

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Hidayat (2011, hlm. 34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

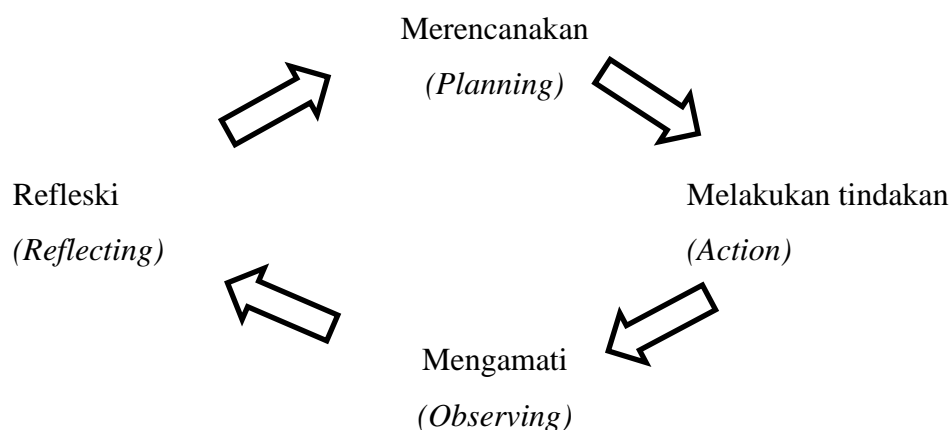
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2009, hlm. 3) mendefinisikan PTK Sebagai:

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

PTK adalah salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya, selain itu dilaksanakannya PTK di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pangajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu

sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Menurut Lewin (dalam Hidayat, 2011, hlm. 34) “rancangan model PTK terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)”.



Gambar 3.1 Rancangan PTK

(Sumber: Hidayat, hlm. 35)

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan yaitu selama bulan april tahun 2015 yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan selama empat minggu (empat kali pertemuan). Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Cisitu 2 Kota Bandung, Jln Sangkuriang no 87. Kota Bandung.

Alasan penulis memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut karena penulis pernah menjadi pengajar di sekolah tersebut dalam program pengalaman lapangan (PPL) dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas V, dengan demikian penulis sangat memahami karakteristik dari masing-masing siswa tersebut, lingkungan belajar di sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V A SDN Cisit 2 Kota Bandung, Jln. Sangkuriang no. 87 yang berjumlah 43 siswa dengan 20 siswa laki – laki dan 23 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

<b>Sampel</b>	<b>Jumlah</b>
Laki-laki	20 Siswa
Perempuan	23 Siswa

Tabel 3.1 Tabel Subjek Penelitian

#### **Karakteristik siswa SD kelas V (usia 10-12)**

Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motoriknya yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini seperti menggambar, berenang, main bola, atletik, dan keterampilan lainnya. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan, oleh karena itu perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pada masa usia sekolah dasar kematangan perkembangan motorik ini pada umumnya dicapai, karena itu mereka sudah siap menerima materi pembelajaran atau tugas gerak yang diberikan guru.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm.60) mendefinisikan variabel sebagai “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input

Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Cisit 2 Kota Bandung

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan modifikasi permainan tradisional boy-boyan yang berhubungan dengan bahan ajar dan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan lempar-tangkap siswa

