

BAB III

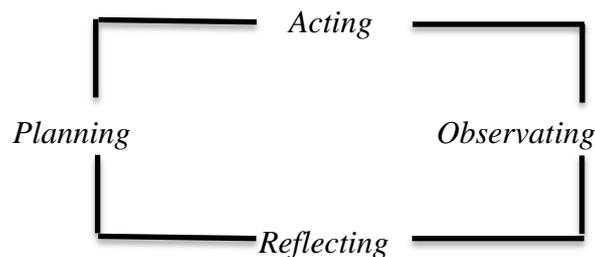
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang penulis gunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkat Sekolah Dasar, alasan penulis memilih PTK karena penulis sering menghadapi permasalahan dari obyek yang terjadi pada saat kegiatan proses pembelajaran di kelas, tujuannya yaitu untuk memperbaiki kondisi praktek dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Hamzah dkk. (2011, hlm. 137) bahwa: “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.” Sedangkan menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 88) menjelaskan bahwa:

PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dalam memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan.

Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu proses refleksi guru dalam kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas guna untuk meningkatkan kualitas mengajar yang lebih baik untuk pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Menurut Lewin (dalam Hamzah dkk. 2011, hlm. 86) konsep pokok penelitian terdiri dari empat komponen, yaitu: “a) Perencanaan (*Planning*), b) Tindakan (*Action*), c) pengamatan (*Observing*), dan d) Refleksi (*Reflecting*).” Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat di gambarkan pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Konsep Pokok Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin (dalam Hamzah dkk. 2010, hlm. 86)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, siklus I terdiri dari II tindakan dan siklus II terdiri dari II tindakan, penelitian ini dilakukan dalam 4 pertemuan. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 38) mengemukakan bahwa:

Jumlah siklus tergantung pada pencapaian Standar Ketuntasan Minimal (SKM) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas dan sekolah yang diteliti. Siklus berbeda dengan tindakan atau pertemuan, setiap siklus terdiri atas minimal dua tindakan atau pertemuan, setiap PTK terdiri dari atas minimal dua siklus.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kampung Sawah 02 yang terletak di Kampung Gunung Nyungcung, Desa Kampung Sawah, Kecamatan Rumpin, Kabupaten Bogor, alasan untuk penelitian di SDN Kampung Sawah 02 ini karena lokasi sekolah sangat dekat dengan rumah, sehingga peneliti memiliki gambaran tentang kondisi dan permasalahan yang terjadi pada siswa dan memudahkan peneliti untuk mempersiapkan pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 117) mengungkapkan: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Dari pengertian di atas populasi adalah sejumlah

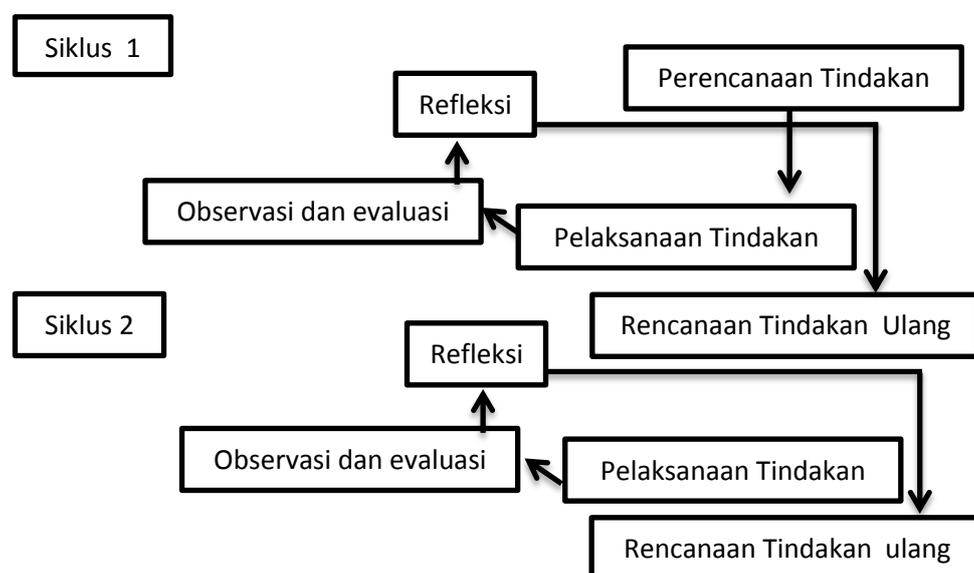
obyek/subjek yang akan di teliti sebagai sarana yang memberikan informasi berdasarkan data yang terkumpul. Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan populasi yaitu kelas V A di SDN Kampung Sawah 02.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 118) mengungkapkan: “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan sampel yaitu kelas V A yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari laki-laki 15 orang dan perempuan 13 orang.

