

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Terdapat beberapa pengertian /definisi dari penelitian tindakan kelas yaitu antara lain :

1. Menurut Jaedun (2008), penelitian tindakan kelas PTK adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi dsb).
2. Menurut Sukanti (2008), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang dijumpai guru dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menurut Ani W (2008). Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif.

Dari pengertian-pengertian penelitian tindakan kelas tersebut diatas, dapat diambil suatu pemahaman bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada didalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi dalam Mulyasa (2011, hlm. 10) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah paparan gabungan definisi dari tiga kata yaitu:

- a. Penelitian menunjukkan pada kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

- b. Tindakan menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
- c. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berdasarkan pemahaman terhadap tiga kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa: penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas (PTK) atau biasa dikenal juga dengan istilah classroom action research. Penelitian ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin seorang ahli psikologi social America pada tahun 1946. Dalam konteks penjas, olahraga, dan kesehatan menurut Hidayat Y (2011, hlm. 6) bahwa:

“PTK adalah sebuah penelitian refleksi yang dilaksanakan secara siklis atau berdaur oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di lapangan atau ruangan olahraga dengan tujuan pokok untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi para guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ketika sedang melaksanakan pembelajaran.”

Hal tersebut diperjelas dengan tujuan PTK menurut Hidayat Y (2011, hlm. 7) bahwa:

”PTK bertujuan pula meningkatkan relevansi dan efisiensi pendidikan. Peningkatan relevansi pendidikan diwujudkan melalui peningkatan mutu proses dan mutu hasil pembelajaran, sedangkan efisiensi pendidikan diwujudkan

melalui usaha terintegrasi antar pelaku pendidikan dengan ahli atau pakar, antar lembaga yang bertanggung jawab, atau bahkan antar pelaku pendidikan dan lembaga pendidikan dengan lembaga atau pihak lain.’’

Sesuai dengan tujuan di atas, pelaksanaan PTK akan memiliki manfaat untuk para guru dalam kaitannya dengan peningkatan dan perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Lebih lanjut Sukardi dalam Mulyasa (2011, hlm. 21) menjelaskan bahwa :

Secara umum tujuan penelitian tindakan mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Merupakan salah satu cara strategi guna memperbaiki layanan maupun hasil belajar dalam suatu lembaga.
2. Mengembangkan rencana tindakan guna meningkatkan apa yang telah dilakukan sekarang.
3. Mewujudkan proses penelitian yang mempunyai manfaat ganda, baik bagi peneliti yang dalam hal ini mereka memperoleh informasi yang berkaitan dengan permasalahan, maupun pihak subjek yang diteliti dalam mendapatkan manfaat langsung dari adanya tindakan nyata.
4. Tercapainya konteks pembelajaran dari pihak yang terlibat, yaitu peneliti dan subjek yang diteliti (Mc Niff:1992).
5. Timbulnya budaya meneliti yang terkait dengan prinsip sambil bekerja dapat melakukan penelitian di bidang yang ditekuni.
6. Timbulnya kesadaran pada subjek yang diteliti sebagai akibat adanya tindakan nyata untuk meningkatkan kualitas.
7. Diperolehnya pengalaman nyata yang berkaitan erat dengan usaha peningkatan kualitas secara professional maupun akademik.

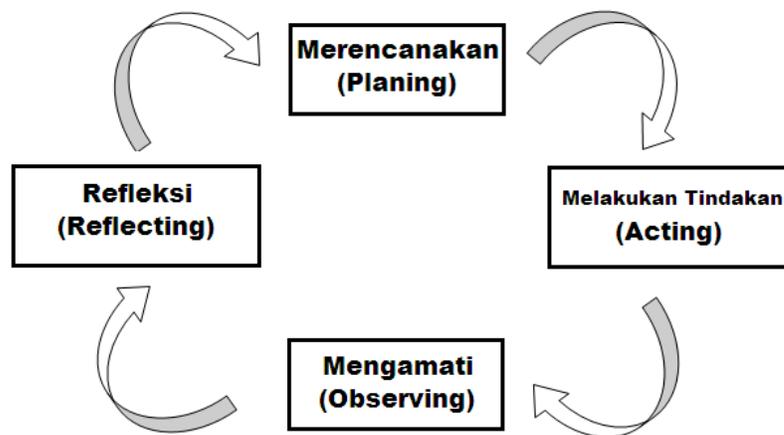
Dari pemaparan tujuan penelitian tindakan di atas, maka penelitian tindakan akan memberikan pengaruh yang positif terhadap peneliti dan subjek yang diteliti dalam upaya untuk meningkatkan mutu layanan dan hasil kerja suatu lembaga. Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar dan juga harus tertuju atau mengenai terhadap hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

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*)”.



