



**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WAHID HASYIM SEMARANG
Nomor : 95/Kep-FKIP/VIII/2017**

Tentang :

PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam membuat skripsi, maka perlu menetapkan dosen pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional tanggal 4 Mei 2011 tentang penyelenggaraan Program Studi Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi (S1) pada Universitas Wahid Hasyim Semarang.
2. Keputusan Rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang No : 132/Kep-UWH/V/2011 tentang Pendirian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Memperhatikan** : Rapat pimpinan Fakultas pada hari Senin tanggal 14 Agustus 2017 tentang pembimbing skripsi.

Memutuskan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Liska Sukiyandari, M.Pd
NIP : 10.11.1.0208
Pangkat/Golongan : Penata Muda TK 1/III-b
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Sebagai Pembimbing I (Pertama)

2. Nama : Catur Wahyu Priyanto, M.Pd,
NIP : 10.15.1.0327
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk 1/III-b
Jabatan Fungsional : -

Sebagai Pembimbing II (Kedua)

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi :

- Nama : Aris Triwibowo
NIM : 138010367
Topik/Judul : Pengembangan Model Latihan Teknik Dribling Bola Basket Untuk Melatih Fokus Melalui Modifikasi Permainan Lempar Tangkap Bola Kasti Pada Siswa Ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 4 Kendal.

KEDUA : Keputusan ini berlaku sejak mulai ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang

Pada Tanggal : 15 Agustus 2017

Dekan FKIP

Universitas Wahid Hasyim Semarang



Drs. Kardi Yono, M.Pd

NIP. 10.11.1.0204

Tembusan:

1. Pembimbing I dan II.
2. Mahasiswa Ybs.
3. Arsip.



UNIVERSITAS WAHID HASYIM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Menoreh Tengah X/22 Sampangan – Semarang 50236 Telp. (024) 8505680-5805680 Fax.(024) 8505680

Nomor : 60/K.02/UWH/VII/2018
 Lamp. : -
 Hal : Izin Penelitian

Semarang, 17 Juli 2018

Kepada Yth :
Kepala SMP NEGERI 3 Kendal
 di
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT, shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, segenap keluarga, para sahabat dan kita semua. Amin.

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang (Unwahas) :

Nama : Aris Triwibowo
 NIM : 138010367

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
“Pengembangan Model Pembelajaran Gidang Sebagai Media Pembelajaran Dribbling Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal Tahun 2018”

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mengharap Saudara berkenan memberi izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan akan dilaksanakan antara tanggal 18 Juli 2018 s/d 18 Agustus 2018.

Demikian surat izin ini Kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya, Kami ucapkan terimakasih.

Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamith Thariq
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Kartawono, M.Pd
 NPP: 10.11.1.0204

Tembusan :

1. Mahasiswa.
2. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 KENDAL

Jalan Putat Kelurahan Sukodono Kendal ■ (0294) 382054 Kode Pos 51317
 E-Mail : smpn3kendal@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 005 / 243 / SMP

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3 Kendal, Kabupaten Kendal menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Wahid Hasyim Semarang :

Nama : Aris Triwibowo

NIM : 138010367

Fak. / Program Studi : Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 3 Kendal dengan judul : ***“PENGEMBANGAN Model Pembelajaran Gidang sebagai Media Pembelajaran Dribbling Bola Basket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal Tahun 2018”*** pada tanggal 19 Juli 2018.

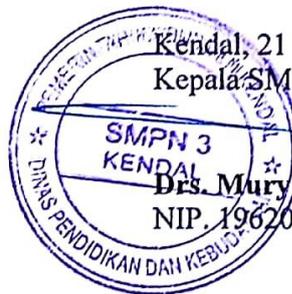
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 21 Juli 2018.