D. Prosedur Penelitian

Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Hamzah dkk. 2011, hlm. 87) ada empat komponen penelitian, yaitu: “perencanaan, tindakan, Pengamatan, refleksi.” Adapun prosedur Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan penulis sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart (dalam Hamzah dkk. 2010, hlm. 88)

1. Perencanaan Tindakan

Melihat dari latar belakang gerak dasar melempar dan menangkap siswa-siswi kelas V A di SDN Kampung Sawah 02, memang sangat jelas perbedaan dari

karakteristik kemampuan siswa, dalam proses pembelajaran permainan bolabasket siswa-siswi yang mengikuti pembelajaran jasmani sangat kurang efektif dikarenakan siswa merasa sangat kesulitan dalam permainan bolabasket karena lemahnya keterampilan melempar dan menangkap, masalah yang banyak di hadapi oleh siswa yaitu kebanyakan pihak perempuan yang mengeluh untuk tidak mau mengikuti pembelajaran permainan bolabasket, dikarenakan bolanya terlalu berat dan keras. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan dalam perencanaan adalah:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman mengajar dengan menerapkan *basketball like games* dengan berbagai pola yang menjenjang dari yang mudah ke yang kompleks.
- b. Membuat lembar observasi : untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran ketika dilaksanakan di lapangan, membuat format penilaian dalam penerapan *basketball like games*, serta mempersiapkan sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Menyiapkan peralatan dokumentasi yaitu kamera digital maupun handphone sebagai pelengkap dalam mengumpulkan data pada setiap kegiatan pembelajaran berlangsung.
- d. Membuat alat evaluasi untuk melihat : bagaimana implementasi pembelajaran *basketball like games* untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket.

2. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

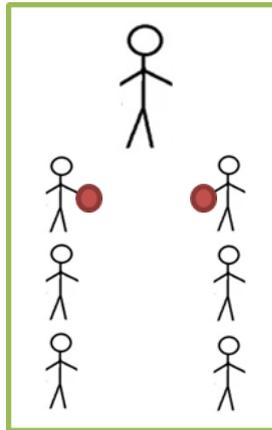
- a. Peneliti mengajar langsung sebagai guru pendidikan jasmani untuk melakukan pengamatan.
- b. Menetapkan bentuk-bentuk permainan yang telah dirancang untuk disampaikan kepada siswa, penerapan pembelajaran *basketball like games*.
- c. Mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran.

- d. Observer dilakukan oleh teman sejawat dan guru penjas di SDN Kampung sawah 02 untuk mengamati dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Adapun rencana siklus tindakan yang akan dilakukan oleh penulis dalam pelaksanaan *basketball like games* yaitu:

Siklus	Kegiatan
Siklus 1 Tindakan 1	<p>1. Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas • Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>basketball like games</i> khususnya dalam permainan <i>ten ball</i> • Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V A • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Cek kehadiran siswa • Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya ➢ Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolabasket. <div data-bbox="794 1301 1066 1727" style="text-align: center;"> </div> <p>Pemanasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan menggunakan permainan estafet dengan melempar bola kepada teman sekelompoknya, jumlah siswa dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok, siswa ditugaskan untuk berbaris satu baris ke belakang dan posisi bola berada di

barisan paling depan.



Cara bermainnya

- Siswa di bagi menjadi dua kelompok, kelompok 1 dan 2, siswa harus mengoper bola ke teman yang ada di belakang dia dan orang yang sudah melempar berlari berada diposisi paling belakang barisan untuk kembali melakukan estafet bola ini, permainan ini dilakukan sebanyak 2 kali siswa melakukan lemparan bola.

2. Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)

- Sebelum memulai pembelajaran Guru terlebih dahulu menjelaskan permainan *ten ball*, *ten ball* merupakan permainan 10 sentuhan atau 10 tangkapan bola yang dilakukan teman sekelompoknya. Jika sudah mencapai angka 10 tanpa direbut oleh lawan maka tim tersebut akan mendapatkan 1 poin. Jika kelompok dalam suatu penguasaan bola belum sampai hitungan 10 dan di rebut oleh lawan maka kelompok tersebut tidak mendapatkan poin dan bola berada dalam penguasaan lawan.
- Jika kelompok mendapatkan poin dengan 10 tangkapan maka kelompok yang mendapatkan poin memberikan bola kepada lawannya untuk kembali memulai permainan. Untuk permainan ini siswa dituntut untuk lebih aktif karena dalam permainan *ten ball* kunci utamanya yaitu membuka ruang

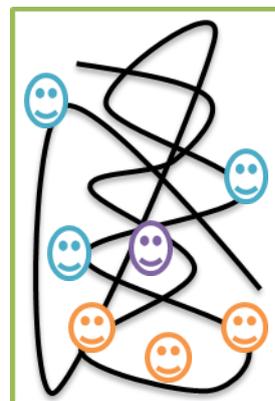
untuk menangkap operan bola dan melempar bola kembali kepada temannya. Tujuannya yaitu untuk mencapai target hitungan yang sudah di tentukan oleh guru. Untuk permainan pertama dilakukan dengan permainan 3 vs 3 dengan menggunakan 1 joker. Untuk pemilihan jiker dapat dilakukan oleh siswa yang lebih terampil dari temannya, karena ia harus fleksibel membantu dua kelompok yang berbeda. Contohnya yaitu: ketika kelompok 1 menguasai bola maka joker berpihak kepada kelompok 1, begitu juga sebaliknya jika kelompok 2 menguasai bola maka joker berpihak kepada kelompok 2.

Aturan permainan

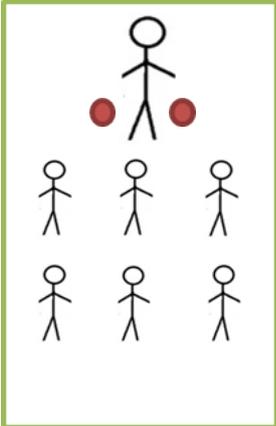
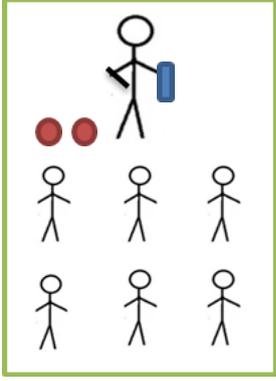
- a. Operan langsung (lemparan satu tangan atau dua tangan)
- b. Operan dengan pantulan
- c. Pivot
- d. Waktu 10 menit

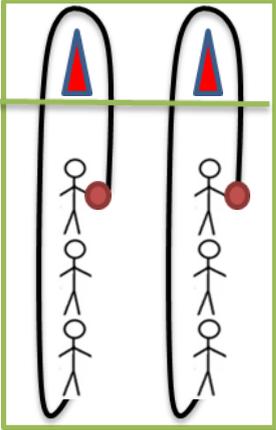
Permainan *ten ball* (3 x 3 dengan 1 joker)

- Untuk permainan *ten ball* 3 vs 3 dengan menggunakan 1 joker, siswa dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Sebelum siswa melakukan permainan terlebih dahulu guru menentukan joker, untuk joker perempuan 1 orang dan untuk joker laki-laki 3 orang. Untuk permainan *ten ball* 3 vs 3 dengan 1 joker. Guru dapat membuat dua lapangan yaitu untuk lapangan laki-laki dan lapangan perempuan. Waktu dalam 1 permainan hanya 7 menit setiap kelompoknya.

