

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. Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Berbobot tidaknya sebuah penelitian tergantung dari pertanggung jawaban metode penelitian. Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan dapat tepat sasaran dan dapat bermanfaat, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian ini yaitu dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Hidayat (2011, hlm.34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

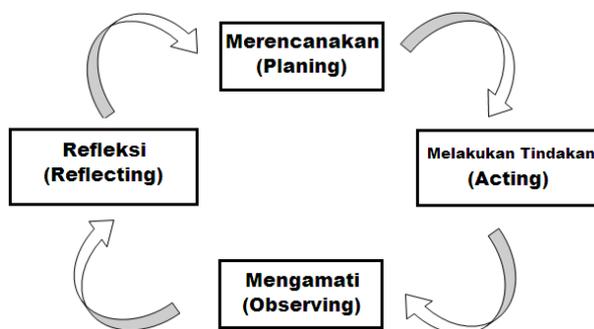
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Mills (dalam Wardhani dan Wihardit 2011, hlm. 4) mendefinisikan PTK sebagai: “systematic inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Informasi ini digunakan untuk meningkatkan persepsi serta mengembangkan “reflective practice” yang berdampak positif dalam berbagai praktik persekolahan, termasuk memperbaiki hasil belajar siswa.

PTK adalah salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba mengaplikasikan hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan yang terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian dapat disebut juga sebagai rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti

memperoleh jawaban dari penelitiannya, selain itu dilaksanakannya PTK ini di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pangajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itusendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis rancangan dari Model *Kurt Lewin*, Model *Kurt Lewin* menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian tindakan menurut Model *Kurt Lewin* (dalam Hidayat, 2011, hlm.35) bahwa:

PTK Model *Kurt Lewin* terdiri dari empat komponen, yaitu ; perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK Model *Kurt Lewin*
(Sumber : www.m-edukasi.web.id)

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan yaitu selama pertengahan bulan Oktober dan pertengahan bulan November tahun 2016 yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan selama empat minggu (empat kali pertemuan). Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Nagreg 2 Kec Nagreg Kab. Bandung.

B. Subyek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2Nagreg Kec.Nagreg Kab.Bandung, pada kelas IV. Adapun faktor-faktor penelitian ini diantaranya : sarana prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Hidayat (2011, hlm.36) menjelaskan bahwa Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang pemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek. Lebih jauh Hidayat (2011, hlm. 36) menjelaskan bahwa, ada tiga variable yang dikaji dalam PTK, yaitu variable input, variable proses, dan variable output.

1. Variabel input

Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Nagreg 2 Kec.Nagreg Kab.Bandung.

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah dengan modifikasi bola dan variasi aktifitas lempar tangkap yang berhubungan dengan bahan ajar dan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan lempar-tangkap siswa.

3. Variabel output

Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan gerak lempar-tangkap siswa yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap agar dapat terjadi suatu perubahan kemampuan geraknya, berupa perubahan dalam bentuk meningkatnya kemampuan lempar-tangkap siswa dalam proses pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

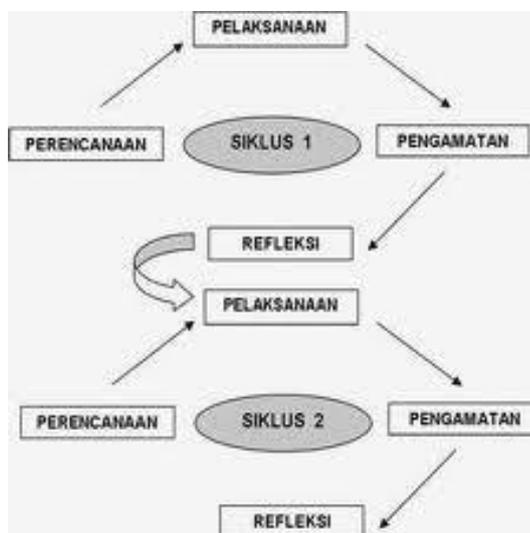
Sehubungan Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahapan-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, sebagai gambarannya dapat disajikan gambar pentahapannya dengan model *john eliot*, sebab model *john elliot* ini sama pemaknaannya dengan model *kurt lewin*, berikut :



Gambar 3.2 Prosedur atau Tahapan SPTK Model *John Elliot*
(Sumber: akhmadsudrajat.wordpress.com, 2008)

Dari bagan di atas terdapat empat langkah penting PTK yaitu rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi.