Kepala SMP Negeri 3 Kendal

Drs. Muryono, M. Pd

NIP. 19620301 198703 1 010



KUESIONER UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018**

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
Evaluator :

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli pembelajaran penjas terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

I. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Tidak baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

II. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2	Kejelasan petunjuk permainan						
3	Ketepatan pemilihan bentuk/model permainan bagi siswa						
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan						
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa						
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil						
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran basket						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran basket						

III. Komentor dan Saran Umum

Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

.....
Evaluotor

(.....)

KUESIONER UNTUK AHLI PERMAINAN**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018**

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
Evaluator :

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli permainan terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

IV. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

6. Tidak baik
 7. Kurang baik
 8. Cukup baik
 9. Baik
 10. Sangat baik
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

V. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan						
2	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan						
3	Ketepatan jumlah pemain dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada						
4	Kejelasan peraturan permainan Gidang						
5	Kesesuaian teknik dasar <i>dribbling</i> pada permainan Gidang						
6	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket						
7	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik anak						
8	Dapat memberi pengetahuan <i>dribbling</i> pada siswa melalui model permainan Gidang						
9	Mendorong perkembangan prinsip progresif (peningkatan pengetahuan dan gerak dalam variasi model permainan Gidang)						
10	Mendorong perkembangan prinsip adaptasi (penyesuaian dalam menggunakan model pembelajaran <i>dribbling</i> bola basket)						
11	Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola basket						
12	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket						
13	Dapat dilakukan pemain yang terampil maupun yang kurang terampil						
14	Mendorong siswa aktif bergerak						
15	Aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> bolabasket						

VI. Komentar dan Saran Umum

Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

.....
Evaluators

(.....)

KUESIONER UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

PETUNJUK

1. Isilah identitas responden sesuai dengan identitas diri siswa pada kolom yang tersedia!
2. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

11. Tidak baik
12. Kurang baik
13. Cukup baik
14. Baik
15. Sangat baik

VII. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa : Kelas :	Tanda Tangan

VIII. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah kamu bisa memainkan model permainan Gidang ?					
2	Apakah pemanasan penting sebelum melakukan model permainan Gidang ?					
3	Apakah dalam model permainan Gidang kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> ?					

4	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah untuk melindungi bola?					
5	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah melewati penjagaan lawan?					
6	Apakah kamu merasa kesulitan ketika melakukan <i>dribbling</i> dan melewati penjagaan lawan pada model pengembangan permainan Gidang ?					
7	Apakah cara bermain pada model permainan Gidang ini mempermudah untuk belajar teknik <i>dribbling</i> ?					
8	Apakah model pengembangan permainan Gidang yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?					
9	Apakah kamu merasa permainan Gidang menjadikanmu aktif bergerak?					
10	Apakah menurut kamu bermain model permainan Gidang melelahkan?					

B. KOGNITIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Apakah menurut kamu, model pengembangan permainan Gidang merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?					
12	Apakah kamu mengetahui dan paham cara bermain model permainan Gidang ?					
13	Apakah kerjasama kelompok diperlukan dalam bermain permainan Gidang ?					
14	Apakah peraturan dalam permainan Gidang harus dipatuhi oleh setiap pemain?					
15	Apakah dalam model permainan Gidang kamu diajarkan untuk menguasai teknik <i>dribble</i> ?					
16	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> pandangan mata tidak hanya tertuju pada bola?					
17	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> badan dan tangan yang tidak melakukan <i>dribble</i> melindungi bola?					
18	Apakah bermain model permainan Gidang dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani?					
19	Apakah model permainan Gidang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran bola basket?					
20	Apakah pelaksanaan permainan Gidang efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada siswa sekaligus meningkatkan keterampilan <i>dribble</i> ?					

C. AFEKTIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
21	Apakah kamu merasa senang saat bermain model permainan Gidang ini?					
22	Apakah kamu tertarik bermain model pengembangan permainan Gidang ini?					
23	Apakah kamu serius atau bersungguh-sungguh ketika bermain model pengembangan permainan Gidang ini?					
24	Apakah kamu dapat menerima kekalahan saat bermain permainan Gidang ini?					
25	Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan Gidang ini?					
26	Apakah kamu bisa menghormati teman dan lawan ketika kamu bermain model permainan Gidang ?					
27	Apakah kamu bisa mentaati peraturan dalam bermain model permainan Gidang ini?					
28	Apakah kamu biasa bekerjasama dalam tim saat bermain permainan Gidang ini?					
29	Pada saat bermain model pengembangan permainan Gidang ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan menyalahkan teman satu tim?					
30	Apakah kamu bersedia bermain model pengembangan permainan Gidang ini lagi?					

Perhitungan Kriteria Penilaian

Kriteria	Interval Skor
Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$
Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$
Cukup Baik	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$
Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$
Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$

Keterangan :

$$\text{Rerata skor ideal (X}_i\text{)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$\text{Simpangan baku skor ideal (S}_{bi}\text{)} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Berdasarkan rumusan skor konversi diatas, untuk mengubah data–data kuantitatif yang didapat menjadi data kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut:

Diketahui : Skor Maksimal = 5, skor minimal = 1

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Dari hasil diatas dapat diketahui interval skor kriteria :

$$\begin{aligned} \text{Sangat baik} &= X > X_i + 1,8 S_{bi} \\ &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= X > 3 + 1,21 \\ &= X > 4,21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Baik} &= X_i + 0,6s_{bi} < X \leq X_i + 1,8S_{bi} \\ &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\ &= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\ &= 3,40 < X \leq 4,21\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Cukup baik} &= X_i - 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\ &= 2,60 < X \leq 3,40\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Kurang Baik} &= X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi} \\ &= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\ &= 1,79 < X \leq 2,60\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sangat Kurang} &= X \leq X_i - 1,8S_{bi} \\ &= X \leq 1,79\end{aligned}$$

Lampiran 8

KUESIONER UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
Evaluator : Yudhi Purnama, M.Pd

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli pembelajaran penjas terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

I. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Tidak baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

II. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan				✓		
3	Ketepatan pemilihan bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa					✓	
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa					✓	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					✓	
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			✓			
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran basket				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran basket				✓		

III. Komentor dan Saran Umum

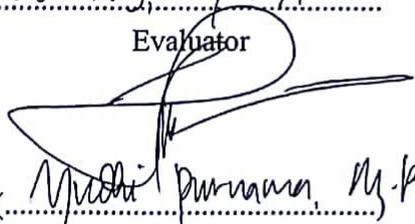
Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

Semarang, 17 / 7 / 2018

Evaluotor


(Muthi Purwana, M.Pd.)

KUESIONER UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
Evaluator : Hadi Sucipto, S.Pd

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli pembelajaran penjas terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

II. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

6. Tidak baik
 7. Kurang baik
 8. Cukup baik
 9. Baik
 10. Sangat baik
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

II. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓		
2	Kejelasan petunjuk permainan			✓			
3	Ketepatan pemilihan bentuk/model permainan bagi siswa				✓		
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan				✓		
5	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa				✓		
6	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa				✓		
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa					✓	
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa					✓	
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa					✓	
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					✓	
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil			✓			
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri				✓		
13	Mendorong siswa aktif bergerak					✓	
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran basket				✓		
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran basket				✓		

III. Komentar dan Saran Umum

Permainan GIDANG mendorong siswa untuk bergerak, bermisiatif untuk menemukan cara dribel yang bisa digunakan untuk melewati lawan, yang dilakukan dengan gembira. Permainan ini sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran tehnik gerak dribel dalam permainan bola basket.

Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

Kendal, 16 Juli 2018

Evaluator



(Hadi Sucipto, s.Pd.)

