

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Suatu penelitian diperlukan metode yang akan digunakan karena dengan menggunakan metode penelitian, maka terdapat cara untuk menyelesaikan sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) “metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 3) mengatakan bahwa:

Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Jadi, metode eksperimen digunakan untuk mengungkap ada atau tidaknya pengaruh dari variabel-variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah jenis metode penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh akan variabel-variabelnya.

2. Desain Penelitian

Untuk mempermudah penelitian diperlukan sebuah desain penelitian. Desain penelitian berfungsi sebagai gambaran penelitian yang akan dilakukan. Untuk penelitian eksperimen ada dua bentuk desain penelitian, yaitu *posttest only control design* dan *pretest-posttest control group design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 112) “*pretest-posttest control group design* membagi dua kelompok yang masing-masing dipilih secara *random*, kemudian

diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol”. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 112) adapun bentuk desain untuk model ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pretest-posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment/Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	A ₁	X ₁	A ₂
Kontrol	B ₁	X ₂	B ₂

Keterangan:

A₁ : hasil *pretest* kelompok eksperimen

B₁ : hasil *pretest* kelompok kontrol

A₂ : hasil *posttest* kelompok eksperimen

B₂ : hasil *posttest* kelompok kontrol

X₁ : model pembelajaran kooperatif tipe TGT

X₂ : model pembelajaran konvensional

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Pendapat lain dikemukakan oleh Bambang Abduljabar (2012, hlm. 14) bahwa “populasi adalah sekumpulan obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan.” Sedangkan menurut Sudjana (2005, hlm. 6):

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Karawang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket yang berjumlah 30 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan menurut Bambang Abduljabar (2012, hlm. 14) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.” Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) karena dari sampel tersebut dapat diperoleh sebuah data dan informasi dari jumlah total populasi.

Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan seutuhnya mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Namun, dalam penelitian ini penarikan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2013, hlm. 122) berpendapat “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.” Sedangkan *purposive sampling* (Sugiyono, 2013, hlm. 124) adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Dengan menggunakan teknik *sampling purposive* memudahkan peneliti untuk menentukan sampel penelitian, sehingga setelah mendapatkan sampel peneliti hanya menentukan siswa mana yang termasuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang perlu penafsiran-penafsiran agar tidak menimbulkan kekeliruan yang dapat menjauhkan dari maksud dan tujuan penelitian. Adapun variabel tersebut antara lain:

1) Model Pembelajaran Kooperatif

Eggen dan Kauchak (dalam Tite Juliantine, 2013, hlm. 63) berpendapat “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.” Sedangkan menurut Taniredja, dkk (2011, hlm. 55) “pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.”

Pendapat lain dikemukakan oleh Abidin (2009, hlm. 42) “pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap dan perilaku bersama dalam bekerja, membantu diantara sesama dalam struktur kerja yang teratur dalam kelompok.” Menurut Isjoni (2010, hlm. 16):

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah model yang kegiatan belajar mengajarnya berpusat pada siswa, terutama untuk mengembangkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.

2) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Rusman (2010, hlm. 224) “model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan

empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.” Robert Slavin (2008, hlm. 166) berpendapat lain “pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).” Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games tournament*
- c. Penghargaan kelompok

3) *Lay Up Shoot*

Menurut Sucipto (2010, hlm. 119) “*lay up shoot* adalah salah satu teknik lanjutan yang perlu dikuasai karena merupakan cara menembak yang paling efektif untuk memasukkan bola ke keranjang.” Bentuk tembakan ini memiliki kesempatan masuk yang besar jika dibandingkan dengan tembakan tiga angka. *Lay up shoot* adalah keterampilan yang relatif sulit untuk dikuasai karena memerlukan koordinasi kaki dan tangan yang baik. Pemain harus dapat menangkap dan menguasai bola dengan baik dan kemudian melakukan awalan dua langkah yang dilanjutkan dengan gerakan lompatan ke atas mendekati ring. Aspek penting yang perlu diperhatikan saat melakukan awalan adalah dua irama langkah, setelah menangkap atau menguasai bola pemain harus mengkonsentrasikan diri untuk melompat ke depan pada langkah pertama, kemudian melangkah pada langkah kedua dan dilanjutkan dengan gerakan meloncat ke atas dan melayang mendekati ring. Menurut Oliver (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 20) “keberhasilan dalam melakukan *lay up shoot* adalah dalam pengambilan langkah yang tepat untuk memaksimalkan hasil tembakan tersebut.”

4) Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bolabasket

Secara sederhana belajar dapat diartikan sebagai hasil dari latihan dan pengalaman yang menimbulkan perubahan perilaku, menetap, dan dilakukan secara sadar. Menurut Bloom (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 20) “ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.” Ketiga ranah tersebut merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Dampak dari adanya sebuah pembelajaran adalah hasil belajar yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini yang akan diteliti hanya dari ranah psikomotor atau yang akan diukur berupa hasil belajar keterampilan gerakannya. Hasil belajar *lay up shoot* adalah menjadi fokus utama penelitian ini. *Lay up shoot* merupakan salah satu teknik lanjutan dalam permainan bolabasket.

Menurut Oliver (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 21) ada tahapan gerak yang harus dilakukan dalam pembelajaran *lay up shoot*, yaitu:

- (1) Lengan penembak diangkat tinggi sehingga membentuk huruf L, (2) bola dipegang dengan telapak jari pada tangan yang melakukan tembakan, (3) pemain melangkah dengan kaki yang benar dan melompat dengan kaki yang tepat, (4) pemain menjulurkan lengan untuk menembakan kearah titik sasaran pada papan, (5) pemain menggunakan tangan serta lengan yang tidak melakukan tembakan untuk menopang dan melindungi bola, (6) bola menyentuh titik sasaran pada papan.

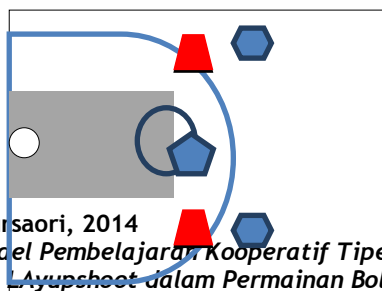
D. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mempersiapkan instrumen yang akan digunakan. Sugiyono (2013, hlm. 147) menjelaskan bahwa “pada prinsipnya instrumen penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam.” Menurut Nurhasan dan Hasanudin (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 39) “pengukuran adalah proses pengumpulan data atau informasi dari suatu obyek tertentu dengan bantuan alat ukur.” Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen penelitian yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terrefleksi dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai keterampilan, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes *layup shoot basket* permenit menurut Jackson Baumgartner (dalam Heri Setadi, 2013, hlm. 40) yang memiliki tingkat validitas 0,78.

Adapun rincian tesnya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan : Mengukur keterampilan layup shoot dalam permainan bolabasket
2. Alat : Alat tulis, dua buah kursi, meteran, bolabasket, stopwatch, dan lapangan bolabasket
3. Petugas pelaksana :
 - a. Petugas pelaksana dibantu oleh siswa SMPN 1 Karawang Barat yang telah memahami tugas masing-masing, yaitu seorang yang menghitung masuk, seorang yang mencatat hasil, dua orang yang membantu menangkap bola dan meletakkan kembali ke kursi, serta seorang testor yang mengamati sah atau tidaknya testee dalam melakukan gerakan *lay up shoot*
 - b. Pelaksanaan, testee berdiri di belakang garis tembakan hukuman. Pada saat aba-aba “ya” atau bunyi peluit testee mengambil bola dari kursi sebelah kanan dilanjutkan dengan gerakan *lay up shoot* ke arah *ring basket*. Setelah melakukan *layup shoot*, testee menangkap bola tersebut lalu mengoper kepada temannya yang berada di belakang kursi sebelah kanan. Setelah itu, testee mengambil bola dari kursi sebelah kiri dilanjutkan gerakan layup shoot ke arah ring basket, lalu menangkap bola tersebut dan mengoper pada temannya yang berada di belakang kursi sebelah kiri. Testee berusaha memasukan bola sebanyak mungkin ke dalam ring basket dalam waktu satu menit.
 - c. Gambar formasi tes



