	76
Dama	90	84	85	86
Hamzah	90	88	89	89
Adzka	90	88	89	89
Ashira	80	84	85	83
Rania	90	84	83	86
Salwa	90	84	83	86
Nizam	100	88	89	92
Azril	70	75	80	75
Ajeng	90	84	85	86
Dimas	90	88	89	89
Roup	90	84	85	86
Zahra	80	84	83	82
Darrel	90	84	85	86
Ahmad	80	75	80	78

Keterangan

KKTP	77
Siswa yang sudah memenuhi KKTP	14
Siswa laki-laki yang sudah memenuhi KKTP	8
Siswa perempuan yang memenuhi KKTP	6
Siswa laki-laki yang belum tuntas KKTP	1
Siswa perempuan yang belum tuntas KKTP	1

Lampiran 10. SK Pembimbing



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI**

Jalan Siliwangi Nomor 24 Kota Tasikmalaya Kode Pos 46115
Jalan Mugarasari Kecamatan Tamansari 46146
Telepon (0265) 330634, 333092 Faksimile (0265) 325812
Laman: www.unsil.ac.id Posel: info@unsil.ac.id

**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SILIWANGI
NOMOR : 1223/UN58/P.TA/2026
TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI**

REKTOR UNIVERSITAS SILIWANGI,

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran dalam pelaksanaan penyusunan dan penulisan Skripsi/Tugas Akhir bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, perlu menunjuk Dosen Pembimbing.
- b. bahwa untuk kepentingan tersebut diatas, perlu mempertimbangkan Keputusan Rektor Universitas Siliwangi tentang Pembimbing Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi PENDIDIKAN JASMANI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Universitas Siliwangi;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pendirian Universitas Siliwangi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 64);
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 19 Tahun 2023 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Siliwangi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 153);
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2024 tentang Statuta Universitas Siliwangi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 391);
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SILIWANGI TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SILIWANGI.
- KESATU** : Menunjuk kepada yang namanya tersebut di bawah ini,
Pembimbing I : **Nanang Kusnadi, 4235754655130093**
Pembimbing II : **Iman Rubiana, 1754761662130202**
Sebagai Pembimbing dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir, untuk mahasiswa tersebut dibawah ini,
Nama : **Alsedy Putra Daroesman**
NPM : **222191035**
- KEDUA** : Pelaksanaan bimbingan penyusunan Skripsi/Tugas Akhir dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan
- KETIGA** : Dalam melaksanakan tugasnya Pembimbing bertanggung jawab kepada Dekan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 6 Maret 2026 s.d 31 Juli 2026.
- KELIMA** : Apabila terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Tasikmalaya
Pada tanggal : 6 Maret 2026
REKTOR
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nani Ramaningsih, M.Pd
NIP. 196605302021212001

Tembusan :
Ketua Program Studi PENDIDIKAN JASMANI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Universitas Siliwangi



Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Siliwangi Nomor 24 Tlp. (0265) 323532 Fax. 323532 Tasikmalaya - 46115
E-mail : fkip@unsil.ac.id Web Site : fkip.unsil.ac.id

Nomor : 277/UN58.10/KM.SKOP/2026
Lampiran : -
Perihal : Izin Observasi/Penelitian

Kepada Yth. : Kepala SD Muhammadiyah Tasikmalaya
Di Tempat

Dalam rangka penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh / menyelesaikan program pendidikan, mahasiswa kami:

Nama : Alsendy Putra Daroesman
Nomor Pokok : 222191035
Program Studi : Pendidikan Jasmani

bermaksud untuk mengadakan penelitian / observasi di SD Muhammadiyah Tasikmalaya.
Adapun Judul Skripsi :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING PERMAINAN BOLA BASKET
KELAS VI SD MUHAMMADIYAH TASIKMALAYA.

Untuk maksud tersebut di atas, kami mohon bantuan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami dapat memperoleh data yang diperlukan.