E. Rencana Tindakan

Menurut Kunandar (2012, hlm. 91) menjelaskan bahwa “Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko.”

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

1. Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian.

Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sedangkan observer adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN 2 Nagreg dan rekan sebaya. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan pada upaya meningkatkan sikap belajar dan pemahaman dalam aktivitas lempar tangkap siswa melalui modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi peraturan permainan dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran gerak lempar-tangkap melalui modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Lembar 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 bantu teknologi yang layak untuk mendapatkan informasi (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi untuk perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.

- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran gerak dasar lempar-tangkap.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) yang diperlukan, untuk kegiatan pembelajaran gerak lempar-tangkap melalui modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap.

2. Pelaksanaan tindakan

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

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

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

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

Siklus 1

Skenario tindakan pembelajaran

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

Tindakan I aktivitas lempar-tangkap dalam formasi (7 vs 7)

Fokus pembelajaran : Variasi aktivitas melempar, menangkap, menguasai bola, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali operan.

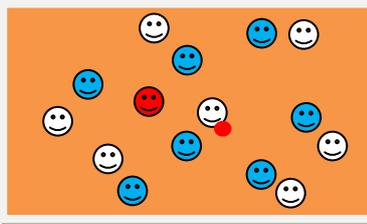
Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

1) Pendahuluan

- 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 memeriksa 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 aktifitas permainan lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 7 orang plus 1 orang sebagai bunglon, kemudian siswa melakukan aktivitas permainan sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

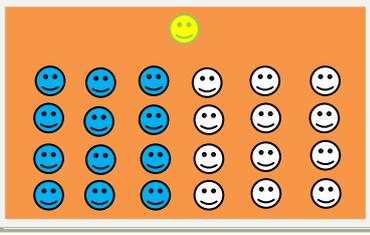
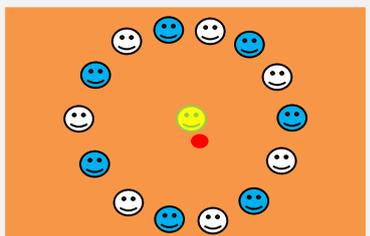
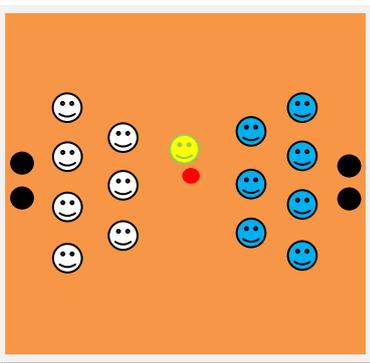
TABEL 3.1
Penelitian siklus satu tindakan satu

Indikator	Guru	Siswa	Formasi
Pemanasan Aktivitas permainan bunglon (<i>End zone ball</i>) 10x lempar-tangkap	Guru menjelaskan aturan dan permainan Aktivitas permainan bunglon	Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok plus memilih salah satu siswa sebagai bunglon sesuai intruksi guru	

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

<p>Cara melempar dan menangkap bola</p>	<p>Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara melempar-menangkap bola</p>	<p>Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab</p>	
<p>Variasi Aktivitas lempar-tangkap</p>	<p>Guru menginstruksikan kepada seluruh untuk membuat lingkaran</p>	<p>Siswa berkelompok mempraktikkan variasi aktivitas lempar-tangkap sesuai dengan intruksi guru</p>	
<p>Aktivitas Permainan 10x lempar-tangkap 7 Vs 7 (tenball dan target man) -Mencetak skor -Mencari posisi -Mendukung permainan</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan target man</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan target man</p>	

3) Penutup

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

Siklus 1

Skenario tindakan pembelajaran

Tindakan II aktivitas lempar-tangkap dalam formasi (7 vs 7)

Fokus pembelajaran : Variasi aktivitas melempar, menangkap, menguasai bola, dan mempertahankan bola sebanyak 7 kali operan.

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

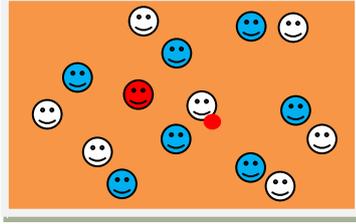
Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

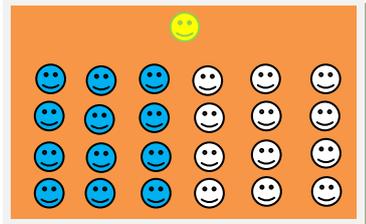
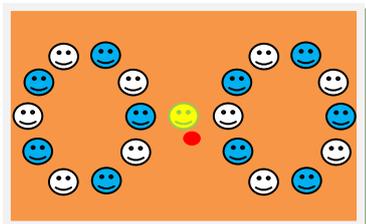
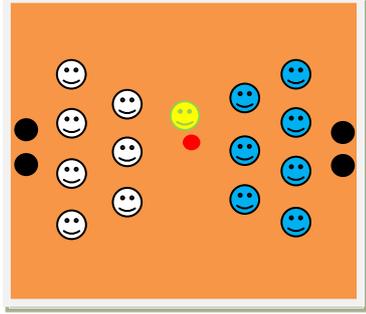
1) Pendahuluan

- 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 memeriksa 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 aktifitas permainan lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 7 orang plus 1 orang sebagai bunglon, kemudian siswa melakukan aktivitas permainan sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

TABEL 3.2
Penelitian siklus satu tindakan dua

Indikator	Guru	Siswa	Formasi
Pemanasan Aktivitas permainan bunglonan (<i>End zone ball</i> 10x lempar-tangkap	Guru menjelaskan aturan dan permainan Aktivitas permainan bunglonan	Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok plus memilih salah satu siswa sebagai bunglon sesuai intruksi guru	

Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemonstrasikan cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Variasi Aktivitas lempar-tangkap	Guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk membagi siswa kedalam dua kelompok dan membuat lingkaran	Siswa berkelompok mempraktikkan variasi aktivitas lempar-tangkap sesuai dengan intruksi guru	
Aktivitas Permainan 7x lempar-tangkap 7 Vs 7 (<i>tenball dan target man</i>) -Mencetak skor -Mencari posisi -Mendukung permainan	Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>target man</i>	Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>target man</i>	

3) Penutup

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

3. Observasi

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

4. Refleksi

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

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 dapat meningkatkan kemampuan lempar-tangkap dalam mengikuti pembelajaran aktivitas permainan yang didukung dengan modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap. 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 2

Skenario tindakan pembelajaran

Tindakan I Aktivitas lempar-tangkap dalam formasi (5 vs 5)

Fokus pembelajaran : Variasi aktivitas melempar, menangkap, menguasai bola, dan mempertahankan bola sebanyak 10 kali operan.

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

1) Pendahuluan

- 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 memeriksa kehadiran siswa.
- e) Apersepsi

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

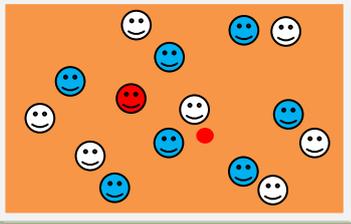
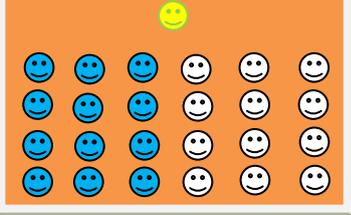
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

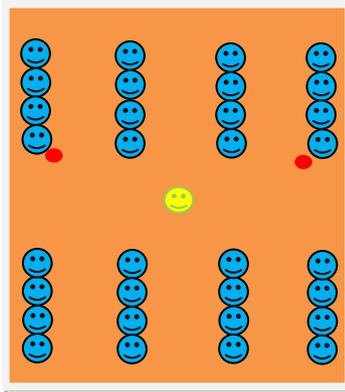
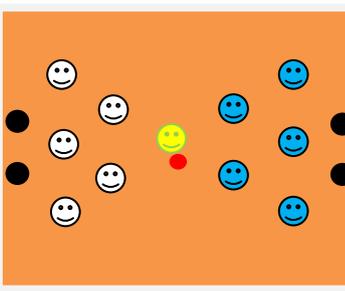
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- (1) Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahuidalam aktifitas permainan lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 7 orang plus 1orang sebagai bunglon, kemudian siswa melakukan aktivitas permainan sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan Inti

