

# LAMPIRAN



## Lampiran 1



**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS WAHID HASYIM SEMARANG**  
**Nomor : 157/Kep-FKIP/V/2016**

**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 Rabu tanggal 21 April 2016 tentang pembimbing skripsi.

**Memutuskan :**

**PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs. Kardiyono, M.Pd  
 NIP : 10.111.1.0204  
 Pangkat/Golongan : Penata Muda TK 1/III-b  
 Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

**Sebagai Pembimbing I (Pertama)**

2. Nama : Yudhi Purnama, M.Pd  
 NIP : 10.16.1.0364  
 Pangkat/Golongan : Penata Muda TK 1/III-b  
 Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

**Sebagai Pembimbing II (Kedua)**

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi :

Nama : Ni'am Riska Amrillah  
 NIM : 128010225  
 Topik/Judul : Pengembangan Permainan Bokal Dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Basket Kelas VIII SMP NU 09 Rowosari Kabupaten Kendal Tahun 2016

**KEDUA** : Keputusan ini berlaku sejak mulai ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang  
 Pada Tanggal : 09 Mei 2016  
 Dekan FKIP  
 Universitas Wahid Hasyim Semarang

Drs. H.M. Zain Yusuf, M.M  
 NPP. 03.16.1.0371

*Tembusan :*

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

## Lampiran 2

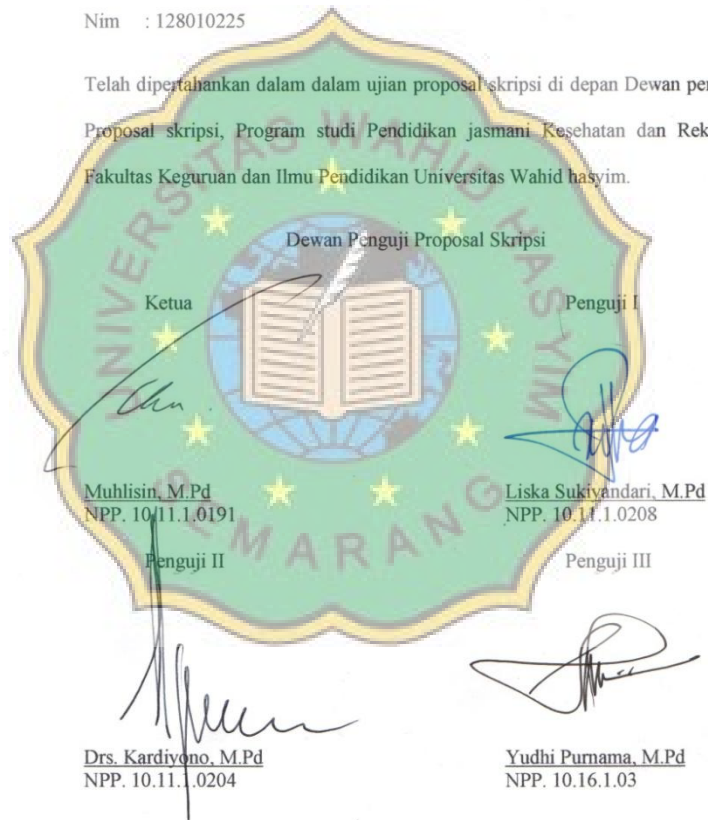
**PENGESAHAN KELULUSAN**

Proposal Skripsi dengan judul : "Pengembangan Permainan Bokal Dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Basket Kelas VIII SMP NU 09 Rowosari Kabupaten Kendal", yang disusun oleh:

Nama : Ni'am Riska Amrillah

Nim : 128010225

Telah dipertahankan dalam dalam ujian proposal skripsi di depan Dewan penguji Proposal skripsi, Program studi Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid hasyim.



## Lampiran 3



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH MENENGAH UMUM TINGKAT PERTAMA  
**SMP NAHDLATUL ULAMA 09 ROWOSARI**  
TERAKREDITASI A

Jl. Bahari Barat Gempolsewu Phone (0294) 642344 Rowosari - Kendal  
NSS : 20331088 NDS. C.02042006 NIS. 200700

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.7/168/ SMP NU 09 Rws

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP NU 09 Rowosari Kabupaten Kendal

Nama : **Siti Nur Latifah, S. Ag**

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SMP NU 09 Rowosari

Dengan ini menerangkan bahwa nama-nama bahwa :

Nama : **Ni'am Riska Amrillah**

NIM : 128010225

Fakultas/ Jurusan : FKIP/ Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah melaksanakan kegiatan Penelitian di SMP NU 09 Rowosari Kabupaten Kendal pada bulan : Januari 2018, dengan baik.