Atas segala perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Tasikmalaya, 10 Maret 2026
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan,



Dr. Diana Hernawati, M.Pd.
NIP.197704112021212003

Lampiran 12. Lembar Persetujuan Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SILIWANGI
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI
Jalan Siliwangi Nomor 24 Tlp. (0265) 323532 Fax. 323532 Tasikmalaya - 46115
E-mail : penjas@unsil.ac.id Web Site : penjas.unsil.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PENGAMBILAN DATA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Dr. Nanang Kusnadi, M.Pd
NIP/NIDN : 0403097602
Jabatan : Dosen Pembimbing I

2. Nama : Iman Rubiana, M.Pd
NIP/NIDN : 0422048304
Jabatan : Dosen Pembimbing II

Memberikan persetujuan untuk pengambilan data penelitian kepada mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Alsendy Putra Daroesman
NPM : 222191035
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Judul Penelitian : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* PERMAINAN
BOLA BASKET KELAS VI SD MUHAMMADIYAH TASIKMALAYA
Instrumen : Tes Kognitif, Afektif, dan Psikomotor
Lokasi Pengambilan Data : SD Muhammadiyah Tasikmalaya.
Waktu Pengambilan Data : 02-16 April 2026

Demikian lembar persetujuan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tasikmalaya, 11 Maret 2026

Pembimbing 1,

Dr. Nanang Kusnadi, M.Pd
NIDN. 0403097602

Pembimbing 2,

Iman Rubiana, M.Pd
NIDN. 04220483074

Lampiran 13. Surat Balasan Dari Sekolah



SURAT KETERANGAN

Nomor : 276/III.4.AU/F.SD/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ida Zumrotul Badriyah, S.Pd.**
 NIP : 19761106 200604 2 015
 Pangkat / Gol.Ruang : Penata/IIIc
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Alsendy Putra Daroesman**
 NPM : 222191035
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani
 Perguruan Tinggi : Universitas Siliwangi
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian/observasi di SD Muhammadiyah Tasikmalaya di mulai tanggal 2 – 23 April 2026 dengan judul Skripsi “**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING PERMAINAN BOLA BASKET KELAS VI SD MUHAMADIYAH TASIKMALAYA**”, (Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya No 277/UN58.10/KM.SKOP/2026 tanggal 10 Maret 2026)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tasikmalaya, 18 Mei 2026
 Kepala Sekolah

Ida Zumrotul Badriyah, S.Pd.
 NIP. 197611062006042015

Lampiran 14. Lembar Observer Siklus I Pertemuan 1

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis/2 April 2026

Kelas/Semester : V/I/Genap

Siklus : I

Pertemuan : I

No	Kegiatan	Deskripsi Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pendahuluan	1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kebugaran.	✓ ✓ ✓	✓	Tidak mention awal dan selapron

		5) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket. 6) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 7) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 8) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 9) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	✓ ✓ ✓ ✓	✓	Takutan terlewat kurang keliatan Hanya menjelaskan tayangan saja tanpa manfaat
2	Kegiatan Inti	Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 2) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 3) https://youtu.be/xanUPeZlVtk?si=pv157ZiWkrTAYyb4 4) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. melalui tayangan video menggunakan proyektor.	✓ ✓ ✓		

		5) Guru membagikan LKPD 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman. 7) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tanyangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UiBpf1190ng?si=d3LRCTESQKqSUkVt 8) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. 9) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok kerja dan mempraktikan hasil pemahaman mengamati lembar kerja (<i>work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	Tindakan Tertelewat
3	Kegiatan Akhir	Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.	✓ ✓	✓ ✓	Tindakan Tertelewat be kelas

		3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket., hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	
--	--	--	------------------	------------------	--

Tasikmalaya, 2 April 2026

Observer



Ratna Dewi Somala, S.Pd

NIP: 6948769670130172

Lampiran 15 Lembar Observer Siklus I Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis/ 9 April 2026

Kelas/Semester : VI/Genap

Siklus : II

Pertemuan : I

No	Kegiatan	Deskripsi Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pendahuluan	1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kelaguan.	✓ ✓ ✓ ✓		

		5) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket. 6) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 7) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 8) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 9) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
2	Kegiatan Inti	Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 2) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 3) https://youtu.be/xanuPezIVtk?si=px157ZiWkrTAYyb4 4) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. melalui tayangan video menggunakan proyektor.	✓ ✓ ✓ ✓		