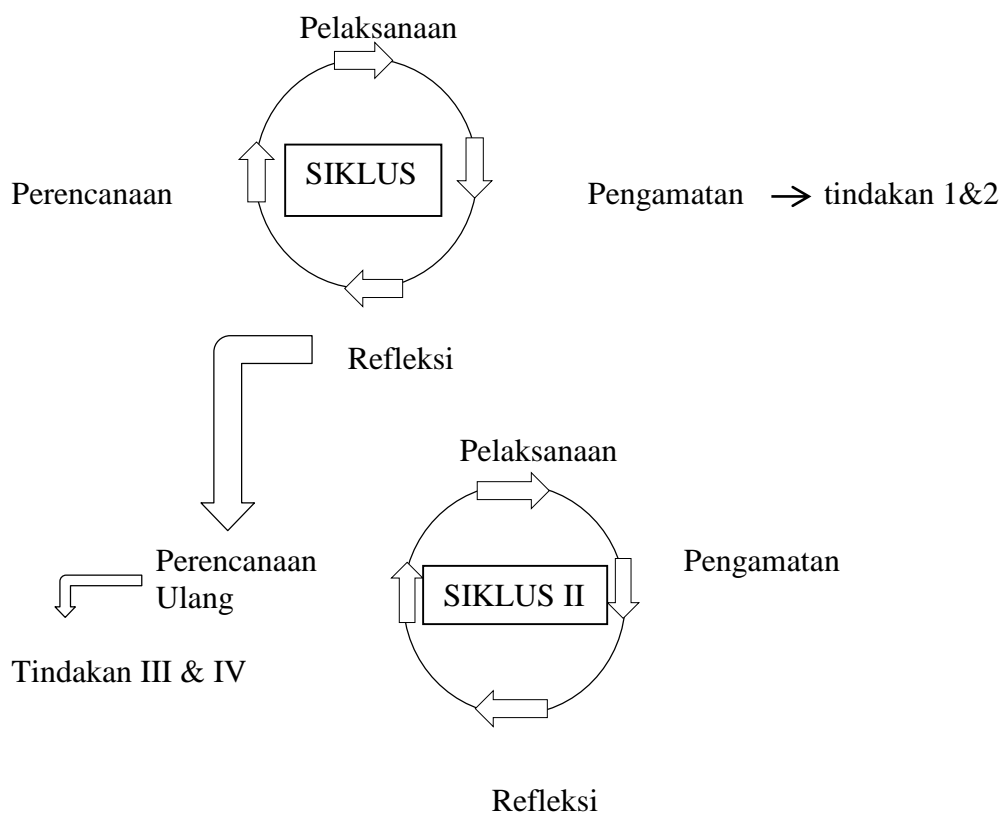
3. Variabel output

Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan lempar-tangkap siswa yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan modifikasi permainan tradisional boy-boyan sehingga terjadi perubahan keterampilan gerak dasar berupa perubahan dalam bentuk meningkatnya keterampilan lempar-tangkap siswa dalam proses pembelajaran.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Sehubungan Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan rencana

tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut ini disajikan gambar pentahapannya:



Gambar 3.3 Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK,  
(Sumber: Hidayat, Y. 2011, 37)

## F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91)

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan.**

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sedangkan observer adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Cisitu 2 Kota Bandung dan teman sejawat. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan dalam pada upaya meningkatkan sikap belajar dan pemahaman bermain bolabasket siswa melalui penerapan modifikasi permainan tradisional boy-boyan. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

Dalam tahap ini pula peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi peraturan permainan dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran gerak lempar-tangkap melalui permainan boy-boyan.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:

- 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
  - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran gerak dasar lempar-tangkap.
  - d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran gerak lempar-tangkap melalui permainan boy-boyan.

## **2. Pelaksanaan tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, rangkaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama empat minggu. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran gerak dasar lempar-tangkap melalui modifikasi permainan tradisional boy-boyan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti berencana menerapkan pembelajaran dengan modifikasi peraturan permainan dan bentuk tugas gerak yang sistematis berupa pembelajaran gerak lempar-tangkap pada permainan boy-boyan yang telah dirancang dalam satu pengajaran (skenario pembelajaran).
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

## **Siklus I**

### **Skenario tindakan pembelajaran**

#### **a. Tindakan satu aktivitas permainan lempar-tangkap dalam formasi (4 vs 4)**

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, mempertahankan bola sebanyak 10 kali operan.

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

#### **1. Pendahuluan**

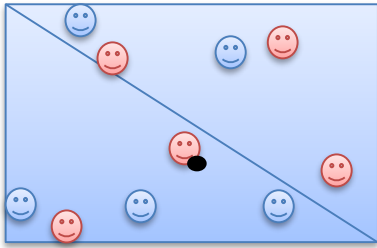
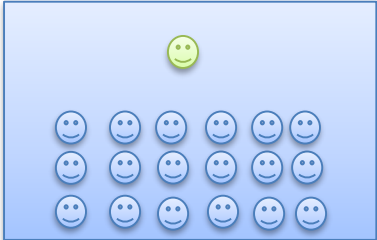
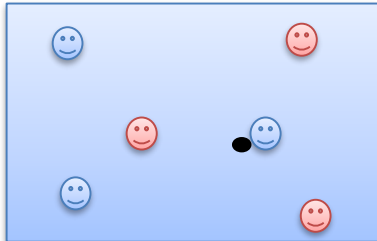
- 1). Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2). Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3). Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4). Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5). Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan boy-boyan
- 6). Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 5



orang, kemudian siswa melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru.