Gambar 3.1
Desain PTK Model Kurt Lewin

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru akan lebih banyak memperoleh pengalaman tentang praktik pembelajaran secara efektif. Berbagai manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Mulyasa (2011, hlm. 90) adalah:

1. Mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan senantiasa tampak baru di kalangan peserta didik.

2. Merupakan upaya pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan karakteristik pembelajaran, serta situasi dan kondisi kelas.
3. Meningkatkan profesionalisme guru melalui upaya penelitian yang dilakukannya, sehingga pemahaman guru senantiasa meningkat, baik berkaitan dengan metode maupun isi pembelajaran.

Oleh karena itu, praktik PTK diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memecahkan dan memperbaiki berbagai persoalan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan pada umumnya.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX-H SMPN 2 Lembang tahun 2016/2017. Subjek penelitiannya dilakukan pada peserta didik kelas IX-H SMPN 2 Lembang sebanyak 34 peserta didik. Menurut Bungin dalam Siregar (2014, hlm. 56) bahwa populasi penelitian merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Menurut Siregar (2014, hlm. 56) Sampel merupakan suatu prosedur pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah wakil dari populasi yang diambil datanya dan kemudian data tersebut diolah dan diteliti. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IX-H SMPN 2 Lembang yang berjumlah 34 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 14 orang dan siswa perempuan 20 orang.

Tabel 3.1
Jumlah Peserta Didik

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	14
2	Perempuan	20
Jumlah Total		34

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX-H SMPN 2 Lembang, tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2016. Adapun jadwal pelaksanaan tindakan dilakukan di jadwal jam pelajaran pendidikan jasmani kelas IX-H dan diluar jam pelajaran pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut :

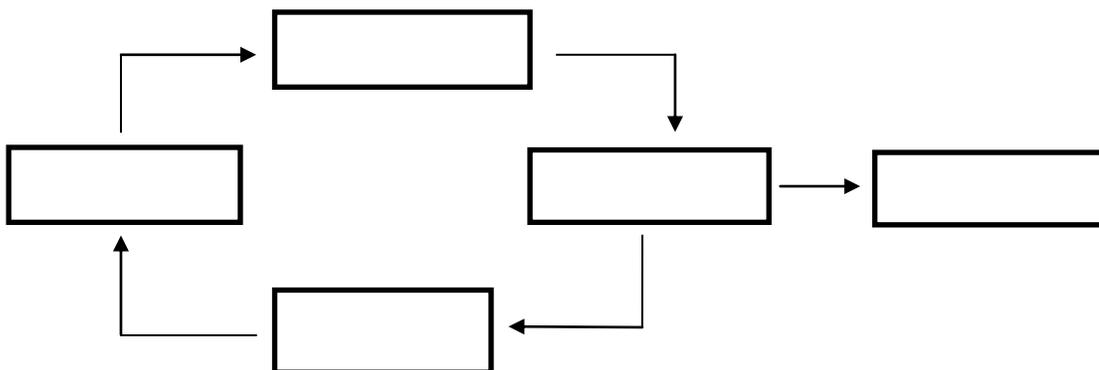
Tabel 3.2
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

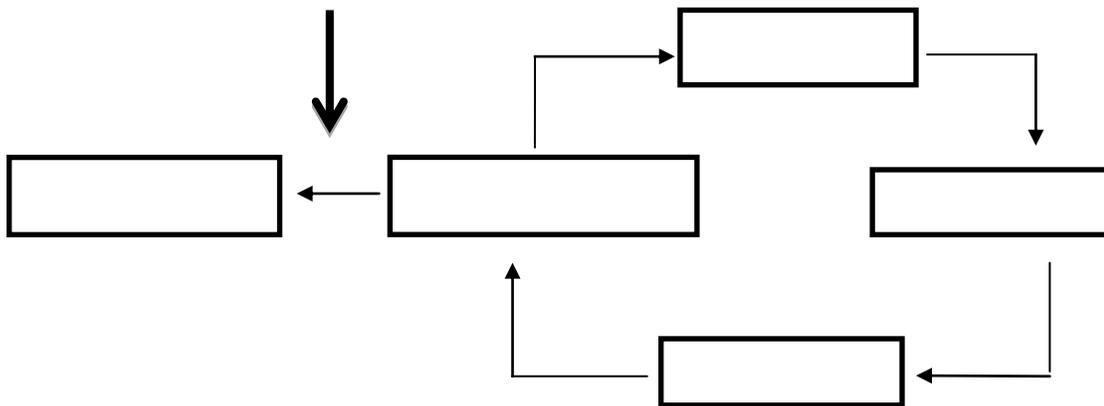
No	Uraian kegiatan	Bulan/Minggu							
		November 2016		Desember 2016				Januari 2017	
		3	4	1	2	3	4	1	2
1	Tahap perencanaan								
	a. Identifikasi masalah								
	b. Inventarisir data sekunder								

	c. Pembuatan RPP								
	d. Persiapan administrasi								
2	Tahap II : pelaksanaan penelitian								
	a. Penyusunan instrument penelitian								
	b. Pelaksanaan penelitian								
	1) Siklus I								
	2) Siklus II								
	c. Analisis dan pengolahan data								
	d. Penulisan laporan								
	e. Pengesahan oleh dosen pembimbing								

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin sesuai dengan rancangan penelitian, maka prosedur penelitian merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklis. Berikut gambar tahapannya :





Gambar 3.2
Prosedur atau Tahapan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Satu siklus meliputi empat tahapan, yaitu :

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan sikap kreatif siswa pada pembelajaran permainan bolatangan. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari beberapa siklus yang didalamnya terdapat tindakan-tindakan berupa proses pembelajaran yang difokuskan pada implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bolatangan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut :

- a) Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengadakan observasi awal untuk memperoleh gambaran dan data pendahuluan mengenai masalah yang terjadi disekolah, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan mencatat masalah juga kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

- b) Peneliti berdiskusi dengan observer (guru mata pelajaran penjas) membicarakan permasalahan yang ditemukan serta dirasakan ketika kegiatan pembelajaran.
- c) Setelah terjadi kesepakatan antara peneliti dan observer, peneliti menyusun persiapan mengajar dengan menggunakan implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bolatangan untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- d) Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bolatangan.
- e) Peneliti menyiapkan instrumen pengumpulan data untuk digunakan dalam tahap pelaksanaan tindakan. Berupa angket dan alat elektronik (kamera) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.
- f) Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran permainan bolatangan.

2. Tahap Tindakan (*Action*)

Dalam tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran antara lain yang akan dilakukan :

Tabel 3.3
Formasi Skenario

Siklus	Tindakan	Materi	Skenario
--------	----------	--------	----------

1	1	Endzone	<p style="text-align: center;">Game: Ten Ball</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 7-10 orang. • Siswa melakukan 10 kali lempar pada teman satu tim tanpa dribel. • Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali akan mendapat satu poin. • Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang. <p style="text-align: center;">Drill</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap dengan temannya secara berhadapan. <p style="text-align: center;">Game: 3 vs 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 4-5 orang. • Siswa melakukan 10 kali lempar pada teman satu tim tanpa dribel. • Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali akan mendapat satu poin. • Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang.
1	2	Mencari Ruang	<p style="text-align: center;">Game : Ucing-Ucingan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Ada 2 siswa yang menjadi ucing dan sisanya menjadi tikus.

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang menjadi kucing berusaha untuk menangkap seluruh tikus menggunakan bola. • Cara kucing menangkap tikus adalah dengan melakukan lempar tangkap bola dengan temannya tanpa berlari. • Jika seluruh tikus tertangkap, maka kucing dinyatakan menang • Namun bila tikus masih tersisa dengan jangka waktu tertentu, maka tikus dinyatakan menang <p style="text-align: center;">Drill</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap secara berhadapan • Dalam mencari ruang, drill yang dilakukan siswa adalah 3 vs 2 seperti tindakan sebelumnya <p style="text-align: center;">Game : boy-boyan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Kelompok dibagi menjadi tim penjaga dan penyerang . • Siswa yang menjadi penjaga berusaha untuk melindungi target, sedangkan penyerang berusaha mengenai target dan membanggunya kembali • Cara memenangkan permainan ini jika penjaga berhasil mengenai seluruh
--	--	---

			penyerang , sedangkan penyerang dinyatakan menang jika berhasil membangun target dan tidak dikenai oleh penjaga
2	1	Shoot	<p style="text-align: center;">Game: 4 vs 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 9-10 orang. • Siswa melakukan 10 kali lempar pada teman satu tim ditambah dengan melangkah maksimal 3 langkah • Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali boleh melakukan shoot kearah gawang yang telah dibuat oleh temannya • Jika bola masuk maka mendapatkan 1 poin, jika gagal maka akan dianggap nol lagi • Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang. <p style="text-align: center;">Drill</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berhadapan melakukan gerakan shoot dengan jarak yang ditentukan oleh guru <p style="text-align: center;">Game: ucing-ucingan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Ada 2 siswa yang menjadi ucing dan sisanya menjadi tikus. • Siswa yang menjadi kucing berusaha untuk

			<p>menangkap seluruh tikus menggunakan bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara kucing menangkap tikus adalah dengan melakukan tehnik shoot • Jika seluruh tikus tertangkap, maka kucing dinyatakan menang • Tikus mendapatkan zona aman (tidak dapat disentuh kucing) jika tikus jongkok, namun jika disentuh oleh tikus lainnya maka tikus tersebut kembali dalam permainan • Namun bila tikus masih tersisa dengan jangka waktu tertentu, maka tikus dinyatakan menang, tidak termasuk yang jongkok (jongkok dianggap mati)
2	2	Modifikasi permainan bolatangan	<p>Game: shuttle game 3 vs 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi tiga dalam satu kelompok • Lalu menentukan tim yang bertahan dan menyerang pertama • Bagi tim penyerang mendapat satu kali kesempatan menyerang, entah itu berhasil atau gagal, maka bola berganti • Tim bertahan mengambil bola lalu melakukan penyerangan begitu seterusnya <p>Drill</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan passing 8 dan diakhiri shoot atau melempar ke sasaran target <p>Game: shuttle game 5 vs 5</p>

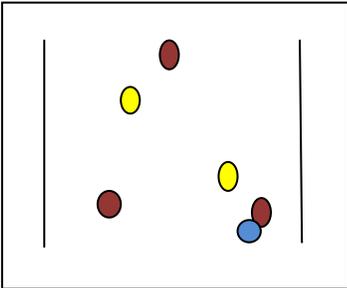
			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi lima dalam satu kelompok • Lalu menentukan tim yang bertahan dan menyerang pertama • Bagi tim penyerang mendapat satu kali kesempatan menyerang, entah itu berhasil atau gagal, maka bola berganti • Tim bertahan mengambil bola lalu melakukan penyerangan begitu seterusnya
--	--	--	---

Tabel 3.4
Skenario Pembelajaran

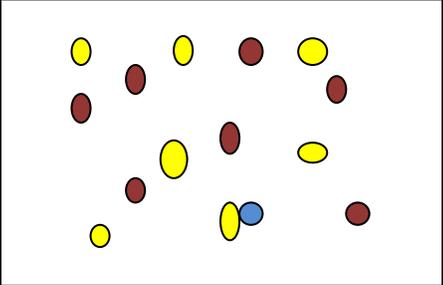
Bentuk Pertemuan Tindakan 1 Siklus 1	Materi	Skenario
<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan 	10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan kesiapan siswa (berbaris, absensi, berdoa) • Menyampaikan kegiatan atau materi pembelajaran bolatangan • Memberikan motivasi • Melakukan pemanasan dengan bentuk permainan, seperti permainan jala ikan.

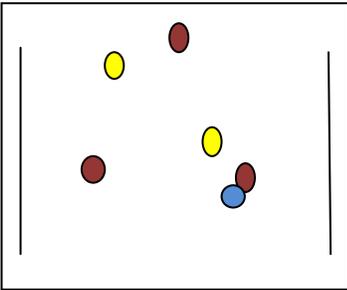
<ul style="list-style-type: none"> Bentuk Permainan 	20 menit	<p style="text-align: center;">Game: Ten Ball</p> <ul style="list-style-type: none"> Masing-masing kelompok dibagi menjadi 7-10 orang. Siswa melakukan 10 kali lempar pada teman satu tim tanpa dribel. Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali akan mendapat satu poin. Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang. <div style="text-align: center;"> </div> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : bertahan ● : penyerang : gawang
<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Pemahaman 	10 menit	Guru menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa :

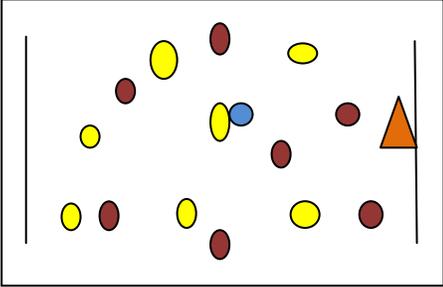
		<ul style="list-style-type: none"> • Apa tujuan dari permainan yang anda lakukan ? • Bagaimana caranya agar anda dapat mempertahankan bola ? • Dengan cara apa anda memenangkan permainan ini ? • Apakah media yang digunakan mempermudah anda ?
<ul style="list-style-type: none"> • Drill 	10 menit	<p>Setelah itu guru memberikan drill kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap dengan temannya secara berhadapan.
<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke permainan 	20 menit	<p>Setelah diberikan pertanyaan dan drill siswa kembali diberikan permainan yaitu 3 vs 2</p> <p style="text-align: center;">Game: 3 vs 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 4-5 orang. • Di dalam kelompok akan dibagi lagi menjadi 3 lawan 2 • Siswa melakukan 10 kali lempar pada teman satu tim tanpa dribel.

		<ul style="list-style-type: none"> • Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali akan mendapat satu poin. <p>Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang.</p>  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : penyerang ● : bertahan : gawang
<ul style="list-style-type: none"> • Penutup 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru saja dipelajarinya. • Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) • Apresiasi, yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja

		siswa, baik secara individu maupun kelompok.
Bentuk Pertemuan 2 siklus I	Waktu	Deskripsi tingkah laku
<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan kesiapan siswa (berbaris, absensi, berdoa) • Menyampaikan kegiatan atau materi pembelajaran bolatangan • Memberikan motivasi • Melakukan pemanasan dengan bentuk permainan, seperti permainan kucing-kucingan, nanagaan, kupu-kupu hinggap.
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Permainan 	20 menit	<p>Game : Ucing-Ucingan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Ada 2 siswa yang menjadi ucing dan sisanya menjadi tikus. • Siswa yang menjadi kucing berusaha untuk menangkap seluruh tikus menggunakan bola. • Cara kucing menangkap tikus adalah dengan melakukan lempar tangkap bola dengan temannya tanpa berlari. • Jika seluruh tikus tertangkap, maka kucing dinyatakan menang

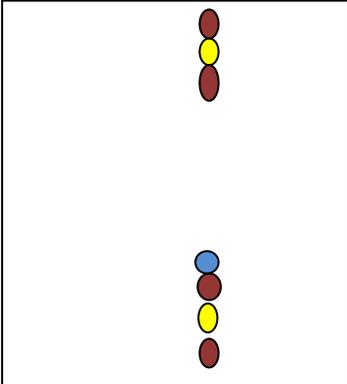
		<ul style="list-style-type: none"> Namun bila tikus masih tersisa dengan jangka waktu tertentu, maka tikus dinyatakan menang  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : tikus ● : kucing
<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Pemahaman 	10 menit	<p>Guru menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apa tujuan dari permainan yang anda lakukan ? Bagaimana caranya agar anda dapat mencetak skor ? Apa yang anda dan tim lakukan untuk mencegah tim lawan mendapatkan skor ? Apa yang anda lakukan jika berada dalam ruang yang terbuka ?

		<ul style="list-style-type: none"> • Apakah media yang digunakan mempermudah anda ?
<ul style="list-style-type: none"> • Drill 	10 menit	<p>Setelah siswa di berikan pertanyaan, lalu guru memberikan drill kepada siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap secara berhadapan • Dalam mencari ruang, drill yang dilakukan siswa adalah 3 vs 2 seperti tindakan sebelumnya  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : penyerang ● : bertahan : gawang
<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke permainan 	20 menit	<p>siswa kembali diberikan permainan seperti permainan boy-boyan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Kelompok dibagi menjadi tim penjaga dan penyerang .

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang menjadi penjaga berusaha untuk melindungi target, sedangkan penyerang berusaha mengenai target dan membangunnya kembali • Cara memenangkan permainan ini jika penjaga berhasil mengenai seluruh penyerang, sedangkan penyerang dinyatakan menang jika berhasil membangun target dan tidak dikenai oleh penjaga  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : bertahan ● : penyerang : gawang ▲ : target
<ul style="list-style-type: none"> • Penutup 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat

		<p>tentang hal-hal yang baru saja dipelajarinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) • Apresiasi, yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik secara individu maupun kelompok.
Bentuk Pertemuan 1 siklus II	Waktu	Deskripsi tingkah laku
<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan kesiapan siswa (berbaris, absensi, berdoa) • Menyampaikan kegiatan atau materi pembelajaran bolatangan • Memberikan motivasi • Melakukan pemanasan dengan bentuk permainan, seperti permainan kucing-kucingan, nanagaan, kupu-kupu hinggap.
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Permainan 	20 menit	<p>Game: 4 vs 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 9-10 orang. • Dalam satu kelompok dibagi menjadi penyerang dan bertahan • Siswa melakukan 10 kali lempar

		<p>pada teman satu tim ditambah dengan melangkah maksimal 3 langkah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regu yang selesai melakukan lempar tangkap sebanyak 10 kali boleh melakukan shoot kearah gawang yang telah dibuat oleh temannya • Jika bola masuk maka mendapatkan 1 poin, jika gagal maka akan dianggap nol lagi • Jika salah satu regu mendapatkan 3 poin maka dinyatakan pemenang. <div data-bbox="915 1087 1360 1373" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● : bola ● : bertahan ● : penyerang
<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran 	10 menit	Guru menghentikan permainan dan

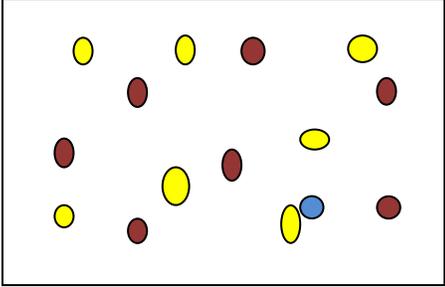
<p>Pemahaman</p>		<p>memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa tujuan dari permainan yang anda lakukan ? • Bagaimana caranya agar anda dapat mencetak skor ? • Apa yang anda dan tim lakukan untuk mencegah tim lawan mendapatkan skor ? • Apa yang anda lakukan jika berada dalam ruang yang terbuka ? • Apakah media yang digunakan mempermudah anda ?
<ul style="list-style-type: none"> • Drill 	<p>10 menit</p>	<p>Setelah siswa di berikan pertanyaan, lalu guru memberikan drill kepada siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berhadapan melakukan gerakan shoot dengan jarak yang ditentukan oleh guru 

Claudia Finka Wiranata, 2017

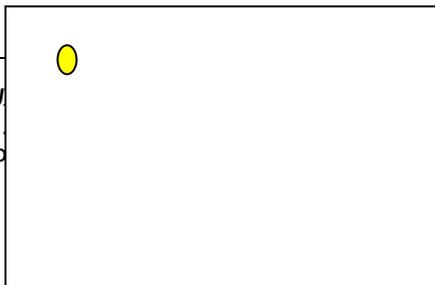
IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

		<p>Keterangan :</p> <p> : bola</p> <p> : siswa</p> <p> : siswa</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke permainan 	20 menit	<p>Game: ucing-ucingan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok dibagi menjadi 2 kelompok besar • Ada 2 siswa yang menjadi ucing dan sisanya menjadi tikus. • Siswa yang menjadi kucing berusaha untuk menangkap seluruh tikus menggunakan bola. • Cara kucing menangkap tikus adalah dengan melakukan tehnik shoot • Jika seluruh tikus tertangkap, maka kucing dinyatakan menang • Tikus mendapatkan zona aman (tidak dapat disentuh kucing) jika tikus jongkok, namun jika disentuh oleh tikus lainnya maka tikus tersebut kembali dalam permainan

		<ul style="list-style-type: none"> Namun bila tikus masih tersisa dengan jangka waktu tertentu, maka tikus dinyatakan menang, tidak termasuk yang jongkok (jongkok dianggap mati)  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none">  : bola  : tikus  : kucing
<ul style="list-style-type: none"> Penutup 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> Refleksi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru saja dipelajarinya. Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) Apresiasi, yaitu memberikan

		penghargaan atas hasil kerja siswa, baik secara individu maupun kelompok.
Bentuk Pertemuan Tindakan 2 Siklus II	Materi	Skenario
<ul style="list-style-type: none"> • Pemanasan 	10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan kesiapan siswa (berbaris, absensi, berdoa) • Menyampaikan kegiatan atau materi pembelajaran bolatangan • Memberikan motivasi • Melakukan pemanasan dengan bentuk permainan, seperti permainan jala ikan.
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Permainan 	20 menit	<p>Game: shuttle game 3 vs 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi tiga dalam satu kelompok • Lalu menentukan tim yang bertahan dan menyerang pertama • Bagi tim penyerang mendapat satu kali kesempatan menyerang, entah itu berhasil atau gagal, maka bola berganti • Tim bertahan mengambil bola lalu melakukan penyerangan begitu seterusnya

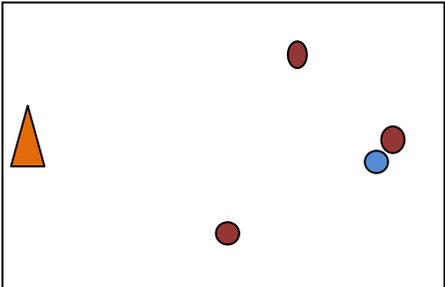


		 <p>Keterangan :</p> <p>● : bola</p> <p>● : pemain bertahan</p> <p>● : pemain menyerang</p>
<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Pemahaman 	10 menit	<p>Guru menghentikan permainan dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apa tujuan dari permainan yang anda lakukan ? Bagaimana caranya agar anda dapat mempertahankan bola ? Dengan cara apa anda memenangkan permainan ini ? Apakah media yang digunakan mempermudah anda ?
<ul style="list-style-type: none"> Drill 	10 menit	<p>Setelah itu guru memberikan drill kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan passing segitiga dan diakhiri shoot atau melempar ke

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

		<p>sasaran target</p>  <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none">  : bola  : pemain bertahan  : pemain menyerang  : target
<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke permainan 	20 menit	<p>Setelah diberikan pertanyaan dan drill siswa kembali diberikan permainan yaitu</p> <p>shuttle game 5 vs 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi lima dalam satu kelompok • Lalu menentukan tim yang bertahan dan menyerang pertama • Bagi tim penyerang mendapat satu kali kesempatan menyerang, entah itu berhasil atau gagal, maka bola berganti <p>Tim bertahan mengambil bola lalu melakukan penyerangan begitu seterusnya</p>

		<p>Keterangan :</p> <p>● : bola</p> <p>● : bertahan</p> <p>● : penyerang</p> <p> : gawang</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Penutup 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru saja dipelajarinya. • Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) • Apresiasi, yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik secara individu maupun kelompok.

3. Pengamatan (Observation)

Pada saat guru melaksanakan tindakan, peneliti mengamati aktivitas kelas dengan dibantu oleh guru dan observer lain. Objek yang diamati difokuskan pada pembelajaran permainan bolatangan dan kreativitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan. Pengamatan yang dilaksanakan seperti : melakukan penilaian angket yang sudah dibagikan kepada siswa.

4. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi merupakan tahap kegiatan untuk menganalisis, melakukan interpretasi dan penjelasan terhadap semua informasi yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan. Informasi yang berhasil didokumentasikan, kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan data awal. Hasil informasi atau data yang sudah dianalisis kemudian melalui proses refleksi akan ditarik kesimpulan. Hasil yang diperoleh pada kegiatan refleksi ini dijadikan sumber bagi tindakan selanjutnya yaitu dalam rangka memperbaiki, menyempurnakan atau meninggalkan kebiasaan yang kurang baik dalam pelaksanaan tindakan.

Adapun langkah-langkah refleksi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis, sintesis dan interpretasi terhadap semua data atau informasi yang diperoleh dalam pelaksanaan tindakan yaitu menerapkan implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bolatangan untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- b. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan (peningkatan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran).
- c. Apabila hasil refleksi menunjukkan belum ada peningkatan yang optimal maka perlu dibuat perencanaan siklus 2 sampai siklus berikutnya sebagai tindak lanjut untuk mencapai tujuan penelitian.

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

E. Instrument Penelitian

Menurut Siregar (2014, hlm. 75) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah pengembangan sikap kreatif siswa, maka dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa lembar observer menggunakan format penilaian *Game Performance assessment Intrument* (GPAI) serta. Dokumentasi, agar peneliti mampu memperoleh data tersebut secara objektif. Sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik.

1. Game Performance Asesment Intrument

Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Metzler (2005, hlm. 108) yaitu : Peneliti telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberik nama game performance assessment intrumen (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi instrument penilaian penampilan bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membentuk para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku siswa sewaktu permainan berlangsung.

Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa cara diantaranya sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

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

X = Skor mentah

n = Jumlah sampel

Σ = jumlah

a) Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan Baku

X_1 = Skor yang dicapai seseorang

\bar{X} = Nilai rata-rata

n = Banyaknya jumlah orang

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat tentang kejadian yang ada di tempat penelitian. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat pada kegiatan penelitian yang sedang berlangsung dengan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan guna mendapatkan data tentang permasalahan dalam penelitian. Dengan dilakukan observasi maka diharapkan peneliti dapat memiliki gambaran serta petunjuk cara pemecahan masalah yang jelas mengenai permasalahan dalam penelitiannya.

Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini terfokus pada hasil belajar siswa dalam permainan bola tangan. Aspek-aspek yang di observasi yaitu mengenai

keterampilan dasar siswa dalam permainan bola tangan. Berikut ini adalah contoh lembar observasi keterampilan dasar permainan bola tangan :

Tabel 3.5

Lembar observasi kreativitas dalam pembelajaran permainan bola tangan

No	Nama Siswa	Kreativitas dan Penilaian Komentar												Komentar	
		Keputusan yang diambil				Melaksanakan keterampilan				Memberi dukungan atau support					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.															
2.															
Dst															

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan empat orang observer sebagai pengamat. Setelah data diambil oleh empat observer, maka peneliti bertugas menjadikan satu skor dari empat nilai yang berbeda dari setiap observer. Cara menjadi satu skor dari empat nilai berbeda yaitu:

1. Setelah didapat skor data dari masing-masing tindakan kemudian dicari rata-rata dari masing-masing subjek berdasarkan total skornya
2. Untuk melihat peningkatannya menggunakan rata-rata dari skor rata-rata masing-masing subjek per tindakan berdasarkan dari empat observer tadi

Kriteria Penilaian gerak dasar melempar, menangkap dan memantul adalah sebagai berikut :

Kriteria Keputusan yang diambil (decision Making)

Terdapat empat kriteria penilaian dalam keputusan yang di ambil, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

- 1) Siswa mampu mengoper ke teman yang berdiri bebas
- 2) Siswa berusaha untuk menghindari atau menjauhi lawan.
- 3) Dapat mempertahankan bola.
- 4) Dapat mengambil keputusan shoot atau passing.

Kriteria Melaksanakan Keterampilan

Terdapat empat kriteria penilaian dalam melaksanakan keterampilan, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Operan tepat sasaran
- 2) Bola tertangkap tanpa jatuh.
- 3) Dapat menyesuaikan dengan arah yang akan datang.
- 4) Mengarahkan bola ke gawang saat shoot.

Kriteria Memberi Dukungan

Terdapat empat kriteria penilaian dalam Memberi dukungan, kriteria tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola.
- 2) Siswa memberi ruang pada temannya
- 3) Menutup ruang agar lawan tidak mendapat poin
- 4) Siswa mampu bekerjasama dalam satu tim.

Sebagai penilaiannya dengan menggunakan angka 1-4. Berikut ini adalah keterangan nilai kriteria kreativitas mengambil keputusan, melaksanakan keterampilan dan memberi dukungan.

Tabel 3.6

Claudia Finka Wiranata, 2017
**IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK
 MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA**
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kriteria Penilaian Penampilan Bermain

Nilai	Kriteria Penilaian Penampilan Bermain
4	Mampu melakukan semua kriteria
3	Hanya 3 kriteria yang dapat dilakukan
2	Hanya 2 kriteria yang dapat dilakukan
1	Hanya 1 kriteria yang dapat dilakukan

1. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah tulisan yang merekam tentang setiap hal yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Catatan lapangan ditulis secara rinci dan cermat dalam rangka mengumpulkan data mengenai kejadian-kejadian yang penting pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Hal-hal yang perlu di catat dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu meliputi:

- a. Kondisi siswa
- b. kondisi guru
- c. ketersediaan media/ media yang digunakan
- d. kondisi lingkungan

G. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Instrument GPAI yang telah dinyatakan valid dan reliable dalam arti instrument itu dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini oleh peneliti diperbanyak untuk disebarkan kepada 4 orang observer untuk menilai 34 siswa sebagai subjek penelitian di SMPN 2 Lembang.