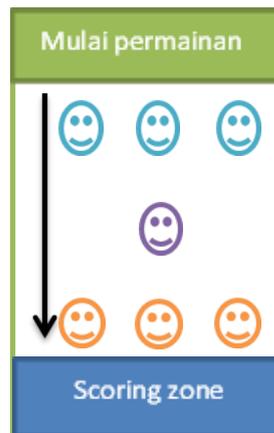


	<p>Permainan <i>Ten ball</i> (5 x 5)</p> <p>Cara permainannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk permainan <i>ten ball</i> 5 vs 5 tidak jauh berbeda dengan permainan 3 vs 3 dengan 1 joker, hanya jumlah dan keberadaan joker yang berbeda, tetapi peraturan dan cara permainannya tetap sama yaitu 10 tangkapan bola untuk satu poinnya. Waktu untuk permainan <i>ten ball</i> 5 vs 5 yaitu 10 menit dan hanya satu lapangan yang di pakai, untuk permainan yang pertama dilakukan oleh laki-laki dan di lanjut dengan perempuan. Di lihat dari jumlah yang tidak sesuai maka guru melakukan permainan kembali. Kelompok yang menang akan bermain kembali, karena sebelumnya guru memberikan penjelasan jika kelompoknya menang akan bermain lagi dengan kelompok yang belum main. <div data-bbox="799 1055 1075 1487" data-label="Image"> </div> <p>3. Penutup (alokasi waktu 10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan. • Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk melempar dan menangkap bola dengan temannya dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan <i>ten ball</i>.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran penjas. 
<p>Siklus 1 Tindakan 2</p>	<p>1. Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>basketball like games</i> khususnya dalam permainan <i>end zone ball</i> Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V A Guru bersama siswa berdoa bersama-sama Cek kehadiran siswa Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari minggu kemarin. Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan <i>ten ball</i> yang dilakukan minggu kemarin. 

	<p>Pemanasan</p> <ul style="list-style-type: none"> Sebelum memulai permainan <i>end zone ball</i> siswa melakukan pemanasan dalam bentuk permainan, pemanasannya yaitu: pemanasan menggunakan permainan lari estafet bola, cara memainkannya yaitu jumlah siswa dibagi menjadi dua kelompok, siswa ditugaskan untuk membuat satu barisan ke belakang, untuk masing-masing kelompok mempunyai bola satu yang dipegang oleh barisan depan, siswa mengelilingi cones dan melempar bola kebarisan ke dua sampai barisan habis, jika kelompok yang habis duluan barisan untuk melakukan lari estafet bola maka kelompok itu menjadi pemenangnya, dalam permainan ini terdapat garis untuk melempar bola ke teman sekelompoknya.  <p>2. Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru terlebih dahulu menjelaskan permainan <i>end zone ball</i>. Dalam permainan <i>end zone ball</i> terdapat daerah memulai permainan, jika suatu tim mendapatkan poin dalam permainan maka tim tersebut harus berdiri di daerah memulai untuk memulai kembali permainan <i>end zone ball</i>, untuk daerah <i>scoring zone</i> yaitu daerah dimana salah satu tim yang menguasai bola harus menangkap bola di daerah <i>skoring zone</i> untuk mendapatkan poin. Untuk permainan <i>end zone ball</i> pada setiap kesalahan atau pelanggaran atau bola terintercepting
--	---

	<p>maka permainan selalu dimulai dari daerah awal permainan. Apabila terjadi goal maka kelompok yang mencetak angka maka kelompok tersebut memulai kembali permainan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daerah <i>scoring zone</i> pada permainan <i>end zone ball</i> adalah untuk memudahkan para siswa untuk mencetak angka, karena dengan daerah untuk membuat skor yang cukup luas bermakna untuk memudahkan suatu kelompok yang memainkan bola untuk menempatkan diri dimanapun di daerah <i>scoring zone</i> tersebut sehingga dapat melepaskan diri dari pemain yang menghambat untuk membuat suatu goal. Bila daerah <i>scoring zone</i> kecil maka akan mudah ditutup oleh lawan sehingga akan sulit untuk menangkap bola di daerah skor artinya siswa akan mengalami kesulitan dalam mencetak skor pada daerah lawan. <p>Permainan <i>end zone ball</i> (3 x 3 dengan 1 joker)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi joker yaitu untuk membantu tim yang menguasai bola sehingga memudahkan tim yang sedang menguasai bola untuk mendapatkan poin. Pada umumnya Joker sifatnya mendukung kedua tim. Permainan 3 vs 3 dengan 1 joker dilakukan dengan 2 lapangan, 1 untuk laki-laki dan 1 untuk perempuan. Seperti yang dilakukan permainan kemarin siswa bermain bergantian dengan waktu 7 menit dengan pembagian kelompok yang sama. <p>Cara mendapat poin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuat <i>score</i> adalah bila bola dapat ditangkap di daerah <i>scoring zone</i>. hanya pemain yang menguasai bola saja yang boleh masuk di daerah <i>scoring zone</i>. Artinya tidak boleh semua kelompok memasuki daerah <i>scoring zone</i>, hanya satu perwakilan kelompok yang menguasai bola memasuki daerah <i>scoring zone</i> untuk menangkap bola sehingga kelompoknya akan mendapatkan skor.
--	---