TABEL 3.3
Penelitian siklus dua tindakan satu

Indikator	Guru	Siswa	Formasi
Pemanasan Aktivitas permainan bunglonan (<i>End zone ball</i>) 10x lempar-tangkap	Guru menjelaskan aturan dan permainan Aktivitas permainan bunglonan	Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok plus memilih salah satusiswa sebagai bunglon sesuai intruksi guru	
Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	

<p>Variasi Aktivitas lempar-tangkap</p>	<p>Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuat 2 kelompok masing-masing kelompok dibagi menjadi 4 regu dan sesuai intruksi guru</p>	<p>Siswa membagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok dibagi menjadi 4 regu dan mempraktikan variasi aktivitas lempar-tangkap sesuai dengan intruksi guru</p>	
<p>Aktivitas Permainan 10x lempar-tangkap 5 Vs 5 (tenball dan target man) -Mencetak skor -Mencari posisi -Mendukung permainan</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan target man</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan target man</p>	

3) 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.

Siklus 2

Skenario tindakan pembelajaran

Tindakan II Aktivitas lempar-tangkap dalam formasi (5 vs 5)

Fokus pembelajaran : Variasi aktivitas melempar, menangkap, menguasai bola, dan mempertahankan bola sebanyak 7 kali operan.

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar-tangkap dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar

Haji Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

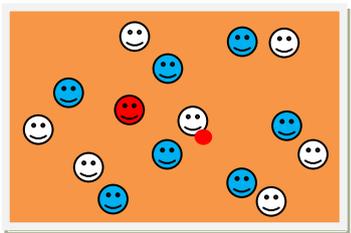
tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

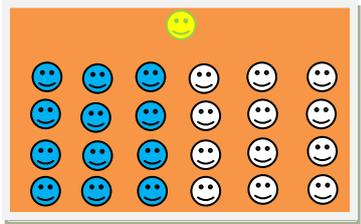
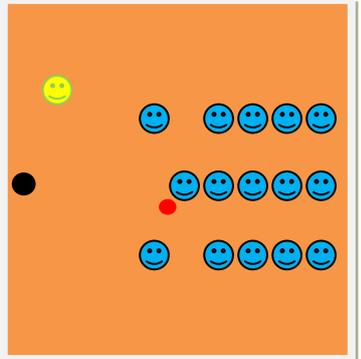
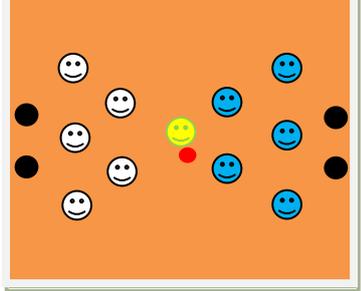
1) Pendahuluan

- 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 memeriksa 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 aktifitas permainan lempar tangkap.
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran Pemanasan dengan permainan kucing-kucingan. Siswa terbagi kedalam dua kelompok masing-masing berjumlah 7 orang plus 1 orang sebagai bunglon, kemudian siswa melakukan aktivitas permainan sesuai instruksi guru.

2) Kegiatan inti

TABEL 3.4
Penelitian siklus dua tindakan dua

Indikator	Guru	Siswa	Formasi
Pemanasan Aktivitas permainan bunglon (<i>End zone Ball</i>) 10x lempar-tangkap	Guru menjelaskan aturan dan aktivitas permainan bunglon	Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok (7vs7) plus 1 sebagai bunglon sesuai intruksi guru	

Cara melempar dan menangkap bola	Guru membariskan siswa, selanjutnya menjelaskan dan mendemostrasikan cara melempar-menangkap bola	Siswa berbaris dan memperhatikan guru dan sekaligus bertanya jawab	
Variasi Aktivitas lempar-tangkap	Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuat barisan tiga banjar, banjar 1 dan 3 maju 4 langkah dan selanjutnya mendengarkan intruksi dari guru	Siswa perbaris mempraktikan variasi aktivitas lempar-tangkap(Passing 3), mendekati kearah ember kemudian salah satu siswa berusaha memasukkan bola kedalam ember sesuai dengan intruksi guru	
Aktivitas Permainan 7x lempar-tangkap 5 Vs 5 (tenball dan target man) -Mencetak skor -Mencari posisi -Mendukung permainan	Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>target man</i>	Guru menjelaskan cara bermain dan menyuruh siswa untuk membagi kelompok dan melakukan permainan <i>target man</i>	

3) 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.

1. Observasi

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

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

2. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II. Dalam melaksanakan kegiatan tindakan penelitian ini peneliti memberikan materi permainan lempar-tangkap dengan empat pertemuan yaitu dengan bentuk materi menggunakanm macam-macam modifikasi bola, bentuk materi permainan dan atau Variasi aktivitas lempar tangkap. Peneliti membuat kelompok kecil dalam permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

F. Intrumen Penelitian

Menurut Hidayat (2011, hlm.39) Instrumen penelitian 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 keterampilan lempar-tangkap dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

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

TABEL 3.5

Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
----------	-------------------------------

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

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

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

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

Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

TABEL 3.6

Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

Komponen	Kriteria
----------	----------

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

<p>1. Keputusan yang di ambil <i>(Decision Marking)</i>. Pemain melakukan lempar-tangkap dengan teman sekelompok dengan tujuan untuk mematikan pergerakan lawan dan mencetak skor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan • Pemain berusaha untuk mendapatkan skor
<p>2. Melaksanakan Keterampilan <i>(Skill Execution)</i>. Pemain melakukan gerakan lempar tangkap bola dalam permainan.</p>	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran • Shooting bola masuk ke gawang <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh • Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang • Melindungi dan menguasai bola
<p>3. Memberi dukungan <i>(support)</i>. Dalam permainan, pemain membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha untuk mencetak skor. • Pemain berusaha memberikan dukungan operan ke teman

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

TABEL 3.7

Format Penilaian GPAI

No	Name	keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		JUMLAH	NILAI AKHIR
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
JUMLAH									
RATA-RATA									

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2Nagreg Kec. Nagreg Kab. Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Kunandar (2012, hlm.143) menyatakan bahwa ”Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.”

2. Catatan lapangan

Haji Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

Catatan lapangan merupakan alat penting, Karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2012, hlm.197) bahwa, "Catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas."

3. Kamera foto

Kamera foto yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian. Menurut Hopkins dalam Kunandar (2012, hlm.200) bahwa, "Foto, atau yang lebih belakangan berbentuk kamera digital, juga menjadi perangkat utama untuk merekam peristiwa-peristiwa penting di ruang kelas atau menggambarkan episode pengajaran tertentu."

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Nagreg 2 Kec.Nagreg Kab. Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pembelajaran melalui modifikasi bola dan variasi aktivitas lempar tangkap kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

I. Teknik Analisis Data

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

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

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

Keterangan:

\bar{X}	= Nilai rata-rata yang dicari
$\sum X$	= Jumlah skor (x)
N	= Banyaknya subjek
X	= Skor setiap subjek

(Sumber: Abduljabar, 2010 hlm. 191)

Hajj Ahmad Dzar Al-Masih, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK LEMPAR - TANGKAP MELALUI MODIFIKASI BOLA DAN VARIASI AKTIVITAS LEMPAR - TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 NAGREG KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG

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

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

Berikut ini Skor ideal dari setiap komponen GPAI:

1. Keputusan yang Diambil : 6
2. Melaksanakan Keterampilan : 10
3. Memberi Dukungan : 6

a. Indeks Keputusan yang Diambil

$$\text{Skor Sesuai (S)} \\ = \frac{\text{Skor Sesuai (S)}}{\text{Skor Sesuai (S)} + \text{Skor Tidak Sesuai (TS)}}$$

b. Indeks Melaksanakan Keterampilan

$$\text{Skor Efektif (E)} \\ = \frac{\text{Skor Efektif (E)}}{\text{Skor Efektif (E)} + \text{Skor Tidak Efektif (TE)}}$$

c. Indeks Memberi Dukungan

$$\text{Skor Sesuai (S)} \\ = \frac{\text{Skor Sesuai (S)}}{\text{Skor Sesuai (S)} + \text{Skor Tidak Sesuai (TS)}}$$

- | | |
|--------------------------------|-------------|
| Jumlah komponen yang digunakan | : 3Komponen |
| Lama permainan | : 10 menit |
| KKM | : 75 |

$$\text{Perhitungan:} \frac{\text{Jumlah Skor Indeks setiap Komponen}}{\text{Jumlah komponen}} \times 100\% = \text{Nilai Akhir}$$

1,8

$$\text{Contoh} \quad : \frac{\text{-----}}{3} \times 100\% = 60$$