KUESIONER UNTUK AHLI PERMAINAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
Evaluator : Dr. Kardiyono, M.Pd

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli permainan terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

III. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

11. Tidak baik
 12. Kurang baik
 13. Cukup baik
 14. Baik
 15. Sangat baik
- Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

II. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan				✓		
2	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan				✓		
3	Ketepatan jumlah pemain dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada				✓		
4	Kejelasan peraturan permainan Gidang			✓			
5	Kesesuaian teknik dasar <i>dribbling</i> pada permainan Gidang				✓		
6	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket				✓		
7	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik anak			✓			
8	Dapat memberi pengetahuan <i>dribbling</i> pada siswa melalui model permainan Gidang				✓		
9	Mendorong perkembangan prinsip progresif (peningkatan pengetahuan dan gerak dalam variasi model permainan Gidang)				✓		
10	Mendorong perkembangan prinsip adaptasi (penyesuaian dalam menggunakan model pembelajaran <i>dribbling</i> bola basket)				✓		
11	Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola basket				✓		
12	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket				✓		
13	Dapat dilakukan pemain yang terampil maupun yang kurang terampil			✓			
14	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		

15	Aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> bolabasket				✓		
----	---	--	--	--	---	--	--

III. Komentor dan Saran Umum

Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

16 Juli 2015

 Evaluator
 Nardespono

KUESIONER UNTUK AHLI PERMAINAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

Model Permainan : Gidang (Giring Hadang)
 Pembelajaran : Teknik dasar *dribbling* bola basket
 Sasaran Pembelajaran : Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal
 Evaluator : M. Zaeni Nugroho

Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli permainan terhadap model permainan Gidang sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket untuk proses pembelajaran penjas SMP yang peneliti kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon dan pendapat pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk dibawah ini:

IV. INSTRUKSI

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model latihan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

16. Tidak baik
17. Kurang baik
18. Cukup baik
19. Baik
20. Sangat baik

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tuliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

II. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan				✓		
2	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan				✓		
3	Ketepatan jumlah pemain dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada				✓		
4	Kejelasan peraturan permainan Gidang				✓		
5	Kesesuaian teknik dasar <i>dribbling</i> pada permainan Gidang				✓		
6	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket				✓		
7	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik anak				✓		
8	Dapat memberi pengetahuan <i>dribbling</i> pada siswa melalui model permainan Gidang				✓		
9	Mendorong perkembangan prinsip progresif (peningkatan pengetahuan dan gerak dalam variasi model permainan Gidang)				✓		
10	Mendorong perkembangan prinsip adaptasi (penyesuaian dalam menggunakan model pembelajaran <i>dribbling</i> bola basket)				✓		
11	Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola basket				✓		
12	Kesesuaian tujuan model permainan Gidang dengan kemampuan <i>dribbling</i> bola basket				✓		
13	Dapat dilakukan pemain yang terampil maupun yang kurang terampil			✓			
14	Mendorong siswa aktif bergerak				✓		

15	Aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> bolabasket				✓		
----	---	--	--	--	---	--	--

III. Komentar dan Saran Umum

Kesimpulan :

Model pengembangan model latihan passing pada permainan bolabasket dalam ekstrakurikuler latihan bolabasket ini dapat dinyatakan :

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan / uji coba skala kecil,

.....16 Juli 2018.....
 Evaluator

 (M. Zaini Nugroho Apt.)

KUESIONER UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

PETUNJUK

1. Isilah identitas responden sesuai dengan identitas diri siswa pada kolom yang tersedia!
2. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihan siswa!

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa : <i>Ika wijasanti</i> Kelas : <i>8F</i>	Tanda Tangan 
--	---

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah kamu bisa memainkan model permainan Gidang ?					✓
2	Apakah pemanasan penting sebelum melakukan model permainan Gidang ?					✓
3	Apakah dalam model permainan Gidang kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> ?					✓
4	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah untuk melindungi bola?				✓	
5	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah melewati penjagaan lawan?				✓	
6	Apakah kamu merasa kesulitan ketika melakukan <i>dribbling</i> dan melewati penjagaan lawan pada model pengembangan permainan Gidang ?					✓