		5) Guru membagikan LKPD 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman. 7) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tanyangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UH3pf1190ng?si=d3LRCTESQK6SU/KVt 8) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. 9) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok kerja dan mempraktikan hasil pemahaman mengamati lembar kerja (<i>work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket	✓	✓	Distusi kurang Efektif Terlambat dan Beres di Beres fi
3	Kegiatan Akhir	Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.	✓	✓	Refleksi kurang banyak Refleksi guru kurang banyak Refleksi peserta didik

CC-BY-SA

		3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket., hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.	✓	✓	✓	✓
--	--	--	---	---	---	---

Tasikmalaya, 9 April 2026

Observer



Ratna Dewi Somala, S.Pd

NIP: 6948769670130172

CC-BY-SA

Lampiran 16. Lembar Observer Siklus II Pertemuan 1

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis/ 16 April 2026

Kelas/Semester : VI/Genap

Siklus : I

Pertemuan : II

No	Kegiatan	Deskripsi Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pendahuluan	1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kebugaran.	✓ ✓ ✓ ✓		

		5) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket. 6) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 7) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 8) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 9) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
2	Kegiatan Inti	Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 2) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 3) https://youtu.be/xanuPezIVtk?si=py157ZiWkrTAYyb4 4) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. melalui tayangan video menggunakan proyektor.	✓ ✓ ✓		

		5) Guru membagikan LKPD 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman. 7) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tanyangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UHpf1190ng?si=d3LRCTESQKgSUKVt 8) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. 9) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok kerja dan mempraktikan hasil pemahaman mengamati lembar kerja (<i>work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
3	Kegiatan Akhir	Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.	✓ ✓		

		3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket., hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.	✓ ✓ ✓ ✓		Tampilan ini penting harus dilihat lebih lanjut akan kela performansi selanjutnya
--	--	--	------------------	--	---

Tasikmalaya, 16 April 2026

Observer



Ratna Dewi Somala, S.Pd

NIP: 6948769670130172

Lampiran 17. Lembar Observer Siklus II Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis/ 23 April 2026

Kelas/Semester : VI/Genap

Siklus : II

Pertemuan : II

No	Kegiatan	Deskripsi Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pendahuluan	1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat permainan bola basket bagi kesehatan dan kebugaran.	✓ ✓ ✓ ✓		

		5) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket. 6) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran <i>dribble</i> permainan bola basket. 7) Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan peserta didik mengenai gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 8) Guru menampilkan video terkait materi yang akan diajarkan. 9) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
2	Kegiatan Inti	Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 2) Guru menampilkan video kesalahan gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. 3) https://youtu.be/xanufczIVtk?si=pv157ZiWkrTAYyb4 4) Peserta didik mengamati video tentang kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket, melalui tayangan video menggunakan proyektor.	✓ ✓ ✓ ✓		

		5) Guru membagikan LKPD 6) Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempersentasikan tentang materi kesalahan gerak spesifik gerak <i>dribble</i> permainan bola basket. Dengan saling menghargai pendapat teman. 7) Peserta didik mengamati video tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. yang benar melalui tanyangan video menggunakan proyektor. https://youtu.be/UfBpf1190ng?si=d3LRCTESQKqSUkVt 8) Peserta didik melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis. 9) Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok kerja dan mempraktikan hasil pemahaman mengamati lembar kerja (<i>work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas tentang gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket	✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
3	Kegiatan Akhir	Kegiatan penutup dapat dilakukan antara lain: 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan. 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.	✓ ✓		

CS | Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

		3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket. 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran keterampilan variasi gerak spesifik <i>dribble</i> permainan bola basket, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan. 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.	✓ ✓ ✓		
--	--	---	-------------	--	--

Tasikmalaya, 23 April 2026

Observer



Ratna Dewi Somala, S.Pd

NIP: 6948769670130172

CS | Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian

Siklus I



Membuka kelas



Mengorientasikan masalah dan membentuk kelompok



Membimbing melaksanakan analisis kasus



Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi



Melakukan pemanasan



Mempraktikan gerakan *dribbling*



Melakukan asesmen



Melakukan pendinginan

Siklus II



Membuka kelas



Mengorientasikan masalah dan membentuk kelompok



Membimbing melaksanakan analisis kasus



Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi



Melakukan pemanasan



Mempraktikan gerakan *dribbling*



Melakukan asesmen



Melakukan pendinginan