Dengan Judul Sekripsi :

“ PENGEMBANGAN PERMAINAN BOKAL DALAM MATA PELAJARAN PENJASORKES MATERI BOLA BASKET KELAS VIII SMP NU 09 ROWOSARI KABUPATEN KENDAL TAHUN 2018”.

Demikian surat ini dibuat, dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 11 Juni 2018  
Kepala Sekolah  
  
**Siti Nur Latifah, S. Ag**

## Lampiran 4



**UNIVERSITAS WAHID HASYIM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

Nomor : 164/K.02/UWH/XII/2017

Semarang, 22 Desember 2017

Lamp. : -

Hal : **Izin penelitian**

Kepada Yth :  
 Kepala SMP NU 09 Rowosari 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 : Ni'am Riska Amrillah

NIM : 128010225

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

**"Pengembangan Permainan Bokal Dalam Mata Pelajaran Penjasorkes Materi Bola Basket Kelas VIII SMP NU 09 Rowosari Kabupaten Kendal Tahun 2017".**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami berharap Saudara berkenan memberi izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan akan dilaksanakan antara tanggal 3 s/d 22 Januari 2018.

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

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

Dekan  
**Drs. Karyono, M.Pd**  
 NPP. 11.11.1.0204

Tembusan :

1. Mahasiswa.

Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN  
LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN PERMAINAN BOKAL DALAM MATA PELAJARAN  
PENJASORKES MATERI BOLA BASKET KELAS VIII  
SMP NU 09 ROWOSARI KABUPATEN KENDAL  
TAHUN 2018**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran Passing Chest Pass

Sasaran Program : Siswa kelas VIII SMP NU 09 Rowosari

Validator :

NIP :

Pangkat/Gongan :

Jabatan Akademik :

Alamat :

Tanggal :

**Standar Kompetensi**

Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai yang terkandung di dalamnya.

**Kompetensi Dasar**

Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai untuk mengetahui pendapat kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.



Lembar evaluasi ini dimaksudkan bapak/ibu, sebagai ahli media terhadap media pembelajaran *Bokal* yang dikembangkan, dengan tujuan media ini dapat digunakan dan diterima untuk pembelajaran permainan bola basket bagi peserta didik di SMP NU 09 Rowosari. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Validasi mencakup aspek media pembelajaran *bokal*, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan validasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = Sangat Kurang                      3 = Cukup                      5 = Sangat Baik  
 2 = Kurang                                4 = Baik

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

#### A. Kualitas media pembelajaran *Bokal*

No	Aspek yang dinilai	Skalapenilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
<i>Penilaian Aspek Tampilan</i>							
1	Bentukhurufdalammodulmemudahkan penggunaadalammembacamodul						
2	Ukuranhurufdalammodulmemudahka npenggunaadalammembacamodul						
3	Bagiansampul ( <i>cover</i> ) depanmenggunakanhuruf yang serasi						

4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isinaskah proporsional						
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas						
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi						
7	Batas tepi (margin) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus ke materi dalam modul						
8	Jarak spasi konsisten						
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna						
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna						
<i>Penilaian aspek pembelajaran</i>							
11	Kejelasan petunjuk permainan.						
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.						
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.						
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.						
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.						
16	Media pembelajaran <i>bokal</i> efektif diterapkan untuk siswa SMP.						
17	Meningkatkan aktivitas gerak siswa.						




18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.						
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.						
20	Meningkatkan antusias siswa belajar <i>passing chest pass</i> dengan permainan Bokal.						
<i>Penilaian aspek media</i>							
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.						
22	Model pembelajaran <i>bokal</i> menarik untuk siswa.						
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.						
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.						
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.						
26	Model pembelajaran <i>bokal</i> meningkatkan kognitif siswa.						
27	Model Pembelajaran <i>bokal</i> meningkatkan afektif siswa.						
28	Model Pembelajaran <i>bokal</i> meningkatkan psikomotor siswa.						
29	Model Pembelajaran <i>bokal</i> menghibur siswa.						
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>bokal</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.						

### B. Saran untuk perbaikan media pembelajaran *bokal*

Petunjuk

1. Bila ada revisi pada media pembelajaran ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk dituliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

No	Bagian yang Direvisi	Alasan direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
			

**C. Komentar dan saran umum**

Model permainan ini dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

(mohon beri tanda “√” pada kolom sesuai kesimpulan)

....., .....2018  
validator

(.....)



**LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOKAL DALAM MATA PELAJARAN**  
**PENJASORKES MATERI BOLA BASKET KELAS VIII**  
**SMP NU 09 ROWOSARI KABUPATEN KENDAL**  
**TAHUN 2018**

No. Angket :

Nama :

Kelas :

- Lembar angket ini diisi oleh ahli siswa.
- Angket mencakup aspek permainan Bokal sebagai model pembelajaran passing *chest pass*, penilaian dan komentar.
- Rentangan validasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberitanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1 = SangatKurang

3 = Cukup

5 = SangatBaik

2 = Kurang

4 = Baik

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

## Lampiran 6 Pengisian Angket Ahli Pembelajaran I

## Skor Aspek Tampilan dari Ahli Pembelajaran I

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	3
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	4
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	3	4
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	3	4
7	Batas tepi ( <i>margin</i> ) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus kemateri dalam modul	4	4
8	Jarak spasi konsisten	4	4
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	4
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>38</b>	<b>39</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3,9</b>	<b>3,9</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	4	3
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	3	4
16	Media pembelajaran <i>Bokalefektif</i> diterapkan untuk siswa SMP.	3	4
17	Meningkatkan aktivitas gerak siswa.	4	5
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	4
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.	4	5
20	Meningkatkan antusias siswa belajar <i>passing</i> atas dengan permainan <i>Bokal</i>	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>38</b>	<b>41</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3.8</b>	<b>4.1</b>
	<b>Kategori</b>	Baik	Baik

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran I	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	4	4
22	Model pembelajaran <i>Bokal</i> menarik untuk siswa.	5	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	3	4
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	3	4
26	Model pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan kognitif siswa.	3	4
27	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan afektif siswa.	4	5
28	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	4
29	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> menghibur siswa.	4	4
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>38</b>	<b>41</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>3.8</b>	<b>4.1</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

## Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I

Aspek Penilaian	Ahli Pembelajaran I		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	3.8	3.8	3.8	baik
Aspek Pembelajaran	3.8	3.8	3.8	baik
Aspek Permainan	3.9	3.9	3.85	baik

Rerata Keseluruhan			3.81	baik
--------------------	--	--	------	------

## Lampiran 8 Pengisian Angket Ahli Pembelajaran II

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	5
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	4
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	5	4
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	5	4
7	Batas tepi ( <i>margin</i> ) luas menjadikan perhatian pengguna lebih fokus kemateri dalam modul	4	5
8	Jarak spasi konsisten	4	4
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	5
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>42</b>	<b>43</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.2</b>	<b>4.3</b>
	<b>Kategori</b>	<b>baik</b>	<b>Sangat baik</b>



No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	4
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	5	5
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	5	5
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	4
16	Media pembelajaran <i>Bokalefektif</i> diterapkan untuk siswa SMP.	5	4
17	Meningkatkan aktivitas gerak siswa.	4	4
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	4
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.	5	5
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan Bokal	5	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>42</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.2</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Pembelajaran II	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	4	4
22	Model pembelajaran <i>Bokal</i> menarik untuk siswa.	4	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	4	5
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	5	5
26	Model pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan kognitif siswa.	4	4
27	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan afektif siswa.	4	4
28	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	4
29	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> menghibur siswa.	5	5
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	5	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44</b>	<b>43</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.4</b>	<b>4.3</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

## Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II

Aspek Penilaian	Ahli Pembelajaran II		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	4.2	4.3	42.5	baik
Aspek Pembelajaran	4.2	4.6	43	sangat baik
Aspek Permainan	4.4	4.3	43.5	Sangat baik
Rerata Keseluruhan			4,31	sangat baik

## Lampiran 10 Pengisian Angket Ahli Permainan I

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	5
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	5
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	5	4
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	4
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	5	4
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	5	4
7	Batas tepi ( <i>margin</i> ) luas menjadikan perhatian pengguna lebih focus kemateri dalam modul	4	4
8	Jarak spasi konsisten	4	5
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	4
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	4	5
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	5	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	4	5
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	5
16	Media pembelajaran <i>Bokalefektif</i> diterapkan untuk siswa SMP.	4	4
17	Meningkatkan aktifitas gerak siswa.	4	4
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	5	4
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.	4	5
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan Bokal	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	Sangat Baik	Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan I	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	4
22	Model pembelajaran <i>Bokal</i> menarik untuk siswa.	5	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	4	5
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	5	4
26	Model pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan kognitif siswa.	5	4
27	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan afektif siswa.	4	5
28	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	4
29	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> menghibur siswa.	4	5
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.4</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Lampiran II Hasil Ahli Permainan I