**Tabel 3.2**

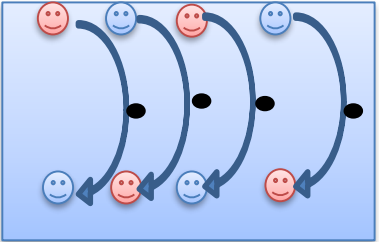
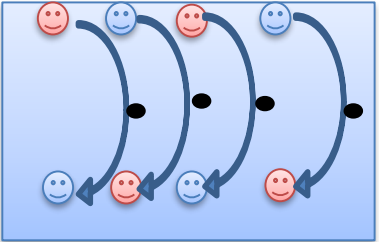
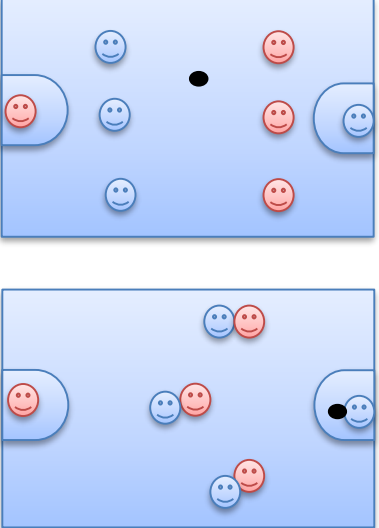
**2. Kegiatan Inti**

<b>TUJUAN/ INDIKATOR</b>	<b>GURU</b>	<b>SISWA</b>	<b>FORMASI</b>
Warming ups (10'). Pemanasan dalam permainan lempar – tangkap	Guru menjelaskan cara bermain kucing-kucingan	Siswa terbagi ke dalam kelompok (5 orang). Siswa melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru.	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Permainan lempar tangkap sederhana	Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi sederhana.	Siswa berkelompok mempraktikkan permainan lempar tangkap sederhana	

M. Irfa Septanto, 2015

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN LEMPAR-TANGKAP BOLA KE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA KELAS V**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpu



<p>Permainan lempar tangkap gedug bola. 3 vs 2</p>	<p>Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan lempar tangkap melalui unssur lantai untuk mengoper ke teman.</p>	<p>Siswa membagi kelompok 3 sebagai pemain bertahan dan 2 orang sebagai penyerang.</p>	
<p>Permainan lempar tangkap berpasangan</p>	<p>Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi berpasangan</p>	<p>Siswa berpasangan melakukan lempar-tangkap jika dalam permainan sebelumnya banyak melakukan kesalahan dalam mempraktikan lempar – tangkap</p>	
<p>Permainan 4 vs 4 (<i>target man</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetak skor</li> <li>• Mencari posisi</li> <li>• Mendukung permainan</li> </ul>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>targert man</i></p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>targert man</i></p>	

### 3. Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2). Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).

4). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

#### **b. Tindakan dua aktivitas permainan lempar-tangkap dalam formasi (3 vs 3)**

Fokus pembelajaran : Aktivitas melempar, menangkap, menguasai, mempertahankan bola sebanyak 10 kali operan.

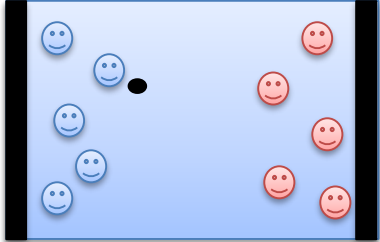
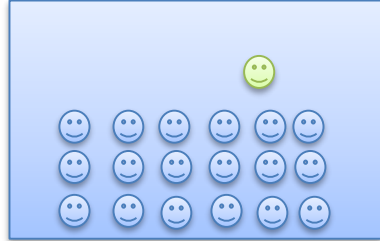
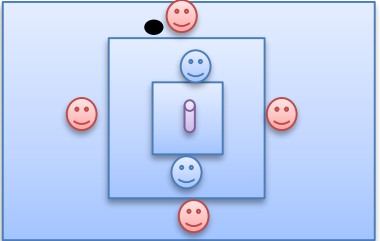
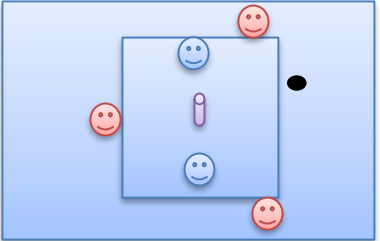
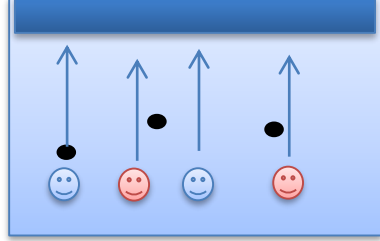
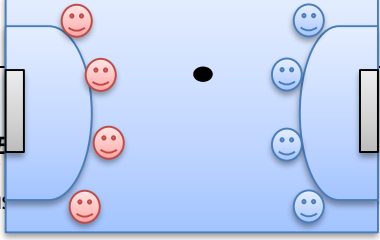
Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin

#### **1. Pendahuluan**

- 1). Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2). Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3). Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4). Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5). Apersepsi
  - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak dasar yang anak ketahui dalam permainan lempar-tangkap.
- 6). Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 5 orang, kemudian siswa melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru.

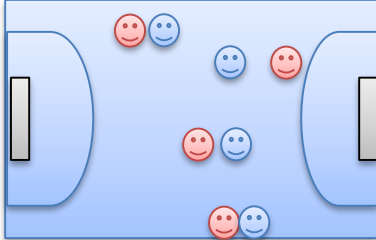
**Tabel 3.3**

## 2. Kegiatan inti

TUJUAN/ INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Pemanasan dalam pembelajaran lempar –tangkap	Guru menjelaskan cara bermain <i>end zone ball</i>	Siswa terbagi ke dalam kelompok (5 orang). Siswa melakukan permainan <i>end zone ball</i> instruksi guru.	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara mempraktikkan permainan <i>bottle cover</i>	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Permainan lempar - tangkap <i>bottle cover</i> 4 vs 2	Guru menjelaskan cara mempraktikkan permainan <i>bottle cover</i> dalam formasi 4 vs 2.	Siswa membentuk kelompok dan mempraktikkan permainan <i>bottle cover</i> 4 vs 2	
Permainan lempar tangkap <i>bottle cover</i> 3 vs 2	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan lempar tangkap melalui media botol	Siswa membagi kelompok 2 sebagai pemain bertahan dan 3 orang sebagai penyerang.	
<i>Drill</i> melempar dan menangkap melalui dinding.	Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi berpasangan	Siswa melakukan gerakan melempar dan menangkap kembali melalui bola yang di pantulkan ke tembok jika dalam permainan sebelumnya banyak	
			

M. Irfa Septanto, 2015

MENINGKATKAN KETERAMPILAN LEMPAR-TANGKAP BOLA KE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA KELAS V Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpus

<p>Permainan 4 vs 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetak skor</li> <li>• Mencari posisi</li> <li>• Mendukung permainan</li> </ul>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan dua gawang</p>	<p>melakukan kesalahan</p> <p>Siswa membagi kelompok 4 orang. Siswa melakukan permainan dua gawang</p>	
--	---	--	--

### 3. Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2). Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### 4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi

M. Irfa Septanto, 2015

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN LEMPAR-TANGKAP BOLA KECIL MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA KELAS V SDN CISITU 2 KOTA BANDUNG**

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

apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan lempar-tangkap dalam mengikuti pembelajaran permainan modifikasi permainan boy-boy. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

## **Siklus II:**

### **a. Tindakan tiga aktivitas permainan lempar-tangkap dalam formasi (3 vs 2)**

Fokus Pembelajaran : aktivitas melempar dan menangkap, menguasai, mempertahankan bola, cara mencetak skor dengan mengoper bola diwilayah yang sudah disediakan.

Tujuan pembelajaran : aktivitas meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