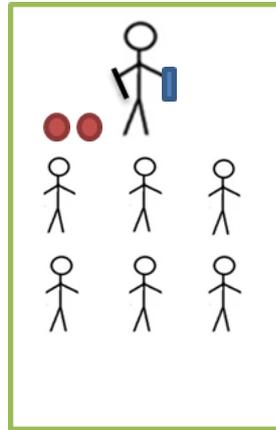
Permainan *end zone ball* (5 x 5)

- Jumlah pemain 5 x 5, dalam pormasi 5 x 5 sangat sulit untuk mendapatkan poin karena jumlah pemain sama dan tidak ada yang membantu seperti peranan joker, tim yang lebih banyak mendapatkan poin dalam waktu 10 menit maka ia menjadi pemenangnya. Permainan dapat dilakukan dengan pembagian kelompok laki-laki dan perempuan dengan menggunakan 1 lapangan, laki-laki bermain terlebih dahulu dan di lanjutkan dengan perempuan. Seperti minggu sebelumnya guru dapat memberi motivasi bermain jika salah satu kelompok menang maka siswa dapat bermain kembali dengan kelompok yang belum bermain. Hal ini agar siswa dapat maksimal dalam melaksanakan proses permainan *end zone ball*.



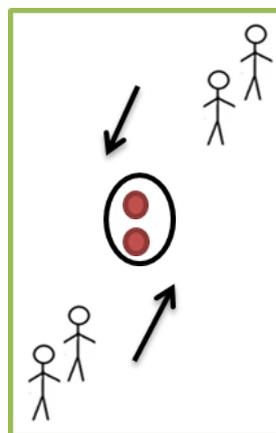
	<p>3. Penutup (alokasi waktu 10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan. • Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk melempar dan menangkap bola bersama temannya dengan keberadaan 1 orang lawan, dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan <i>end zone ball</i>. • Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran penjas. <div data-bbox="780 898 1056 1328" style="text-align: center;"> </div>
<p>Siklus 2 Tindakan 1</p>	<p>1. Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas • Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>basketball like games</i> khususnya dalam permainan <i>three mat ball</i> • Menertibkan siswa dengan berbaris di lapangan yang dipimpin oleh ketua kelas V A • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Cek kehadiran siswa • Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari minggu kemarin.

- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan *end zone ball* yang dilakukan pertemuan kemarin.

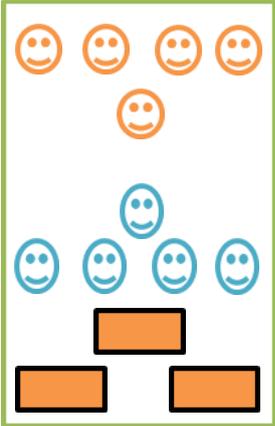


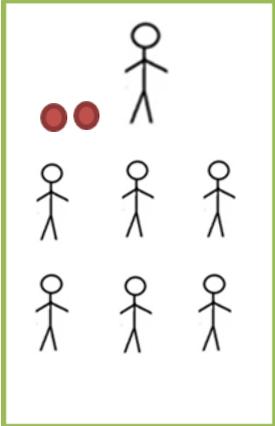
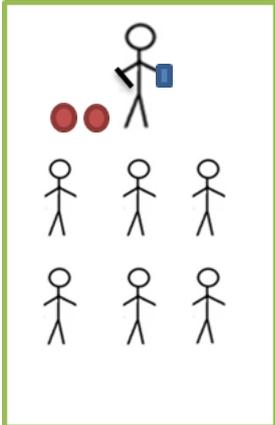
Pemanasan

- Pemanasan menggunakan permainan mengambil bola dalam satu tempat yang berbentuk lingkaran, jumlah siswa dibagi menjadi dua kelompok dan berbaris saling berhadapan dengan jarak yang jauh dari pertengahan lapangan, bola berada di lingkaran pertengahan bola, siswa harus mengambil bola dan mengoper ke barisan yang di belakangnya, jika siswa sudah melakukan maka ia berbaris lagi di belakang barisan untuk menunggu giliran mengambil bola, kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali barisan habis, jika kelompok itu habis duluan maka kelompok itu akan jadi pemenangnya.