Aspek Penilaian	Ahli Permainan I		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	43	44	43,5	Sangat baik
Aspek Pembelajaran	43	44	43,5	Sangat baik
Aspek Permainan	44	44	44	sangat baik
Rerata Keseluruhan			4,41	sangat baik

## Lampiran 11 Pengisian Angket Ahli Permainan II

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap 2
1	Bentuk huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
2	Ukuran huruf dalam modul memudahkan pengguna dalam membaca modul	4	4
3	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan menggunakan huruf yang serasi	4	5
4	Perbandingan ukuran huruf antar judul, sub judul dan isi naskah proporsional	4	4
5	Format kolom (tunggal atau multi) proporsional sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas	5	4
6	Bagian sampul ( <i>cover</i> ) depan terdapat gambar (ilustrasi) yang serasi	5	4
7	Batas tepi ( <i>margin</i> ) luas menjadikan perhatian pengguna lebih fokus kemateri dalam modul	4	5
8	Jarak spasi konsisten	5	4
9	Warna pada isi modul tidak mengganggu konsentrasi pengguna	4	5
10	Gambar dapat terlihat jelas dilihat dari kecerahan warna	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap II
11	Kejelasan petunjuk permainan.	5	4
12	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
13	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar.	5	5
14	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
15	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	5	4
16	Media pembelajaran <i>Bokalefektif</i> diterapkan untuk siswa SMP.	5	5
17	Meningkatkan aktivitas gerak siswa.	4	5
18	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa.	4	4
19	Meningkatkan interaksi antara siswa dengan pengajar.	4	5
20	Meningkatkan antusias siswa belajar passing atas dengan permainan Bokal	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>44</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.4</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

No	Aspek yang Dinilai	Ahli Permainan II	
		Tahap I	Tahap II
21	Ketepatan memilih bentuk / media permainan bagi siswa.	5	4
22	Model pembelajaran <i>Bokal</i> menarik untuk siswa.	4	4
23	Mampu membuat siswa lebih aktif.	4	5
24	Aturan permainan mudah di pahami siswa.	4	4
25	Memudahkan siswa dalam memahami materi.	5	4
26	Model pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan kognitif siswa.	5	5
27	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan afektif siswa.	4	4
28	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan psikomotor siswa.	4	4
29	Model Pembelajaran <i>Bokal</i> menghibur siswa.	4	4
30	Media <i>model</i> pembelajaran <i>Bokal</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>	<b>44</b>
	<b>Rerata skor</b>	<b>4.3</b>	<b>4.4</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Lampiran 12 Hasil Ahli Permainan II

Aspek Penilaian	Ahli Permainan II		Rerata Skor	Kriteria
	Tahap I	Tahap II		
Aspek Tampilan	43	44	43,5	Sangat baik
Aspek Pembelajaran	44	44	44	Sangat baik
Aspek Permainan	43	44	43,5	sangat baik
Rerata Keseluruhan			4,28	Baik



Lampiran 13 Data Uji coba kelompok Kecil

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Jumlah	Hasil	Persentase
1	Teguh Ismail	44	35	40	119	3.96	Baik
2	Achmad Faruzin	42	40	34	116	3.86	Baik
3	Adinda Wulandari	36	41	44	121	4.03	Baik
4	Afifah Tati Ardiani	43	41	43	127	4.23	Sangat Baik
5	Alfian Novianto	45	43	42	130	4.33	Sangat Baik
6	Angga Permana	44	40	44	128	4.26	Sangat Baik
7	Arif Maulana	33	50	36	119	3.96	Baik
8	Arifatul Hanifah	44	43	44	131	4.36	Sangat Baik
9	Aris Fitriyani	43	40	42	125	4.16	Baik
10	Arriza Vinanti Susiani	42	42	43	127	4.23	Sangat Baik
11	Diah Ayu Fitriani	40	43	42	125	4.16	Sangat Baik
12	Dimas Prasetyo	35	35	34	104	3.46	Baik
13	Ivan Wicasksono	34	35	35	104	3.46	Baik
14	Lilis Hariyanti	40	43	42	125	4.16	Baik
15	Asa Raga Khaidar	43	41	44	128	4.26	Sangat Baik
16	Muuhtar Alatif	42	43	42	127	4.23	Sangat Baik
17	Mochammad Miftakhul	40	46	42	128	4.26	Sangat Baik
18	Arif Ikhsan	40	43	42	125	4.16	Sangat Baik
19	Nizar Faizal Turiqzal	42	45	50	137	4.56	Sangat Baik
20	Nur Wahid Septiyawan	44	44	40	128	4.26	Sangat Baik
	JUMLAH	816	833	825		82.35	
	HASIL	40.8	40.8	41.25		4.1175	
		B	SB	SB		SB	