#### **1. Pendahuluan**

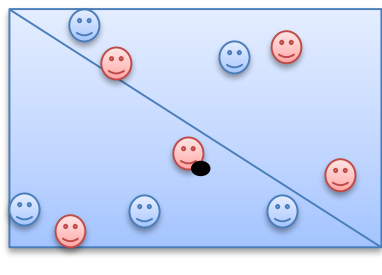
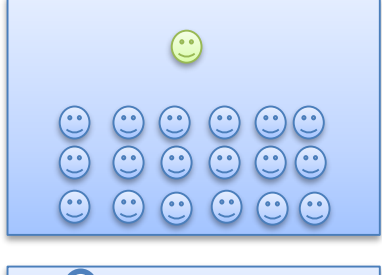
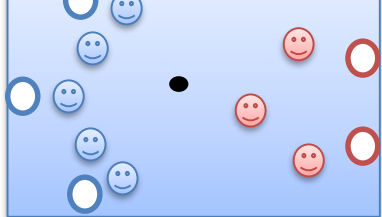
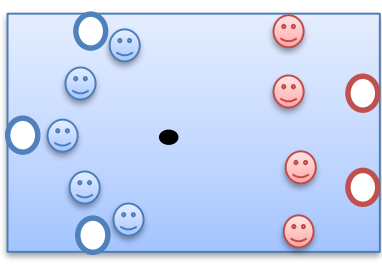
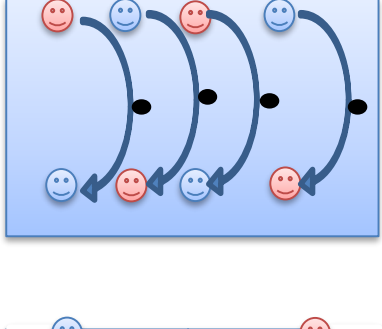
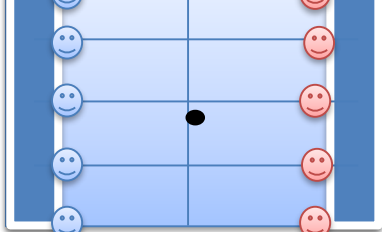
- 1). Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2). Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3). Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4). Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5). Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
  - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan lempar-tangkap.
- 6). Menyampaikan tujuan pembelajaran Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 5 orang, kemudian siswa melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru.

**Tabel 3.4**

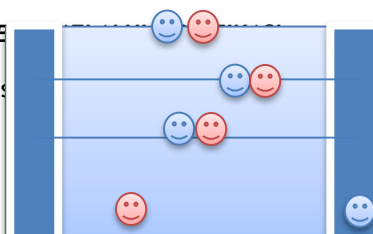
**2. Kegiatan inti**

<b>TUJUAN/ INDIKATOR</b>	<b>GURU</b>	<b>SISWA</b>	<b>FORMASI</b>

Warming ups (10'). Pemanasan dalam pembelajaran lempar –tangkap	Guru menjelaskan cara bermain kucing-kucingan	Siswa terbagi ke dalam kelompok (5 orang). Siswa melakukan permainan kucing-kucingan sesuai instruksi guru	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Permainan lempar -tangkap tong kosong. 5 vs 3	Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi tong kosong 5 vs 3	Siswa berkelompok mempraktikkan permainan lempar tangkap tong kosong	
Permainan lempar tangkap tong kosong II. 5 vs 4	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan lempar tangkap melalui unsur tong kosong untuk mencetak skor	Siswa membagi kelompok 4 sebagai pemain bertahan dan 5 orang sebagai penyerang.	
Permainan lempar -tangkap berpasangan	Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi berpasangan	Siswa berpasangan melakukan lempar-tangkap jika dalam permainan sebelumnya banyak melakukan kesalahan.	
Permainan 4 vs 4 (End Zone Line) • Mencetak skor • Mencari posisi • Mendukung permainan	Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan End	Siswa membagi kelompok 5 orang dan melakukan permainan End Zone Line	

M. Irfa Septanto, 2015

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN LEMPAR-TANGKAP BOLA KE PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA KELAS V**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpus





	<i>Zone Line</i>		
--	------------------	--	--

### 3. Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2). Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

#### b. Tindakan empat aktivitas permainan tradisional boy-boyan

##### 1. Pendahuluan


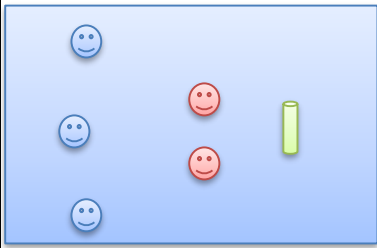
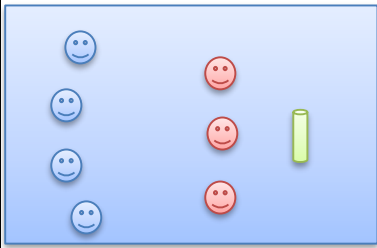
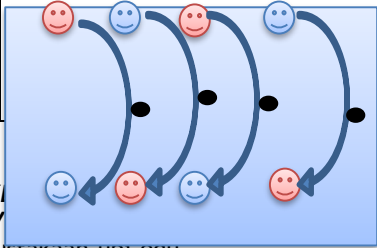
- 1). Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2). Menertibkan siswa dengan berbaris
- 3). Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4). Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5). Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan lempar-tangkap.

