

BAB III

METODE 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.

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut Susilo, dkk (2009) dalam Subroto (2014, hlm.6) bahwa PTK adalah :

Sebuah Kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut. PTK dilaksanakan secara siklis (berdaur) oleh guru atau calon guru di dalam kelas yang di tujukan untuk menemukan pemecahan masalah pembelajaran yang aktual.

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang faktual dalam praktek pembelajaran yang dihadapi guru, karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan bagaimana mengatasi kurang aktifnya anak dalam belajar penjas dalam pembelajaran permainan bolabasket, sehingga kesulitan anak dapat dipecahkan. Berbekal dari keinginan memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bolabasket, penulis mempersiapkan diri tentang apa itu penelitian tindakan kelas, latar belakang, karakter dan prosedur yang harus ditempuh.

Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis.

Kekurangan-kekurangan dan kelebihannya. Apabila di dalam pelaksanaan “aksi” nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan

Resha Aulia Prisantono, 2015

**IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR DIVERGEN DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET
UNTUK MENINGKATKAN POLA GERAK DASAR MENGOPER DAN MENANGKAP BOLA PENELITIAN
TINDAKAN KELAS PADA KELAS V DI SD PERCONTOHAN NEGERI SETIABUDHI KOTA BANDUNG**

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

sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggungjawabnya tidak terjadi permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya PTK oleh peneliti di antaranya untuk meningkatkan perilaku aktif belajar yang diselenggarakan oleh guru/pengajar dan peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan siswa akan lebih berperilaku aktif dan dapat mengurangi tingkat kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang merupakan kendala yang mengganjal pada guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan cara menerapkan modifikasi pembelajaran permainan bolabasket yang diterapkan kepada siswa kelas 5 SD Percontohan Negeri Setiabudhi Kota Bandung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 3 September sampai dengan 3 Oktober. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SD Percontohan Negeri Setiabudhi Kota Bandung. Dimana dalam hal ini dilakukan dengan alasan atau pertimbangan antara lain :

1. Tersedianya lapangan yang cukup luas untuk aktivitas pembelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolabasket khususnya, siswa mengalami banyak hal, yakni diantaranya kurang aktifnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.
3. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek atau mengajar di sekolah yang bersangkutan.
4. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Percontohan Negeri Setiabudhi Kota Bandung, pada kelas 5 dengan jumlah siswa 37 orang, terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan.

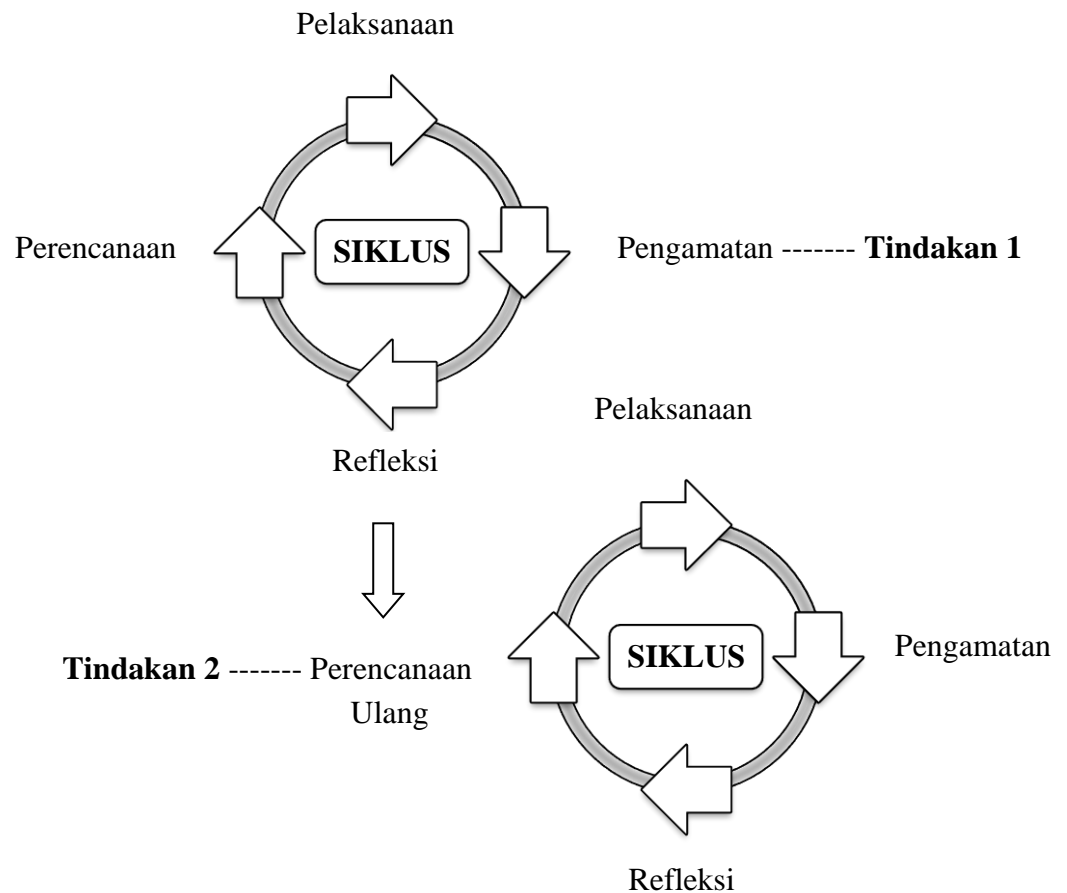
D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Percontohan Negeri Setiabudhi Kota Bandung.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah Gaya Mengajar *Divergen*.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah Pola Gerak Dasar Mengoper dan Menangkap Permainan Bolabasket.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu sesuai dengan rancangan PTK, merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap. Menurut Subroto, dkk (2014, hlm 37) tentang “Prosedur penelitian yaitu tahapan menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahapan-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus”. Berikut ini disajikan gambar pentahapannya.



Gambar 3.1

Prosedur atau Tahapan SPTK menurut Subroto, dkk (2014, hlm.37)

F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Subroto (2014, hlm. 38) :

Kegiatan rencana tindakan terdiri atas empat kegiatan, yaitu: (1) menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya membuat skenario pembelajaran; (2) mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan; (3) menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpul data; (4) melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

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 dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan gaya mengajar *divergen* dalam pembelajaran permainan bolabasket.
- 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 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 pembelajaran yang berkaitan untuk meningkatkan pola gerak dasar mengoper dan menangkap bolabasket.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran permainan bolabasket.

2. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan gaya mengajar *divergen* untuk meningkatkan pola gerak dasar menangkap dan mengoper bola melalui pembelajaran permainan bolabasket.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan gaya mengajar *divergen* dalam pembelajaran permainan bolabasket .

- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. 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 pembelajaran permainan bolabasket

Fokus Pembelajaran : Pola gerak dasar mengoper dan menangkap bola melalui permainan bolabasket.


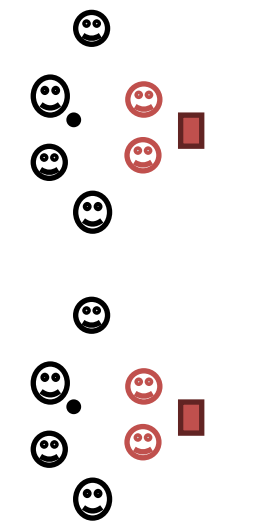
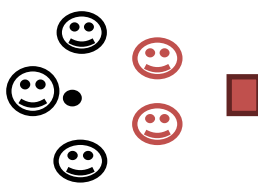
Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan pola gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan bolabasket selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

1. Pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris
- c. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Apersepsi
 - 1) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - 2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran permainan bolabasket.
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan pemanasan dengan permainan jala ikan. Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil yang saling berpegangan tangan dan berperan sebagai jala yang bertugas menangkap temannya yang berperan sebagai ikan.

2. Kegiatan Inti

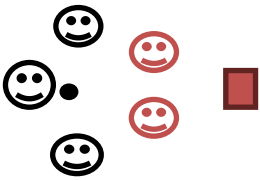
Tabel 3.1 Skenario Pembelajaran Siklus 1 Tindakan 1

<p>Cara mengoper, dan menangkap permainan (2 vs 1)</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 3 orang. 1 bertahan dan 2 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap untuk mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	<p>kelompok pelaku</p> 
<p>Cara mengoper, dan menangkap permainan (4 vs 2)</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang. 2 bertahan dan 4 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor..</p>	
<p>Cara mengoper, dan menangkap permainan (3 vs 2)</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap lalu mencetak skor dengan</p>	

Resha Aulia Priswanto, 2015

IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR DIVERGEN DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET UNTUK MENINGKATKAN POLA GERAK DASAR MENGOPER DAN MENANGKAP BOLA PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA KELAS V DI SD PERCONTOHAN NEGERI SETIABUDHI KOTA BANDUNG

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

		sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.	
--	--	---	---

3. Skenario Inti Pembelajaran *Divergen* Siklus 1 Tindakan 1

Siswa dibagi menjadi dua kelompok bermain masing-masing siswa melakukan permainan 2 vs 1, 4 vs 2, dan 3 vs 2. Kemudian dalam melakukan permainan siswa dijelaskan cara bermain Mengoper-operkan bolabasket dengan permainan yang sudah dijelaskan oleh guru, setelah siswa mengerti dengan permainan yang akan dilakukan siswa diberi waktu 15 menit setiap permainan. Setelah selesai waktu yang telah ditentukan siswa dikumpulkan untuk mengetahui apa saja yang telah ditemukan oleh siswa berkenaan dengan mengoper dan menangkap bola.

Guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan kepada siswa bagaimana cara mengoper dan menangkap bola yang telah dilakukan selama 15 menit setiap permainan dalam sebuah skenario permainan bolabasket pada saat permainan berlangsung apakah terdapat hal-hal baru yang menunjukkan kreatifitas siswa dalam mengoper dan menangkap bola, hal ini dilakukan berulang-ulang setiap berganti permainan agar menunjukkan sebagaimana besar pengaruh gaya *divergen*. Pada saat siswa selesai bermain guru bertanya tentang cara mengoper dan menangkap bola.

1. Apakah ada cara lain melakukan operan dan tangkapan ?
2. Coba praktikan jika ada cara lain melakukan operan dan tangkapan?

Jika pada saat siswa melakukan operan dan tangkapan terdapat indikasi kreatifitas yang dilakukan maka pola gerak dasar menangkap bola terdapat pengaruh dari gaya mengajar divergen yang diterapkan.

4. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

- c. Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- d. Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.
- e. 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.

b. Tindakan dua aktivitas pembelajaran permainan bolabasket

Fokus Pembelajaran : Pola gerak dasar mengoper dan menangkap melalui permainan bolabasket.

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan pola gerak dasar, berdiskusi pada saat permainan bolabasket selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

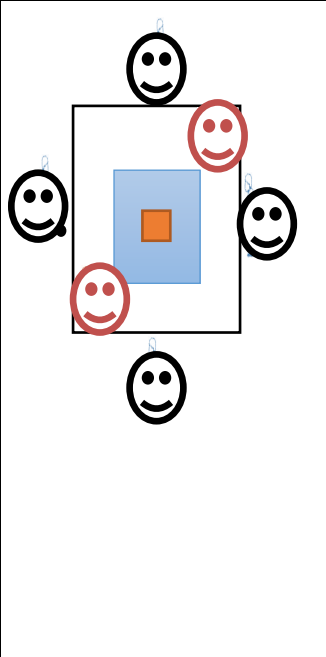
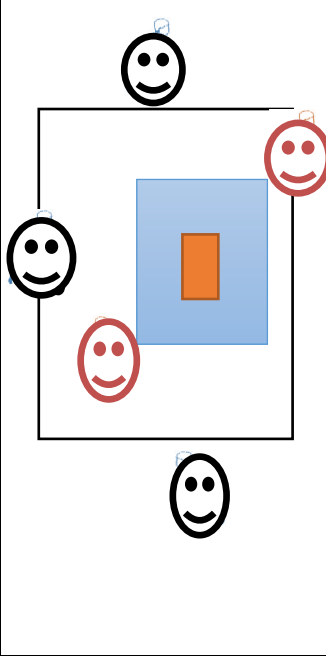

1. Pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris
- c. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Apersepsi
 - 1) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - 2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran bolabasket.
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. Pemanasan dengan permainan ayam dan serigala. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, dalam satu kelompok terdapat 1 serigala, 1 induk ayam dan beberapa anak ayam yang saling berpegangan di belakang induk ayam. Serigala harus berusaha menangkap anak ayam yang paling terakhir,

sementara sang induk ayam harus menjaga agar anak ayam tidak ditangkap serigala.

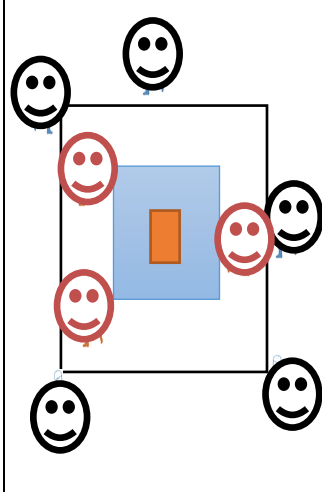
2. Kegiatan Inti

Tabel 3.2 Skenario Pembelajaran Siklus 1 Tindakan 2

<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam permainan 4 vs 2</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang. 2 bertahan dan 4 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
<p>Cara mengoper dan menangkap bola permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 3 bertahan dan 5</p>	

Resha Aulia Prisantono, 2015

IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR DIVERGEN DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET UNTUK MENINGKATKAN POLA GERAK DASAR MENGOPER DAN MENANGKAP BOLA PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA KELAS V DI SD PERCONTOHAN NEGERI SETIABUDHI KOTA BANDUNG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>permainan 5 vs 3</p>		<p>penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap lalu mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
-----------------------------	--	--	---

3. Skenario Inti Pembelajaran *Divergen* Siklus 1 Tindakan 2

Siswa dibagi menjadi dua kelompok bermain masing-masing siswa melakukan permainan 4 vs 2, 3 vs 2, dan 5 vs 3. Kemudian dalam melakukan permainan siswa dijelaskan cara bermain Mengoper-operkan bolabasket dengan permainan yang sudah dijelaskan oleh guru, setelah siswa mengerti dengan permainan yang akan dilakukan siswa diberi waktu 15 menit setiap permainan. Setelah selesai waktu yang telah ditentukan siswa dikumpulkan untuk mengetahui apa saja yang telah ditemukan oleh siswa berkenaan dengan mengoper dan menangkap bola.

Guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan kepada siswa bagaimana cara mengoper dan menangkap bola yang telah dilakukan selama 15 menit setiap permainan dalam sebuah skenario permainan bolabasket pada saat permainan berlangsung apakah terdapat hal-hal baru yang menunjukkan kreatifitas siswa dalam mengoper dan menangkap bola, hal ini dilakukan berulang-ulang setiap berganti permainan agar menunjukkan sebagaimana besar pengaruh gaya *divergen*.

Pada saat siswa selesai bermain guru bertanya tentang cara mengoper dan menangkap bola.

1. Apakah ada cara lain melakukan operan dan tangkapan ?
2. Coba praktikan jika ada cara lain melakukan operan dan tangkapan?

Jika pada saat siswa melakukan operan dan tangkapan terdapat indikasi kreatifitas yang dilakukan maka pola gerak dasar menangkap bola terdapat pengaruh dari gaya mengajar divergen yang diterapkan.

4. Penutup

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

- f. 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 apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan perilaku aktif belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket. 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 satu aktivitas pembelajaran permainan bolabasket permainan

Fokus pembelajaran : Pola gerak dasar mengoper dan menangkap melalui permainan bolabasket.

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

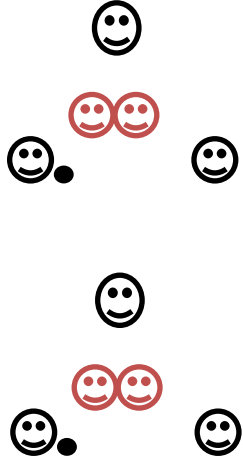
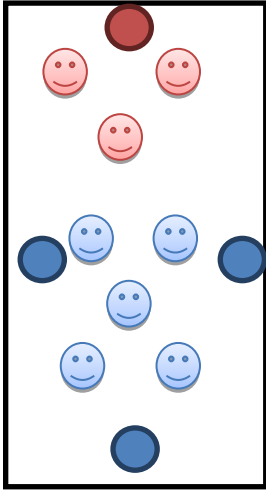
1. Pendahuluan

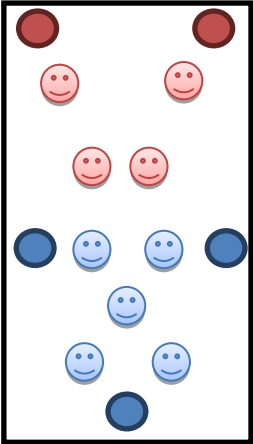
- a. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris
- c. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Apersepsi
 - 1) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - 2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran bolabasket.
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. Pemanasan dengan permainan tag ball.

Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil yang berperan sebagai kucing, lalu saling passing bola dan harus menyentuh bola kepada siswa yg berlari bebas sebagai burung, jika siswa yang menjadi burung terkena bola, maka ia bergabung dengan kelompok kucing. Permainan ini dilakukan sampai semua siswa menjadi kucing.

2. Kegiatan Inti

Tabel 3.3 Skenario Pembelajaran Siklus II Tindakan 1

<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan gerakan mengoper dan menangkap untuk mencetak skor dengan sasaran (kardus). Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor.</p>	
<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team coklat. Team biru mempunyai 3 lingkaran skor sedangkan team merah mempunyai 1 lingkaran skor. Setiap team harus saling menyerang dan memasukkan bola ke dalam lingkaran skor lawan. Skor tercipta ketika bola masuk lingkaran</p>	

<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam permainan 5 vs 4</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team coklat. Team biru mempunyai 3 lingkaran skor sedangkan team merah mempunyai 1 lingkaran skor. Setiap team harus saling menyerang dan memasukkan bola ke dalam lingkaran skor lawan. Skor tercipta ketika bola masuk lingkaran</p>	
--	---	---	---

3. Skenario Inti Pembelajaran *Divergen* Siklus 2 Tindakan 1

Siswa dibagi menjadi dua kelompok bermain masing-masing siswa melakukan permainan 3 vs 2, 5 vs 3, dan 5 vs 4. Kemudian dalam melakukan permainan siswa dijelaskan cara bermain Mengoper-operkan bolabasket dengan permainan yang sudah dijelaskan oleh guru, setelah siswa mengerti dengan permainan yang akan dilakukan siswa diberi waktu 15 menit setiap permainan. Setelah selesai waktu yang telah ditentukan siswa dikumpulkan untuk mengetahui apa saja yang telah ditemukan oleh siswa berkenaan dengan mengoper dan menangkap bola.

Guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan kepada siswa bagaimana cara mengoper dan menangkap bola yang telah dilakukan selama 15 menit setiap permainan dalam sebuah skenario permainan bolabasket pada saat permainan berlangsung apakah terdapat hal-hal baru yang menunjukkan kreatifitas siswa dalam mengoper dan menangkap bola, hal ini dilakukan berulang-ulang setiap berganti permainan agar menunjukkan sebagaimana besar pengaruh gaya *divergen*

Pada saat siswa selesai bermain guru bertanya tentang cara mengoper dan menangkap bola.

1. Apakah ada cara lain melakukan operan dan tangkapan ?

2. Coba praktikan jika ada cara lain melakukan operan dan tangkapan?

Jika pada saat siswa melakukan operan dan tangkapan terdapat indikasi kreatifitas yang dilakukan maka pola gerak dasar menangkap bola terdapat pengaruh dari gaya mengajar divergen yang diterapkan.

4. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- c. 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.
- d. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke satu.

b. Tindakan dua aktivitas pembelajaran permainan bolabasket

Fokus Pembelajaran : Pola gerak dasar mengoper dan menangkap melalui permainan bolabasket.

Tujuan pembelajaran: Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar mengoper dan menangkap bola, berdiskusi pada saat permainan bolabasket selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

1. Pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris
- c. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- d. Guru mengecek kehadiran siswa.
- e. Apersepsi

- 1) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - 2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran permainan bolabasket.
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. 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 aman dan hitam harus berusaha menangkap hijau.

2. Kegiatan Inti

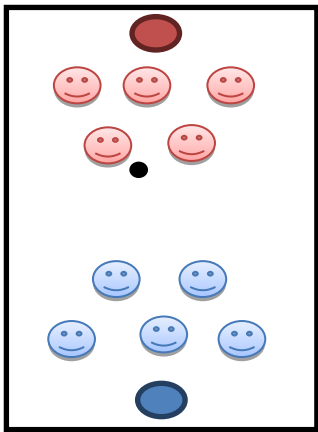
Tabel 3.4 Skenario Pembelajaran Siklus II Tindakan 2

<p>Cara mengoper dan menangkap dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team merah. Team biru mempunyai 5 target sedangkan team coklat mempunyai 3 target. Pemenang ditentukan ketika botol target habis terjatuh oleh team penyerang. Dengan cara di <i>passing</i> tanpa melewati garis lemparan.</p>	
<p>Cara mengoper dan menangkap bola dalam permainan 5 vs 4</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team coklat. Team biru mempunyai 2 daerah skor dan team merah mempunyai 1 daerah skor. Skor tercipta apabila salah satu pemain menyimpan bola distop di dalam daerah skor lawan.</p>	

Resha Aulia Priswanto, 2015

IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR DIVERGEN DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET UNTUK MENINGKATKAN POLA GERAK DASAR MENGOPER DAN MENANGKAP BOLA PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA KELAS V DI SD PERCONTOHAN NEGERI SETIABUDHI KOTA BANDUNG

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

<p>Cara passing dan mengoper bola dalam permainan 5 vs 5</p>	<p>Guru memberikan tugas gerak dan menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok 10 orang yang didalamnya terbagi 2 kelompok sama banyak. Team coklat 5 orang, team biru 5 orang. Setiap tim mempunyai 1 lingkaran skor/gawang. Tim yang mampu memasukkan bola ke dalam lingkaran skor/ gawang lawan maka akan mendapat 1 skor.</p>	
--	---	--	---

3. Skenario Inti Pembelajaran *Divergen* Siklus 2 Tindakan 2

Siswa dibagi menjadi dua kelompok bermain masing-masing siswa melakukan permainan 5 vs 3, 5 vs 4, dan 5 vs 5. Kemudian dalam melakukan permainan siswa dijelaskan cara bermain Mengoper-operkan bolabasket dengan permainan yang sudah dijelaskan oleh guru, setelah siswa mengerti dengan permainan yang akan dilakukan siswa diberi waktu 15 menit setiap permainan. Setelah selesai waktu yang telah ditentukan siswa dikumpulkan untuk mengetahui apa saja yang telah ditemukan oleh siswa berkenaan dengan mengoper dan menangkap bola.

Guru sebagai fasilitator memberikan pertanyaan kepada siswa bagaimana cara mengoper dan menangkap bola yang telah dilakukan selama 15 menit setiap permainan dalam sebuah skenario permainan bolabasket pada saat permainan berlangsung apakah terdapat hal-hal baru yang menunjukkan kreatifitas siswa dalam mengoper dan menangkap bola, hal ini dilakukan berulang-ulang setiap berganti permainan agar menunjukkan sebagaimana besar pengaruh gaya *divergen*

Pada saat siswa selesai bermain guru bertanya tentang cara mengoper dan menangkap bola.

1. Apakah ada cara lain melakukan operan dan tangkapan ?
2. Coba praktikan jika ada cara lain melakukan operan dan tangkapan?

Jika pada saat siswa melakukan operan dan tangkapan terdapat indikasi kreatifitas yang dilakukan maka pola gerak dasar menangkap bola terdapat pengaruh dari gaya mengajar *divergen* yang diterapkan.

4. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- c. Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- d. Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.
- e. Observasi

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

- f. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus selanjutnya. Dalam melaksanakan kegiatan tindakan penelitian ini peneliti memberikan materi pembelajaran bolabasket dengan empat pertemuan yaitu dengan bentuk materi modifikasi pembelajaran permainan bolabasket. Peneliti membuat kelompok kecil dalam pembelajaran karena pembelajaran terlihat kurang aktif.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen. Menurut Subroto (2014, hlm.39) “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan pola gerak dasar mengoper dan menangkap bola dalam pembelajaran permainan bolabasket dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm.108) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). “GPAI diterjemahkan kedalam bahasa indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung.”

Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dasar maka yang akan diberikan 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 3.5 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 Assesment Instrumen (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222) tersedia dalam http://web.uvic.ca/~thopper/iweb09/GillPaul/Site/Assessment_files/08_J2904_Memmert.pdf

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam pembelajaran permainan permainan bolabasket untuk meningkatkan gerak dasar mengoper dan menangkap bola, dalam penelitian ini peneliti fokus dalam dua aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/*Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/*Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/*Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket dan mencatat sesuai atau tidak sesuaian dan efisien atau ketidakefisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.6 Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh • Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang datang
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan pembelajaran permainan bolabasket :

Tabel 3.7 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							

Resha Aulia Prisantono, 2015

IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR DIVERGEN DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET UNTUK MENINGKATKAN POLA GERAK DASAR MENGOPER DAN MENANGKAP BOLA PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA KELAS V DI SD PERCONTOHAN NEGERI SETIABUDHI KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data. Dalam penelitian tindakan kelas ini instrumen yang digunakan adalah observasi/pengamatan untuk guru, catatan lapangan, dan lembar observasi digunakan oleh kolaborator untuk mengamati guru pada saat KBM berlangsung.

1. Sumber Data : Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Percontohan Negeri Setiabudhi Kota 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 kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan 2 (dua) siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tiap pertemuan waktunya 2 x 35 menit. Masing-masing siklus dilaksanakan dan dilengkapi dengan instrumen atau alat observasi. Siklus pertama dirancang dengan dasar refleksi awal, selanjutnya siklus kedua didasarkan atas refleksi siklus pertama.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahapan 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 rumus mencari nilai rata-rata (\bar{X}) menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm.111) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

$\sum x_i$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu kemampuan pola gerak dasar mengoper dan menangkap.

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