1.79	SK
2.6	K
3.39	CB
3.4	B
4.21	SB

Lampiran 14 Data Uji coba kelompok Besar

No	Nama	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Jumlah	Hasil	Persentase
1	AHMAD FADLI	40	42	30	112	3.73	Baik
2	AHMAD NUR FADHOLI	40	44	44	128	4.26	Sangat Baik
3	AMILATUL FARICHAH	38	44	45	127	4.23	Sangat Baik
4	ARINA HUSNIAH	35	46	22	103	3.43	Baik
5	BAGAS EKA YUNIARTO	36	38	35	109	3.63	Baik
6	DITO AFAN	38	42	25	105	3.5	Baik
7	DWIK FATMASARI	42	38	30	110	3.66	Baik
8	ENGGA ZAHROTUL	40	35	40	115	3.83	Baik
9	HILDA ISDAYANTI	36	37	34	107	3.56	Baik
10	LINDA PRAMITA	40	38	35	113	3.76	Baik
11	KHOIRUL ROFIQ	40	40	44	113	3.76	Baik
12	YUSUF IZZUL HUDA	40	37	35	112	3.73	Baik
13	MUHAMAD ALI MAKSUM	45	46	40	131	4.36	Sangat Baik
14	MUHAMAD MUJANTORO	40	45	22	107	3.56	Baik
15	MUHAMAD IKSANUDIN	47	42	45	134	4.46	Sangat Baik
16	NINIS ANISA	38	41	25	104	3.46	Baik
17	PRADANI AZHAR	42	43	45	130	4.33	Sangat Baik
18	RAIS ISMAIL	38	42	34	114	3.8	Baik
19	RIZKA SADA ULINA	42	44	44	130	4.33	Sangat Baik
20	SHERLY ERNAWATI	40	36	28	104	3.46	Baik
21	ALFIN ZAQI NI'AMI	45	44	44	133	4.43	Sangat Baik
22	ANIS MUFIDAH	44	44	42	130	4.33	Sangat Baik
23	AYU SULISTYANINGSIH	35	40	40	115	3.83	Baik
24	AZWAR ANAS	38	42	25	105	3.5	Baik
25	DIAH AYU SETIOWATI	44	46	44	134	4.46	Sangat Baik
26	ELSA TRI WIDAYANTI	40	42	35	117	3.9	Baik
27	ERNA SARI	44	46	38	128	4.26	Sangat Baik
28	FINA KURNIAWATI	42	42	40	124	4.13	Baik
29	IBNU BAHRI NUH	44	45	38	127	4.23	Sangat

							Baik
30	IKHWANUL AGHIFINI	46	50	44	140	4.66	Sangat Baik
31	KUSNAWATI	45	44	44	133	4.43	Sangat Baik
32	MAFTUKH ARIFIN	42	48	44	134	4.46	Sangat Baik
33	MUHAMAD ARIFIN	42	42	44	128	4.26	Sangat Baik
34	MUHAMAD FIRMAN	44	42	44	130	4.33	Sangat Baik
35	MUHAMMAD RAFLY	50	48	45	143	4.76	Sangat Baik
36	NINDHA NUR HALISA	38	42	35	115	3.83	Baik
37	RAGIL SEKAR ARUM	49	50	34	133	4.43	Sangat Baik
38	RISKA ANISATU ROFIQOH	44	44	45	133	4.33	Sangat Baik
39	RIZKI LINATUL AFIEAH	38	28	25	91	3.03	Baik
40	SAEFUL ANWAR	40	40	28	108	3.6	Baik
	JUMLAH	1651	1689	1480		160.03	
	HASIL	41.275	42.225	37		4.75	
		SB	SB	B		SB	

## Lampiran 15 Perhitungan Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	SangatBaik	$X > X_i + 1,8S_{bi}$	$X > 4,21$
B	Baik	$X_i + 0,6S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	CukupBaik	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$X_i - 1,8S_{bi} < X \leq X_i - 0,6S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	SangatKurang	$X \leq X_i - 1,8S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Keterangan :