6). Pemanasan dengan permainan hitam dan hijau. Ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman sedangkan hijau harus berusaha menangkap. Ketika guru menyebutkan hijau maka hijau harus lari ke daerah amandan hitam harus berusaha menangkap hijau.

**Tabel 3.5**

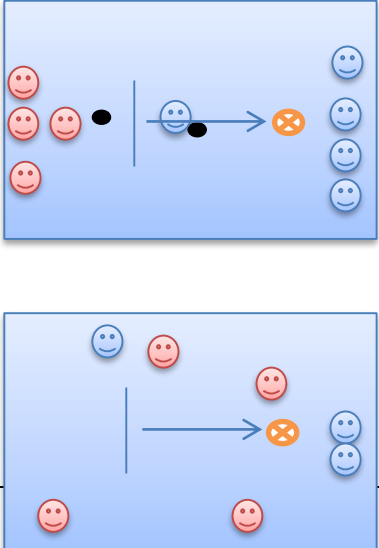
## 2. Kegiatan inti

TUJUAN/ INDIKATOR	GURU	SISWA	FORMASI
Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mengulang cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Permainan lempar-tangkap 3 vs 2	Guru menjelaskan cara lempar tangkap dalam formasi 3 vs 2	Siswa berkelompok mempraktikkan permainan 3 vs 2	
Permainan lempar tangkap 4 vs 3	Guru menyuruh siswa untuk melakukan permainan lempar tangkap untuk mencetak skor.	Siswa membagi kelompok 2 sebagai pemain bertahan dan 4 orang sebagai penyerang.	
Permainan lempar tangkap berpasangan		berpasangan melakukan lempar-tangkap jika dalam permainan	

M. Irfa Septanto, 2015

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN LEMPAR-TANGKAP BOLA KIPER DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA KELAS V**

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

<p>Permainan tradisional boy-boyan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetak skor</li> <li>• Mencari posisi</li> <li>• Mendukung permainan</li> </ul>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan tradisional boy-boyan</p>	<p>sebelumnya banyak melakukan kesalahan</p> <p>Siswa membagi kelompok 5 orang dan melakukan permainan tradisional boy-boyan</p>	
---	--	--	---

### 3. Penutup

- 1). Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2). Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3). Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4). Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

#### 1) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke satu dan ke dua

#### 2) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Dalam melaksanakan kegiatan tindakan penelitian ini peneliti memberikan materi permainan lempar-tangkap dengan empat pertemuan yaitu dengan bentuk materi

modifikasi permainan tradisional boy-boyan. Peneliti membuat kelompok kecil dalam permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

### G. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Arikunto (2002, hlm. 134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan lempar-tangkap dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian

**Tabel 3.6**

#### Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan

	dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga / menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam modifikasi permainan boy-boy untuk meningkatkan keterampilan gerak lempar-tangkap pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai) dan perlindungan/ *Base* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam modifikasi permainan boy-boy dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.7  
Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
<p>1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>). Pemain melakukan lempar-tangkap dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mematikan pergerakan lawan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas</li> <li>• Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan</li> </ul>
<p>2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>). Pemain melakukan gerakan lempar tangkap bola dalam permainan.</p>	<p><b>Melempar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran</li> </ul> <p><b>Menangkap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola tertangkap tanpa terjatuh</li> <li>• Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang</li> </ul>
<p>3. Memberi dukungan (<i>support</i>). Dalam permainan, pemain membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola</li> <li>• Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha menyusun tumpukan genting.</li> </ul>
<p>4. Perlindungan (<i>Base</i>) Pemain berusaha melindungi tumpukan genting dalam permainan boy-boyan dari lawan yang berusaha menyusun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mematikan lawan dengan cara men-tag.</li> <li>• Pemain berusaha melempari lawan dengan bola</li> </ul>

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan lempar-tangkap.

Tabel 3.8  
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan		Perlin-dungan		Jml	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS	E	TE		
Jumlah											
Rata-rata											

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)      TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)      TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto – foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak





1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cisit 2 Kotra Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pembelajaran modifikasi permainan kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

### I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata ( $\bar{X}$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

(Sumber: Abduljabar, 2010 hlm. 191)

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan lempar-tangkap.

Skor maksimal setiap komponen : 6

Skor maksimal keseluruhan komponen : 24

Lama permainan : 10 menit

KKM : 75

Perhitungan :  $\frac{\text{Jumlah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \text{Nilai akhir}$

Contoh :  $\frac{8}{24} \times 100\% = 33,33$