

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Lokasi, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Cisarua Bandung. Alasan menjadikan SMPN 1 Cisarua Bandung sebagai lokasi penelitian, dikarenakan sekolah ini merupakan salah sekolah yang mempunyai fasilitas yang memadai untuk dilaksanakannya penelitian dengan keadaan siswa yang beragam.

#### 2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah SMPN 1 Cisarua kelas VII yang berjumlah sekitar 392 orang, terdiri dari 212 siswa perempuan dan 180 siswa laki-laki yang dibagi kedalam 10 kelas. Alasan menjadikan kelas VII sebagai populasi adalah karena dianggap bisa mewakili karakteristik remaja yang akan diteliti dan pada tingkat sekolah menengah pertama yang rata-rata siswa nya sudah berusia lebih dari 12 tahun dianggap sudah mampu menyelesaikan masalah yang kompleks, seperti yang diungkapkan Piaget (Desmita: 2005, hlm. 195) menyatakan bahwa ‘Pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai masa tenang atau dewasa’. Pada tahap ini siswa sudah mampu untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks, dapat mengembangkan pengetahuan sendiri, dan dapat belajar dari beberapa orang atau tujuan yang tersirat. Gambaran jumlah populasi di SMP Negeri 1 Cisarua Bandung dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian SMP Negeri 1 Cisarua Bandung

<b>Populasi Kelas VII SMPN 1 Cisarua</b>		
<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
<b>1</b>	<b>VII A</b>	<b>40</b>
<b>2</b>	<b>VII B</b>	<b>38</b>
<b>3</b>	<b>VII C</b>	<b>40</b>

<b>4</b>	<b>VII D</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>VII E</b>	<b>39</b>
<b>6</b>	<b>VII F</b>	<b>39</b>
<b>7</b>	<b>VII G</b>	<b>40</b>
<b>8</b>	<b>VII H</b>	<b>38</b>
<b>9</b>	<b>VII I</b>	<b>38</b>
<b>10</b>	<b>VII J</b>	<b>40</b>
<b>Total Populasi</b>		<b>392</b>

### 3. Teknik Sampling Penelitian

Populasi yang berjumlah 392 orang siswa dibagi kedalam 10 kelas dirandom dengan *Cluster random sampling*. Alasan menggunakan teknik *Cluster random sampling* karena peneliti merandom dari jumlah populasi yang besar. Sehingga populasi dipilih berdasarkan kelompok/kelas, penggunaan *Cluster random sampling* didasarkan pula pada usaha untuk menjaga keberadaan sampel dalam setiap pemberian perlakuan dan karena kondisi eksternal dan internal. Maksun (2010, hlm. 276) memaparkan bahwa:

Kondisi eksternal adalah peraturan yang berlaku atau orang yang memiliki otoritas tidak mengizinkan. Adapun kondisi internal adalah apabila penyampelan dilakukan terhadap individu subjek maka suasana kealiamahan kelompok akan berubah, sedangkan suasana kealiamahan kelompok tersebut merupakan salah satu kajian dalam riset yang dilakukan.

Pembelajaran penjas yang dilaksanakan di SMPN 1 Cisarua sudah terjadwal, sehingga tidak memungkinkan untuk menambah jam pelajaran baru diluar jadwal pembelajaran penjas karena beberapa faktor diantaranya adalah kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas diluar jadwal pembelajaran yang sudah ada. Fraenkel dkk. (2012, hlm. 95) menegaskan bahwa :

*Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... Just as simple random sampling is more effective with larger numbers of individuals, cluster random sampling is more effective with larger number of clusters.*

Langkah yang dilakukan dalam *cluster random sampling* untuk menentukan sampel yaitu dengan menyeleksi dari ke sepuluh kelas VII di SMPN 1 Cisarua adalah dengan menggunakan random selection dan random assignment, random selection menurut Fraenkel dkk. (2012, hlm. 267) yaitu “... means that every member of population has an equal chance of being selected to be a member of the sample”. Maksud pernyataan tersebut adalah setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel penelitian. Sedangkan random assignment menurut Fraenkel dkk. (2012, hlm. 267) yaitu “means that every individual who is participating in an experiment has an equal chance of being assigned to any of the experimental or control conditions being compared”. Maksud pernyataan tersebut adalah setiap individu yang berpartisipasi dalam penelitian memiliki peluang yang sama untuk ditugaskan ke salah satu kelompok eksperimen atau kelompok kontrol untuk dibandingkan. Langkah pertama yang dilakukan adalah masing-masing kelas diberikan nama dengan inisial A sampai J. Pengundian dilakukan dengan cara *random selection* dari sepuluh nama kelas yang sudah ditulis di selembar kertas dan digulung, kemudian hasilnya di ambil dua kelas untuk dijadikan sampel. Langkah selanjutnya setelah didapat Dua kelas yang terpilih dilakukan *random assignment* untuk menentukan yang mana kelompok A dan kelompok B. Adapun fungsi dari *random assignment* (penugasan) adalah agar sebelum pelaksanaan eksperimen, baik kelompok A maupun kelompok B keadaannya sama (homogen), sehingga terjadi perbedaan pada kedua kelompok itu, perbedaan yang terjadi adalah pengaruh dari perlakuan.

#### **4. Sampel Penelitian**

Dalam penelitian ini, sampel dipilih secara random. Populasi yang berjumlah 10 kelas di random menggunakan *Cluster random sampling*. Penentuan jumlah sampel berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (1993) dalam Maksu (2012, hlm.62) bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif itu”. Meskipun demikian mereka merekomendasikan sejumlah petunjuk jumlah sampel yang bisa dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Jumlah Sampel Representatif

Jenis Penelitian	Minimal Jumlah Sampel
Deskriptif/Survei	100 Subjek
Korelasional	50 Subjek
Eksperimen/kausal-komparatif	30 subjek atau 15 subjek dengan kontrol yang sangat ketat

(Sumber: Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian*. Unesa University Press: Surabaya)

Berdasarkan pendapat di atas, maka jumlah sampel pada masing-masing kelompok sangat representatif, karena jumlah siswa setiap kelasnya rata-rata 30 orang. Berdasarkan hasil pengundian sampel secara *cluster random sampling*, maka terdapat dua kelas yang terpilih menjadi sampel pada penelitian ini. Kelas yang menjadi kelompok A ialah kelas VII B berjumlah 38 siswa terdiri dari 20 orang siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki dan kelas VII H menjadi kelompok B berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 23 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Sehingga jumlah sampel keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 76 siswa kelas VII.

## B. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian quasi eskperimen ini desain yang dipakai adalah *Qounterbalanced Design*. Menurut Fraenkel dkk. (2012, hlm.277) *Qounterbalanced Design* Merupakan teknik lain untuk menyeimbangkan kelompok eksperimental dan kelompok pembanding. Dalam desain ini, masing-masing kelompok dikenai semua perlakuan, namun dalam urutan yang berbeda. Diperkuat oleh Ali & Asrori (2014, hlm. 100) yang mengungkapkan bahwa:

Desain konterbalans (*Counterbalance design*) dikenal juga dengan nama desain rotasi, desain *crossover* atau desain *switchover*. Desain ini digunakan untuk untuk mengatasi kelemahan-kelemahan desain yang tidak menggunakan kelompok kontrol dalam studi eksperimen atau kuasi-eksperimen terutama jika anggota sampel terbatas, tidak melakukan pretes, dan yang dites lebih dari satu variasi perlakuan.

Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1.

Kelompok A	$X_1$ O $X_2$ O
Kelompok B	$X_2$ O $X_1$ O

Gambar 3.1 *Qounterbalanced Design*

(Sumber: Fraenkel *et al.* (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : McGraw Hill)

Keterangan:

O = Pengukuran (*Situational Interest* dan Hasil belajar permainan bolabasket)

$X_1$  = Model Pembelajaran TGfU

$X_2$  = Model Pembelajaran konvensional

Alasan mengambil metode quasi eksperimen dengan desain *Qounterbalanced Design* adalah peneliti ingin melihat sejauh mana model pembelajaran mempengaruhi *Situational Interest* dan hasil belajar permainan bolabasket siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu dari bulan Agustus hingga September 2015 dengan rincian, 4 pertemuan yang dilaksanakan setiap 1 kali seminggu untuk memberikan perlakuan dan pengambilan nilai post-test langsung setelah diberikan perlakuan.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan studi dengan desain *counterbalance* menurut Ali (2011, hlm.301) adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan sejumlah jenis perlakuan yang akan dieksperimenkan.
2. Menetapkan sejumlah kelompok sebanyak jumlah jenis perlakuan yang akan dieksperimenkan.
3. Melakukan pemberian perlakuan, masing-masing kelompok mendapat sejumlah jenis perlakuan secara bersilang, dalam sejumlah sesi sesuai dengan jumlah jenis perlakuan yang diberikan.
4. Melakukan post tes setiap kali selesai pemberian satu jenis perlakuan pada setiap kelompok.
5. Menghitung rata-rata dari setiap jenis perlakuan pada setiap kelompok yang mengalami tiap jenis perlakuan.

6. Melakukan analisis data menggunakan metode statistika (biasanya menggunakan analisis variansi)
7. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode statistika butir f.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian *Qounterbalanced Design* menggunakan metode pembelajaran TGFU dan konvensional terhadap *situational interest* dan hasil belajar permainan bolabasket dengan alur penelitian sebagai berikut:

### 1. Perlakuan

Perlakuan dilakukan pada kedua kelompok dengan urutan yang berbeda. Urutan perlakuan dapat digambarkan pada Tabel 3.3 :

Tabel 3.3. Urutan Pemberian Perlakuan

Kelas/kel	Pertemuan 1	2	3	4
Kelas A	Ma O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	M <sub>B</sub> O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	Ma O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	M <sub>B</sub> O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>
Kelas B	M <sub>B</sub> O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	Ma O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	M <sub>B</sub> O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>	Ma O <sup>1</sup> O <sup>2</sup>

Keterangan:

Ma = Model Pembelajaran TGFU

M<sub>B</sub> = Model Pembelajaran konvensional

O<sup>1</sup> = penilaian *Situational Interest*

O<sup>2</sup> = Penilaian Hasil Belajar

Penerapan model pembelajaran TGFU dan Konvensional pada pembelajaran penjas di sekolah merupakan *educational setting*. Materi bolabasket pada silabus penjas SMP yaitu sebanyak 4 kali pertemuan setiap semester. Perlu ditekankan bahwa tuntutan pembelajaran penjas di sekolah bukanlah untuk membuat mereka menjadi mahir seperti atlet bolabasket pada umumnya, sehingga penekanan tugas pembelajaran bagi siswa ialah bagaimana siswa mampu bermain secara efektif dan mampu bekerjasama dengan baik, sehingga mereka menggemari aktivitas jasmani. Berikut merupakan program perlakuan yang diberikan pada materi ajar bolabasket

yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan untuk program penelitian. urutan pemberian perlakuan pada program penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Program Penelitian

<b>Pertemuan</b>	<b>Materi</b>
1	Melakukan teknik dasar <i>Passing, game end to end</i> + (Pelaksanaan <i>Posttest</i> )
2	Melakukan teknik dasar <i>dribbling, Fast break offence</i> + (Pelaksanaan <i>Posttest</i> )
3	Menonton video permainan, aplikasi di lapangan + (Pelaksanaan <i>Post-test</i> )
4	Melakukan teknik dasar <i>passing, dribbling, shooting</i> + (Pelaksanaan <i>Posttest</i> )

## 2. *Post-test*

Post-test dilakukan setiap kali selesai diberikan treatment atau perlakuan, hal ini didasari oleh pendapat Lee dan Solmon (1992) dalam Chen *et al.* (2001) yang merekomendasikan bahwa “waktu antara suatu kegiatan (aktifitas) dan laporan siswa mengenai kegiatan tersebut harus sesingkat mungkin, sedekat mungkin. Dalam penelitian ini, pengukuran (pengisian *Situational Interest Scale*) dilakukan segera setelah siswa berinteraksi dengan setiap tugas belajar”. Dan diperkuat oleh penelitian Ilmawati (2014) bahwa “*situational interest* dapat dipengaruhi hanya dalam satu pertemuan saja, maka dari itu minat siswa dalam pembelajaran tersebut dikatakan minat situasional”. Kemudian kemampuan bermain dapat diketahui melalui permainan yang berlangsung selama 5 menit melalui *videotape* pada permainan dan dinilai dengan instrument GPAI. Selanjutnya data dianalisis untuk menguji hipotesis.

## C. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono (2009, hlm.102). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. *Situational Interest*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur situasional interest siswa adalah angket *Situasional interest Scale* siswa dari Chen dkk. (1999). Instrumen terdiri dari 24 soal dengan menggunakan skala Likert. Item dalam situasional interest scale dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. *Items in the situasional interest scale*

<i>Exploration intention</i>	<i>Attention demand</i>
<i>I want to analyse it to have a grasp on it</i>	<i>My attention was high</i>
<i>I want to discover all the tricks in this activity</i>	<i>I was very attentive all the time</i>
<i>I like to find out more about how to do it</i>	<i>I was focused</i>
<i>I like to inquire into details of how to do it</i>	<i>I was concentrated</i>
<i>Instant Enjoyment</i>	<i>Novelty</i>
<i>It is an enjoyable activity to me</i>	<i>This activity is new to me</i>
<i>This activity is exciting</i>	<i>This activity is fresh</i>
<i>This activity inspires me to participate</i>	<i>This is a new-fashioned activity for me to do</i>
<i>This activity is appealing to me</i>	<i>This is an exceptional activity</i>
<i>Challenge</i>	<i>Total Interest</i>
<i>It is complex activity</i>	<i>This activity is interesting</i>
<i>This activity is complicated</i>	<i>The activity looks fun for me</i>
<i>This activity is a demanding task</i>	<i>It is fun for me to try this activity</i>
<i>It is hard for me to do this activity</i>	<i>This is an interesting activity for me to do</i>

(Sumber : Ang chen, Paul W. Darst dan Robert P. Pangrazi. (2001). *An examination of situasional interest and its source*. British Journal of Educational Psychology. 71,383-400.)

Skala pengukuran yang digunakan oleh penulis yaitu skala *likert* dengan kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kriteria pemberian skor untuk setiap jawaban butir pernyataan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Pemberian Skor Terhadap Alternatif jawaban

No	Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-ragu	3	3

4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

## 2. Hasil Permainan Bolabasket

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Oslin dkk. (1998, hlm. 240) menjelaskan bahwa :

*The GPAI provides teachers and researchers with means of observing and coding performance behaviors. (e.g., making decisions, moving appropriately, and executing skills) there are linked to solving tactical problems. Observable components of game performance were formulated and reformulated until consensus was reached by all experts.*

Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Pengamatan dilakukan terhadap permainan berdurasi 5 menit pada permainan dengan menggunakan *videotape*. Oslin dkk. (1998, hlm. 240) menegaskan bahwa “*Measures of performance taken during game play provide a more accurate representation of a player’s or student’s ability*”. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7. *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Tanggal : 23 september 2015	GPAI Bolabasket	Kelompok: A
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria	
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas</li> </ul>	



#### **D. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum digunakan angket Situational Interest yang terdiri dari 6 komponen (exploration intention, attention demand, instans enjoyment, novelty, challenge, dan total interest) diuji kembali validitas dan realibilitasnya.

##### **1. Uji Validitas**

Angket Situational Interest di uji menggunakan program PAWS statistics 18. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam uji validitas:

- a) Masukan data hasil uji coba instrumen pada program SPSS.
- b) Klik Analyze pada menu toolbar, kemudian pilih Reliability Analysis.
- c) Klik bagian statistik yang berada di pojok kanan atas, ceklis item, scale dan scale if item deleted. Lalu klik continue.
- d) Masih pada kategori Reliability Analysis, pindahkan data ke kolom item. Tunggu sampai data muncul.

##### **2. Uji Reliabilitas**

- a) Masukan data hasil ujicoba instrument pada program SPSS.
- b) Klik Analyze pada menu toolbar SPSS dan pilih Scale kategori Reliability analysis.
- c) Klik bagian statistik yang berada di pojok kanan atas, ceklis item, scale dan scale if item deleted. Lalu klik continue.
- d) Masih pada kategori Reliability Analysis, pindahkan data ke kolom item. Tunggu sampai data muncul.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dipilih melalui angket. Angket yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Angket berisi pertanyaan yang merupakan penjabaran dari variabel situasional interest scale yang terdiri dari *exploration intention*, *attention demand*, *instans enjoyment*, *novelty*, *challenge* dan *total interest*. Adapun teknik pengumpulan data pada setiap instrument adalah sebagai berikut:

##### *1. Situational Interest*

- a) Angket diberikan kepada sample segera setelah selesai diberikan treatment.
- b) Angket dikerjakan selama 10 menit.
- c) Angket dikumpulkan.

- d) Peneliti melakukan pemeriksaan angket.
- e) Skor yang dihasilkan merupakan data penelitian dari *situational Interest*.

## 2. Hasil Belajar Permainan Bolabasket

Oslin *et al* (1998:240) dalam Stephani (2014) menyatakan bahwa “*To adequately assess player’s ability to provide support, a 3-versus-3, 4-versus-4, or 5-versus-5 game would likely provide a more authentic or valid context in which to assess this component*”. Maka, langkah pelaksanaan pengambilan data keterampilan bermain ialah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk melaksanakan tes keterampilan bermain.
- b) Sampel dibagi menjadi 8 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
- c) Peneliti menentukan urutan atau giliran bermain.
- d) Kedua kelompok memakai rompi yang berbeda warna serta diberikan nomor.
- e) Peneliti terlebih dahulu memotivasi siswa agar bermain dengan sportif dan mentaati peraturan dan keputusan wasit.
- f) Setiap permainan direkam melalui *video tape*.
- g) Permainan berlangsung selama 5 menit.
- h) Permainan selesai dan langsung diganti kelompok berikutnya.

## F. Analisis Data

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian Model Pembelajaran dan *situational interest* terhadap hasil belajar Bolabasket. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for Windows versi 18.0* dan analisis data yang digunakan adalah:

### 1. Uji normalitas dan homogenitas

Uji normalitas menggunakan kromogorov smirnov, Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama menggunakan uji Lavene’s test. Output yang dihasilkan dari *descriptive explore* data tersebut sekaligus menghasilkan dua analisis, yaitu normalitas dan homogenitas data.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh, menggunakan ANCOVA. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar permainan bolabasket siswa.
- b. Model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap situational interest siswa.
- c. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan situational interest terhadap hasil belajar permainan bolabasket siswa.

## G. Skenario Pembelajaran

Berikut ini adalah skenario pembelajaran model pembelajaran TGFU dan Model pembelajaran Konvensional secara umum, bisa dilihat pada Tabel 3.8 :

Tabel 3.8. Skenario Pembelajaran Secara Umum

Adegan	Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU)	Model Pembelajaran Konvensional
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Pemanasan</li> <li>3. Presensi</li> <li>4. Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa</li> <li>2. Pemanasan</li> <li>3. Presensi</li> <li>4. Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.</li> </ol>
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian bentuk permainan</li> <li>2. Teaching Game for Understanding               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menghentikan permainan dan kemudian mengajukan beberapa pertanyaan...</li> <li>b. Kepada tim penyerang Bagaimana supaya tim berhasil memasukkan bola ke dalam keranjang dengan cepat? Bagaimana polanya supaya tim berhasil memasukkan bola ke dalam keranjang dengan cepat?</li> <li>c. Kepada tim bertahan Bagaimana menghadapi serangan cepat lawan? Apa yang terjadi apabila tim terlambat melakukan transisi?</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Skill : Penjelasan teknik gerak yang akan dipelajari</li> <li>2. Drill : Siswa berlatih teknik gerak</li> <li>3. Games : Siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan.</li> </ol>

	<p>d. Guru menjelaskan prinsip dasar menyerang cepat, bertahan menghadapi serangan cepat, jump shoot, lay up shoot dan transisi dalam permainan bola basket.</p> <p>3 Latihan untuk Pengembangan Teknik</p> <p>4 Kembali ke bentuk permainan</p>	
Penutup	<p>1. Pendinginan</p> <p>2. Evaluasi, diskusi dan tanya jawab</p> <p>3. berdoa</p>	<p>1. Pendinginan</p> <p>2. Evaluasi, diskusi dan tanya jawab</p> <p>3. berdoa</p>