$X_i$  : Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skormaksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{bi}$  : Simpanganbaku ideal =  $\frac{1}{6}$  ( skormaksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  : Skor actual

Perhitungan :

Skormaksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

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

$$= \frac{1}{2} (6)$$

$$= 3$$

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

$$= \frac{1}{6} (4)$$

$$= 0,67$$

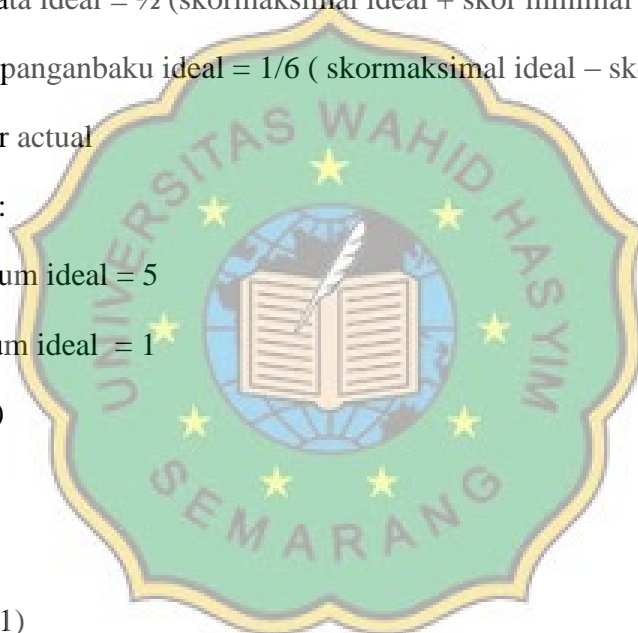
$$X_i + 1,80S_{Bi} = 3 + (1,80 \times 0,67) = 3 + 1,21 = 4,21$$

$$X_i + 0,60S_{Bi} = 3 + (0,60 \times 0,67) = 3 + 0,40 = 3,40$$

$$X_i - 0,60S_{Bi} = 3 - (0,60 \times 0,67) = 3 - 0,40 = 2,60$$

$$X_i - 1,8 - S_{Bi} = 3 - (1,80 \times 0,67) = 3 - 1,21 = 1,79$$

Hasilperhitungantersebut di masukanke tabel 1 sehingga di perolehkriteriapenilaianseperti tabel 2.



Tabel 2 kriteriapenilaian

Skor	Nilai	Kriteria
$X > 4,21$	A	SangatBaik
$3,40 < X < 4,21$	B	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	C	CukupBaik
$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	SangatKurang



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### (UJI COBA SKALA KECIL)

Nama Sekolah : SMP NU 09 ROWOSARI, KABUPATEN KENDAL

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : VIII/II

Pertemuan : I(satu)

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

**Standar Kompetensi :** mempraktikan bokal dengan variasi bola basket, serta sportivitas, kerjasama, percaya diri, kejujuran dan semangat.

**Kompetensi dasar :** mempraktikan gerakan yang ada dalam Permainan Bokal serta nilai keselamatan, kejujuran, disiplin dan keberanian.

**Indikator : melakukan gerakan**

- Menghindari lawan
- Menghadang lawan
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

- Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin  
Kejujuran  
Tanggung Jawab  
Kerja Sama  
Percaya Diri  
Keberanian

### II. Materi Ajar :

- Permainan Bokal
- Melakukan permainan dengan menggunakan alat

### III. metode pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek
- Latihan

- Tanya jawab

#### IV. langkah-langkah pembelajaran

##### A. Kegiatan awal

Apersepsi/ motivasi

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Absensi siswa
- Mengecek perlengkapan olahraga siswa
- Melakukan pemanasan
- Mendemonstrasikan materi yang akan diajarkan

##### B. Kegiatan inti

###### o *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Menangkap bola
- Menembak bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

###### o *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi

- Melakukan gerakan melewati lawan
- Menembak bola
- Melempar bola
- Menangkap bola
- Mencetak gol

###### o *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa berdiskusi meluruskan kesalahan, dan memberi kesimpulan

##### C. Kegiatan akhir/pendinginan

Dalam kegiatan akhir guru :

- Siswa berkumpul mendengarkan penjelasan tentang materi yang telah diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan gerakan

#### V. alat dan sumber belajar

- Lapangan
- Bola Basket

- Ring Basket yang sudah di modifikasai
- Peluit
- Stopwatch

**Kendal, 9 Januari 2018**

**Praktikan**  
**Ni'am Riska Amrillah**  
**NIM 128010225**





Lampiran 16 Dokumentasi