Keterangan Gambar:



: Kursi



: Testee yang akan melakukan *layup shoot*



: Siswa yang membantu pelaksanaan

4. Penskoran: Skor dihitung 1 jika gerakan tester dalam teknik *lay up shoot* benar dan bola masuk. Skor 0 jika tester melanggar peraturan *traveling* dan melakukan gerakan *lay up shoot* yang salah. Jumlah bola yang masuk ke dalam keranjang yang benar dijadikan penelitian.

Catatan:

- a. Tembakan dianggap berhasil jika bola masuk ke dalam keranjang baik secara langsung ataupun dipantulkan terlebih dahulu ke papan
- b. Apabila bola tidak masuk mendapatkan skor 0
- c. Tidak sah apabila melanggar aturan *lay up shoot*
- d. Siswa memiliki waktu 1 menit untuk melakukan *lay up shoot* dan nilai yang terbaik yang akan diambil

Jadi dalam tes ini siswa diberikan waktu selama 1 menit untuk melakukan *lay up shoot* dengan tujuan utamanya adalah memasukkan sebanyak-banyaknya ke ring dan melakukan gerakan dengan benar. Tes hanya dilakukan sebanyak satu kali, yaitu tes akhir (*posttest*) setelah diberikan serangkaian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

E. Prosedur Penelitian

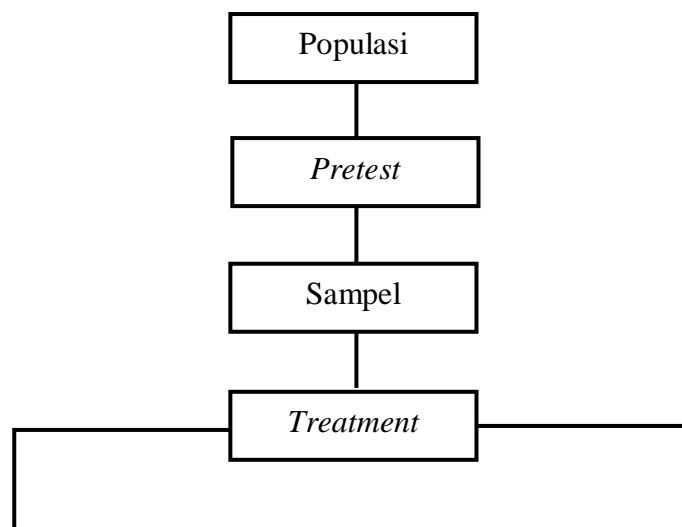
Untuk memberikan kemudahan, maka perlu adanya prosedur kerja penelitian. Peneliti memulai penelitian dengan menentukan populasi. Populasi