7	Apakah cara bermain pada model permainan Gidang ini mempermudah untuk belajar teknik <i>dribbling</i> ?					✓
8	Apakah model pengembangan permainan Gidang yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?					✓
9	Apakah kamu merasa permainan Gidang menjadikanmu aktif bergerak?					✓
10	Apakah menurut kamu bermain model permainan Gidang melelahkan?					✓

B. KOGNITIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Apakah menurut kamu, model pengembangan permainan Gidang merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?				✓	
12	Apakah kamu mengetahui dan paham cara bermain model permainan Gidang ?				✓	
13	Apakah kerjasama kelompok diperlukan dalam bermain permainan Gidang ?				✓	
14	Apakah peraturan dalam permainan Gidang harus dipatuhi oleh setiap pemain?				✓	
15	Apakah dalam model permainan Gidang kamu diajarkan untuk menguasai teknik <i>dribble</i> ?				✓	
16	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> pandangan mata tidak hanya tertuju pada bola?					✓
17	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> badan dan tangan yang tidak melakukan <i>dribble</i> melindungi bola?					✓
18	Apakah bermain model permainan Gidang dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani?					✓
19	Apakah model permainan Gidang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran bola basket?					✓
20	Apakah pelaksanaan permainan Gidang efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada siswa sekaligus meningkatkan keterampilan <i>dribble</i> ?					✓

C. AFEKTIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
21	Apakah kamu merasa senang saat bermain model permainan Gidang ini?					✓
22	Apakah kamu tertarik bermain model pengembangan permainan Gidang ini?				✓	
23	Apakah kamu serius atau bersungguh-sungguh ketika bermain model pengembangan permainan Gidang ini?					✓
24	Apakah kamu dapat menerima kekalahan saat bermain permainan Gidang ini?				✓	
25	Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan Gidang ini?					✓
26	Apakah kamu bisa menghormati teman dan lawan ketika kamu bermain model permainan Gidang ?				✓	
27	Apakah kamu bisa mentaati peraturan dalam bermain model permainan Gidang ini?					✓
28	Apakah kamu biasa bekerjasama dalam tim saat bermain permainan Gidang ini?					✓
29	Pada saat bermain model pengembangan permainan Gidang ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan menyalahkan teman satu tim?				✓	
30	Apakah kamu bersedia bermain model pengembangan permainan Gidang ini lagi?					✓

KUESIONER UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018

PETUNJUK

1. Isilah identitas responden sesuai dengan identitas diri siswa pada kolom yang tersedia!
2. Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihan siswa!

I. IDENTITAS RESPONDEN

	Tanda Tangan
Nama Siswa : <u>Marifatul Aisyah</u>	
Kelas : <u>VIII E</u>	

II. PERTANYAAN

A. PSIKOMOTORIK

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah kamu bisa memainkan model permainan Gidang ?				✓	
2	Apakah pemanasan penting sebelum melakukan model permainan Gidang ?					✓
3	Apakah dalam model permainan Gidang kamu mudah untuk melakukan <i>dribbling</i> ?				✓	
4	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah untuk melindungi bola?			✓		
5	Apakah dalam model permainan Gidang , kamu mudah melewati penjagaan lawan?			✓		
6	Apakah kamu merasa kesulitan ketika melakukan <i>dribbling</i> dan melewati penjagaan lawan pada model pengembangan permainan Gidang ?				✓	

7	Apakah cara bermain pada model permainan Gidang ini mempermudah untuk belajar teknik <i>dribbling</i> ?			✓		
8	Apakah model pengembangan permainan Gidang yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?				✓	
9	Apakah kamu merasa permainan Gidang menjadikanmu aktif bergerak?			✓		
10	Apakah menurut kamu bermain model permainan Gidang melelahkan?			✓		

B. KOGNITIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Apakah menurut kamu, model pengembangan permainan Gidang merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan?			✓		
12	Apakah kamu mengetahui dan paham cara bermain model permainan Gidang ?				✓	
13	Apakah kerjasama kelompok diperlukan dalam bermain permainan Gidang ?					✓
14	Apakah peraturan dalam permainan Gidang harus dipatuhi oleh setiap pemain?					✓
15	Apakah dalam model permainan Gidang kamu diajarkan untuk menguasai teknik <i>dribble</i> ?				✓	
16	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> pandangan mata tidak hanya tertuju pada bola?					✓
17	Apakah benar jika pada saat melakukan <i>dribble</i> badan dan tangan yang tidak melakukan <i>dribble</i> melindungi bola?				✓	
18	Apakah bermain model permainan Gidang dapat menaikkan tingkat kesegaran jasmani?			✓		
19	Apakah model permainan Gidang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran bola basket?				✓	
20	Apakah pelaksanaan permainan Gidang efisien untuk memberikan pengalaman bermain kepada siswa sekaligus meningkatkan keterampilan <i>dribble</i> ?				✓	

C. AFEKTIF

No	Pertanyaan	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
21	Apakah kamu merasa senang saat bermain model permainan Gidang ini?				√	
22	Apakah kamu tertarik bermain model pengembangan permainan Gidang ini?			√		
23	Apakah kamu serius atau bersungguh-sungguh ketika bermain model pengembangan permainan Gidang ini?			√		
24	Apakah kamu dapat menerima kekalahan saat bermain permainan Gidang ini?				√	
25	Apakah kamu merasa nyaman bermain permainan Gidang ini?			√		
26	Apakah kamu bisa menghormati teman dan lawan ketika kamu bermain model permainan Gidang ?					√
27	Apakah kamu bisa mentaati peraturan dalam bermain model permainan Gidang ini?				√	
28	Apakah kamu biasa bekerjasama dalam tim saat bermain permainan Gidang ini?				√	
29	Pada saat bermain model pengembangan permainan Gidang ketika tim satu regu kamu kalah, apakah kamu akan menyalahkan teman satu tim?			√		
30	Apakah kamu bersedia bermain model pengembangan permainan Gidang ini lagi?			√		

DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Responden	Butir Pertanyaan																																			
		Psikomotorik										Rata-rata	Kriteria	Kognitif										Rata-rata	Kriteria	Afektif								Rata-rata	Kriteria		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			21	22	23	24	25	26	27	28			29	30
1	Siswa 1	4	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4,1	Baik	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4,3	Sangat Baik	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4,3	Sangat Baik
2	Siswa 2	3	5	3	3	3	3	3	5	5	4	3,7	Baik	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4,3	Sangat Baik	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4,3	Sangat Baik
3	Siswa 3	3	5	3	3	3	3	3	5	5	5	3,8	Baik	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4,3	Sangat Baik	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4,2	Baik
4	Siswa 4	4	5	3	3	3	3	3	4	5	5	3,8	Baik	4	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4,2	Baik	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik
5	Siswa 5	3	5	2	3	2	2	3	5	5	4	3,4	Cukup	3	3	5	5	3	4	5	5	4	5	4,2	Baik	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4,1	Baik
6	Siswa 6	3	5	3	3	2	3	3	5	5	5	3,7	Baik	4	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4,2	Baik	5	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4,3	Sangat Baik
7	Siswa 7	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4,1	Baik	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4,4	Sangat Baik	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4,2	Baik
8	Siswa 8	4	5	4	4	3	4	3	5	5	5	4,2	Baik	3	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4,1	Baik	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4,4	Sangat Baik
9	Siswa 9	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3,8	Baik	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4,4	Sangat Baik	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4,3	Sangat Baik
10	Siswa 10	4	5	3	4	3	3	3	4	4	4	3,7	Baik	4	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4,3	Sangat Baik	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik
11	Siswa 11	3	5	4	3	3	3	3	5	5	5	3,9	Baik	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4,1	Baik	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4,2	Baik
12	Siswa 12	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4,3	Sangat Baik	4	3	5	5	5	5	4	4	3	4	4,2	Baik	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3,9	Baik