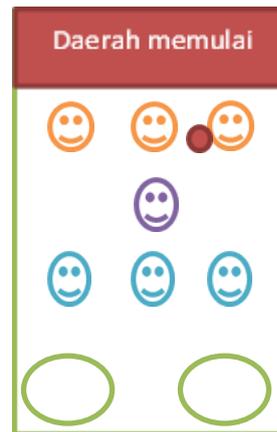
	<p>2. Kegiatan Inti (alokasi waktu 45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum kepada kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan cara permainan dari <i>Three mat ball</i>, <i>three mat ball</i> merupakan permainan yang skornya menggunakan 3 daerah yang berbeda-beda, siswa dapat mencetak angka dengan menangkap bola dari temannya dengan posisi berdiri di daerah skor tersebut. Daerah tersebut dapat dibuat dengan belahan kardus, atau apapun yang berbentuk segipanjang sehingga memudahkan anak dalam mencetak angka. • Sesudah menjelaskan semua tentang permainan <i>three mat ball</i> guru langsung memulai permainan yaitu 3 vs 3 dengan 1 joker, keberadaan joker sangat berpengaruh dalam suatu penyerangan dalam proses mencetak angka. Permainan dilakukan dengan 2 lapangan, satu untuk laki-laki dan 1 untuk perempuan, permainan berjalan selama 7 menit saling bergantian dengan kelompok lainnya. • <i>Three mat ball</i> (3 x3 dengan 1 joker) • Untuk joker guru dapat memilih siswa yang lebih terampil bermain dari siswa yang lainnya karena ia akan berpihak kepada 2 tim yang berbeda. tetapi ia akan membantu tim yang sedang dalam penguasaan bola saja. Artinya joker berpihak kepada tim yang memegang bola <div data-bbox="804 1473 1077 1906" data-label="Diagram"> </div>
--	--

	<p><i>Three mat ball (5 x 5)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Permainan 5 x 5 merupakan permainan yang membuat siswa berfikir bagaimana cara membuka ruang dan menangkap bola dari temannya sehingga timnya bisa membuat poin, waktu untuk satu permainan yaitu 10 menit, jika dalam waktu tersebut habis maka poin yang paling banyak di anggap menang. Untuk permainan 5 vs 5 dilakukan dengan satu lapangan, kelompok pertama yaitu laki-laki dan dilanjut dengan kelompok perempuan. Karena jumlah siswa yang lebih maka siswa yang menang dapat bermain kembali dengan siswa yang belum bermain. <div style="text-align: center;">  </div> <p>3. Penutup (alokasi waktu 10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan. Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk akan mendapatkan skor dengan keberadaan lawan 2 vs 1, dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan <i>three mat ball</i>. Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran penjas.
--	---

	
<p>Siklus 2 Tindakan 2</p>	<p>1. Pendahuluan (alokasi waktu 15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa di dalam kelas • Mempersiapkan media alat pembelajaran <i>basketball like games</i> khususnya dalam permainan <i>circle ball</i> • Menertibkan siswa dengan berbaris yang dipimpin oleh ketua kelas V A • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Cek kehadiran siswa • Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari minggu kemarin. ➤ Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan <i>three mat ball</i> yang dilakukan pertemuan kemarin. 