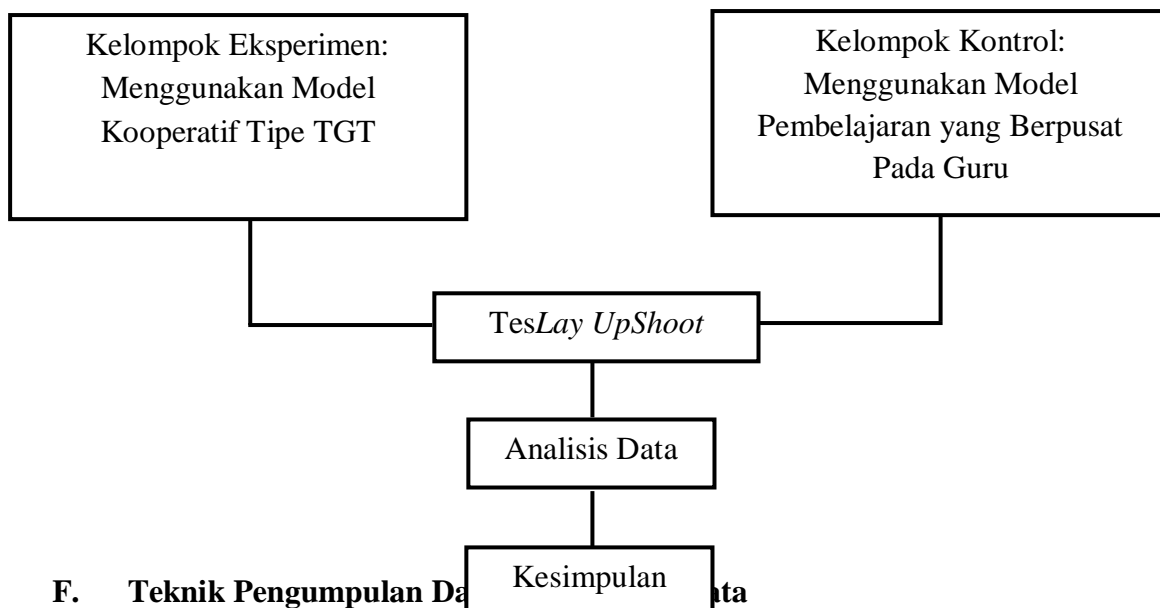
yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas VII SMPN 1 Karawang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket yang berjumlah 30 orang. Kemudian, peneliti menentukan sampel dari jumlah populasi. Sampel yang didapatkan berjumlah 28 orang. Banyaknya sampel didapatkan dari rumus yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 126).

Setelah mendapatkan jumlah sampel, peneliti membagi sampel menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Treatment* diberikan sebanyak 16 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai diberikan kemudian peneliti melihat hasil akhir dengan menggunakan tes keterampilan *lay up shoot* dari Jackson Baumgartner (dalam Heri Setadi, 2013, hlm. 40) yang memiliki tingkat validitas 0,78. Dari data yang didapat peneliti akan menganalisa dengan menggunakan statistika dan kemudian membuat kesimpulan. Dengan demikian, peneliti menggambarkan prosedur penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.3

Prosedur Penelitian





F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan tes keterampilan. Menurut Arikunto (2006, hlm. 150) “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Sedangkan menurut Suharsiwi (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 39) “tes merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.” Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *lay up shoot* yang mana tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat melakukan keterampilan *lay up shoot*.

2. Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengukuran selanjutnya diolah dengan menggunakan cara statistika dengan menggunakan Microsoft Excel untuk mengolah data tersebut.

1) Dengan menggunakan Microsoft Excel

a. Mencari rata-rata (*Mean*)

Ferdianka Nursaori, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teamgames Tournament) terhadap Hasil Belajar LAyupshoot dalam Permainan Bola Basket

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Simpangan baku (*Standar deviasi*) (S)
 - c. Varians (S^2)
 - d. Jumlah (*Sum*) ($\sum X$)
- 2) Menguji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran berdistribusi normal atau tidak. Cara menguji normalitas data ini dengan menggunakan uji Liliefors (dalam Bambang Abduljabar, 2012, hlm. 102). Dan langkah-langkah penyelesaiannya adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{X_i - X}{s}$$

X dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel

- b. Untuk setiap bilangan baku menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- c. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 , jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka

$$S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3 \dots Z_n \text{ yang } < Z}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dan sebutlah harga tersebut L_o
- f. Kriteria hipotesis adalah ditolak nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_o yang diperoleh dari data pengamatan melebihi L_{tabel} dari daftar. Dalam hal ini hipotesis diterima.

- 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dua varians adalah varians dari tes awal dan tes akhir baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Menguji homogenitas data setiap butir dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Hipotesis ditolak jika $F \leq F_{(1-\alpha)(n-1;n-1)}$, jadi data setiap butir tes adalah homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} .

4) Uji-t

Uji-t yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak). Menurut Nurhasan (dalam Heri Setiadi, 2013:43) “uji ini dipakai bila peneliti sudah menonjolkan salah satu kelompok eksperimen yang dibandingkan. Oleh karena itu, dinamakan uji satu pihak.” Tahapan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Pasangan hipotesis yang akan diuji adalah

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$2. t = \frac{X^{-1} - X^{-2}}{\sqrt{\frac{s^2_1 + s^2_2}{n_1 + n_2}}}$$

3. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis

$$\text{Terima hipotesis (H}_0\text{), jika } t < \frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$$

$$\text{Tolak hipotesis (H}_0\text{), jika } t \geq \frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$$

4. Batas kritis penerimaan dan penolakan hipotesis (H₀)

$$W_1 = \frac{s^2_1}{n_1} \text{ dan } t_1 = t_{0,95} \text{ (14)}$$

$$W_2 = \frac{s^2_2}{n_2} \text{ dan } t_1 = t_{0,95} \text{ (14)}$$

$$\frac{W_1 T_1 + W_2 T_2}{W_1 + W_2}$$

5. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}
6. Membuat kesimpulan dengan kalimat

Tabel 3.4

PROGRAM PEMBELAJARAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT

TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT*

DI SMPN 1 KARAWANG BARAT

No	Pertemuan	Materi	Tujuan/Tugas Gerak	Proses Pembelajaran	Keterangan
1	1	Tes Keterampilan Awal (<i>Pretest</i>)	Untuk mengetahui kemampuan awal dari keterampilan siswa dalam	Peneliti memberikan bentuk tes <i>lay up shoot</i> tanpa ada pembelajaran	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan

			pembelajaran <i>lay up shoot</i>	sebelumnya	10 menit
2	2, 3, dan 4	Mempertahankan penguasaan bola (<i>triple threat, ball fake</i>)	Memberikan sasaran kepada pengoper, menguasai bola dengan <i>triple threat</i> dan tipuan bola	Peneliti memberikan arahan tentang cara bermain 2 vs 1, 2 vs 2, dan 2 vs 3 dengan tujuan akhir <i>lay up shoot</i>	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit
3	5, 6, dan 7	Pembelajaran <i>offense</i> (<i>passing, shooting, dan lay up shoot</i>)	Menerima <i>passing</i> , menempatkan diri disudut-sudut kosong dan mencari ruang kosong	Peneliti memberikan arahan tentang cara bermain 2 vs 3 dan 3 vs 3 dengan tujuan akhir <i>shooting</i> dan <i>lay up shoot</i>	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit
4	8, 9, dan 10	Mempertahankan penguasaan bola dan mendukung pembawa bola	Menggunakan <i>ball fake, jab step</i> , dan mencari ruang kosong untuk membuka jalur <i>passing</i>	Peneliti memberikan arahan tentang cara bermain 2 vs 2 dan 2 vs 3 dengan tujuan akhir	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit

				<i>lay up shoot</i>	
5	11, 12, dan 13	Menciptakan ruang dalam serangan (<i>L-cut</i> dan <i>V-cut</i>)	Menciptakan jalur serang dengan menggunakan <i>L-cut</i> dan <i>V-cut</i> untuk menyerang	Peneliti memberikan arahan tentang cara bermain 2 vs 2 dan 2 vs 3 dengan tujuan akhir <i>lay up shoot</i>	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit
6	14 dan 15	Pembelajaran <i>offense</i>	Mengidentifikasi alur terbuka ke basket dengan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dengan cepat dan melakukan <i>lay up shoot</i> atau <i>shooting</i>	Peneliti memberikan arahan tentang cara bermain 3 vs 3 dan 3 vs 4 dengan tujuan akhir <i>lay up shoot</i>	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit
7	16	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	Untuk mengetahui kemampuan akhir dari keterampilan siswa dalam pembelajaran <i>lay up shoot</i>	Peneliti memberikan tes akhir <i>lay up shoot</i> setelah diberikan <i>treatment</i> (perlakuan)	Pemanasan 10 menit Inti 60 menit Pendinginan 10 menit