DATA UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Responden	Butir Pertanyaan																				Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria	Afektif										Rata-rata	Kriteria	
		Psikomotorik										Kognitif																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	Siswa 1	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,3	Baik	4,3	Sangat Baik	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4,3	Sangat Baik	
2	Siswa 2	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4,3	Sangat Baik	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4,3	Sangat Baik	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4,2	Baik
3	Siswa 3	3	5	3	3	4	3	4	5	5	5	4	Baik	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4,3	Sangat Baik	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4,2	Baik	
4	Siswa 4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4,2	Baik	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4,3	Sangat Baik	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik	
5	Siswa 5	3	5	4	3	4	4	3	5	5	4	4	Baik	3	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4,1	Baik	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	Baik	
6	Siswa 6	3	5	3	4	4	3	4	5	5	5	4,1	Baik	4	3	5	5	3	4	5	4	4	4	4,1	Baik	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4,4	Sangat Baik	
7	Siswa 7	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4,2	Baik	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4,3	Sangat Baik	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4,2	Baik	
8	Siswa 8	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4,3	Sangat Baik	3	3	5	5	3	4	5	4	4	4	4	Baik	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4,4	Sangat Baik	
9	Siswa 9	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	Baik	3	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4,3	Sangat Baik	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4,3	Sangat Baik	
10	Siswa 10	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	Baik	4	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4,3	Sangat Baik	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4,4	Sangat Baik	
11	Siswa 11	3	5	4	3	3	4	3	5	5	5	4	Baik	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4,2	Baik	
12	Siswa 12	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4,1	Baik	4	3	5	5	5	5	4	4	3	4	4,2	Baik	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4,1	Baik	
13	Siswa 13	4	5	3	3	3	4	3	5	5	4	3,9	Baik	4	4	5	5	4	3	4	4	3	5	4,1	Baik	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4,4	Sangat Baik	
14	Siswa 14	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3,9	Baik	4	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4,2	Baik	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	4,4	Sangat Baik	
15	Siswa 15	3	5	3	4	3	4	4	4	5	4	3,9	Baik	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4,3	Sangat Baik	
16	Siswa 16	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4,1	Baik	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4,2	Baik	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4,2	Baik	
17	Siswa 17	4	5	3	3	3	4	4	5	5	5	4,1	Baik	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4,4	Sangat Baik	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4,2	Baik	
18	Siswa 18	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	3,9	Baik	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4,2	Baik	5	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4,3	Sangat Baik	
19	Siswa 19	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	Baik	4	3	5	5	3	4	5	5	4	4	4,2	Baik	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4,1	Baik	
20	Siswa 20	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3,9	Baik	4	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4,2	Baik	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4,3	Sangat Baik	
21	Siswa 21	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	Baik	4	3	5	5	4	3	5	5	4	5	4,3	Sangat Baik	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4,4	Sangat Baik	
22	Siswa 22	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4,3	Sangat Baik	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4,2	Baik	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4,2	Baik	
23	Siswa 23	5	5	4	4	2	3	4	4	4	5	4	Baik	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4,3	Sangat Baik	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4,2	Baik	
24	Siswa 24	4	5	4	4	3	3	3	5	5	5	4,1	Baik	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4,2	Baik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Baik
25	Siswa 25	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	Baik	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4,2	Baik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Baik
26	Siswa 26	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4,3	Sangat Baik	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4,2	Baik	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4,2	Baik	
27	Siswa 27	4	5	3	4	3	4	3	5	5	4	4	Baik	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4,2	Baik	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4,1	Baik	
28	Siswa 28	3	5	3	4	3	3	4	5	5	4	3,9	Baik	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4,3	Sangat Baik	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4,2	Baik	
29	Siswa 29	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4,3	Sangat Baik	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4,4	Sangat Baik	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4,3	Sangat Baik	