	<p>Pemanasan</p> <ul style="list-style-type: none"> • pemanasan menggunakan permainan menghindari bola, cara permainannya yaitu: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Siswa di bagi menjadi dua kelompok ➢ Kelompok 1 menguasai bola dan melempar bola ke tubuh pemain kelompok 2 ➢ Kelompok 2 harus di dalam daerah lingkaran yang sudah dibuat ➢ Jika kelompok 2 mengenai bola maka pemain harus keluar dari daerah lingkaran <div data-bbox="778 815 1054 1245" style="text-align: center;"> </div> <p>2. Kegiatan inti (alokasi waktu 45 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru terlebih dahulu menjelaskan permainan <i>circle ball</i>. <i>Circle ball</i> merupakan permainan yang hampir sama dengan <i>three mat ball</i>. Namun yang membedakannya yaitu daerah skor di buat dengan bentuk lingkaran dan cara mencetak skornya dengan menangkap bola yang di pantulkan ke daerah skor yang dibuat oleh teman sekelompoknya. Permainan pertama dilakukan dengan 3 vs 3 dengan 1 joker. Fungsi joker yaitu untuk membantu siswa dalam proses bermain dan untuk membuat penyerangan sehingga kelompok tersebut mendapatka skor. <p><i>Circle ball</i> (3 x3 dengan 1 joker)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan 3 vs 3 dengan joker dilakukan dengan lapangan 2
--	--

lapangan yang berbeda, 1 lapangan untuk laki-laki dan satu lapangan untuk perempuan. Untuk joker perempuan 1 dan untuk laki-laki 3 joker, karena jumlah yang kurang maka joker laki-laki berpindah ke kelompok perempuan untuk membantu ketika proses permainan berlangsung.



Circle ball (5 x 5)

- permainan 5 x 5 merupakan permainan yang membuat siswa berfikir bagaimana cara membuka ruang dan menangkap bola dari temannya sehingga timnya bisa membuat poin. Untuk mendapatkan poin siswa harus melakukan lemparan memantulkan bola di dalam lingkaran dan bolanya harus ditangkap di luar lingkaran. Jika bolanya tidak tertangkap maka timnya tidak mendapatkan poin meskipun bolanya memantul kelingkaran. Waktu permainan 10 menit, permainan dilakukan dengan satu lapangan bergantian dengan kelompok lain, permainan pertama dilakukan oleh laki-laki dan selanjutnya perempuan, karena jumlahnya banyak maka guru menjelaskan bahwa kelompok yang dapat memenangkan permainan maka kelompok tersebut dapat bermain dengan kelompok yang belum main.

	<div data-bbox="778 253 1062 685" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="488 730 1002 763">3. Penutup (alokasi waktu 10 menit)</p> <ul data-bbox="488 786 1359 1375" style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan relaksasi dengan posisi duduk dan kaki lurus kedepan. • Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di lapangan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari siswa. dengan maju kedepan dan memberikan contoh bagaimana cara untuk akan mendapatkan skor dengan cara memantulkan bola dengan keberadaan lawan 2 vs 1, dan kendala-kendala ketika dalam proses permainan <i>circle ball</i>. • Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran penjas. <div data-bbox="796 1406 1075 1839" data-label="Image"> </div>
--	---

Tabel 3.1 Rencana Tindakan Pelaksanaan

3. Observasi

Dalam penelitian ini observasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu observasi *partisipatif*. Menurut Subroto dkk. (2014, hlm. 91) mengatakan: “observasi partisipatif yaitu suatu proses observasi langsung yang dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti.”

Observasi langsung yaitu suatu kegiatan atau pengamatan secara langsung yang memperhatikan proses belajar gerak dasar melempar dan menangkap siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan *basketball like games*.

4. Refleksi

Menurut Hamzah dkk. (2011, hlm. 75) mengemukakan bahwa: “refleksi ialah upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang telah didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil observasi ini guru dapat merefleksikan diri dengan melihat hasil data dari observasi peneliti, bagaimana implementasi pembelajaran *basketball like games* untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket dapat berjalan dengan baik.

E. Instrumen Penelitian

Prinsip dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Beberapa alat ukur atau instrumen yang akan digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data saat proses pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V A Kampung Sawah 02. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain siswa dalam gerak dasar lempar dan tangkap. Peneliti memilih menggunakan instrumen

Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Penilaian Keterampilan Bermain.

Penilaian keterampilan siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001, hlm. 108) yaitu:

Telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutna ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrument Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu penampilan berlangsung.

Tanggal :		IPPB Bola Basket				Kelompok :	
Komponen Penampilan Bermain			Kriteria				
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)			<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha melempar bola ke teman yang berdiri bebas. 				
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat melempar bola tepat kepada temannya. • Siswa dapat menangkap bola yang di lempar oleh temannya. 				
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)			<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. 				
No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							

Tabel 3.2 Format Penilaian GPAI
Hoedaya (2001, hal. 112)

2. Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan yaitu salah satu alat untuk mengumpulkan data dimana peneliti mencatat segala aspek selama penelitian berlangsung baik diawal pembelajaran maupun diakhir pembelajaran.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
Observer	

Tabel 3.3 Format Catatan Lapangan

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses pembelajaran *basketball like games* berlangsung. Serta buku absensi siswa untuk mengetahui jumlah siswa di sekolah tersebut.

4. Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-

langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Dalam penilaian permainan *basketball like games* penulis menentukan dalam satu permainan di beri waktu selama 10 menit dan terdapat 6 poin dalam satu kriteria permainan, dalam pelaksanaan penilaian GPAI penulis membagi menjadi dua kelompok yaitu yang pertama kelompok laki-laki dan kedua kelompok perempuan. Permainan yang akan dilakukan oleh siswa kelas V A SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor yaitu: A. *Tan Ball*. B. *End Zone Ball*. C. *Three Mat Ball*. D. *Circle Ball*.

IPPB Bola Basket											
Komponen Penampilan Bermain				Kriteria							
4. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)				<ul style="list-style-type: none"> Pemain berusaha melempar bola ke teman yang berdiri bebas. 							
5. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)				Melempar <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat melempar bola terarah kepada temannya. Menangkap <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menangkap bola yang di lempar oleh temannya. 							
6. Memberi dukungan (<i>Support</i>)				<ul style="list-style-type: none"> Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. 							
No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain								Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang diambil		Melaksanakan keterampilan (Melempar)		Melaksanakan keterampilan (Menangkap)		Memberikan dukungan			
		T	TT	E	TE	E	TE	T	TT		
										24	
1	Abdin Nurohim	III	II	III	I	III	II	III	II	14	58,33
2	Abin Natakusuma	III	III	III	II	III	III	III	III	13	54,16
3	Ahmad Abrori	III	III	III	III	III	III	II	III	12	50,00
Jumlah											
Rata-rata											
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien											

Tabel 3.4 Contoh Format Penilaian GPAI

Teknik pengolahan data yang digunakan dengan cara menghitung jumlah yang benar dan dibagi jumlah soal, kemudian dikali 100 % dengan menggunakan rumus seperti yang di jelaskan oleh Sucipto dkk. (2010, hlm. 21) bahwa:

$$\text{“Rumus : Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah Jawaban yang benar}}{10} \times 100\% \text{”}$$

Untuk teknik pengolahan data yang digunakan penulis pada penilaian gerak dasar melempar dan menangkap siswa pada pembelajaran permainan bolabasket adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu dibagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentase.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

Setelah mengetahui hasil nilai siswa secara individu maka seluruh nilai siswa akan dihitung dan dibagi dengan jumlah siswa sehingga dapat diketahui rata-rata hasil penilaian siswa. Untuk mencari skor rata-rata dapat dihitung dengan rumus. Untu rumus rata-rata menurut Abduljabar & Darajat (2013, hlm. 111) menjelaskan bahwa:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{n}$$

Dimana : \bar{x} : nilai rata-rata

x = skor yang didapat

n = banyaknya data

\sum = menyatakan jumlah

Setelah mengetahui hasil rata-rata dari setiap tindakan maka dibuatlah grafik penilaian dari hasil penelitian tentang pola gerak dasar lempar dan tangkap sehingga dapat diketahui hasil seluruh tindakan dari siklus 1 sampai siklus 2. Grafik penilaian penelitian dibuat dengan rumus tingkat penguasaan dari setiap siswa sehingga setiap siswa mendapatkan hasil penilaian dari setiap tindakan. Setelah siswa mendapatkan nilai individu maka dibuatlah hasil rata-rata dari nilai seluruh jumlah siswa di kelas. Hasil rata-rata dibuat dari siklus 1 sampai siklus 2 sehingga dapat diketahui hasil peningkatan dari setiap tindakan siklus.

Untuk instrumen output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah di tentukan. Menurut Subroto (2014, hlm. 39-40) mengatakan bahwa: “ jika prosentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka prosentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakanatau siklus berikutnya.” Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan prosentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan *basketball like games* guna untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket.