

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian.

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

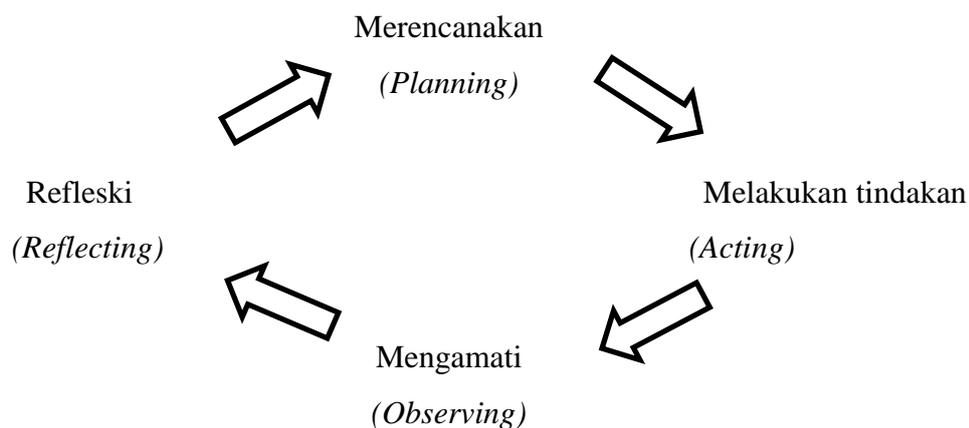
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2010, hlm. 3) mendefinisikan PTK sebagai :

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya, selain itu dilaksanakannya PTK di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pangajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt

Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin (dalam Hidayat dkk, 2014, hlm. 34-35), terdiri atas empat komponen, yaitu “(1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*.”



Gambar 3.1

Rancangan PTK

(Sumber: Hidayat dkk, 2014, hlm. 35)

B. Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 27 april sampai dengan 24 Mei 2017. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung. Dimana dalam hal ini peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung dengan alasan atau pertimbangan antara lain :

1. Tersedianya lapangan yang cukup luas untuk aktivitas pembelajaran.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolabasket khususnya, siswa mengalami banyak hal, yakni diantaranya kurang terampilnya belajar siswa dalam tugas gerak *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor.
3. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek atau mengajar disekolah yang bersangkutan.
4. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung yang berjumlah 34 siswa dengan siswa laki – laki 15 dan 19 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

Sampel	Jumlah
Laki-laki	15 Siswa
Perempuan	19 Siswa

Tabel 3.1

Tabel Subjek Penelitian

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 60) mendefinisikan variabel sebagai “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input

Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung.

2. Variabel proses

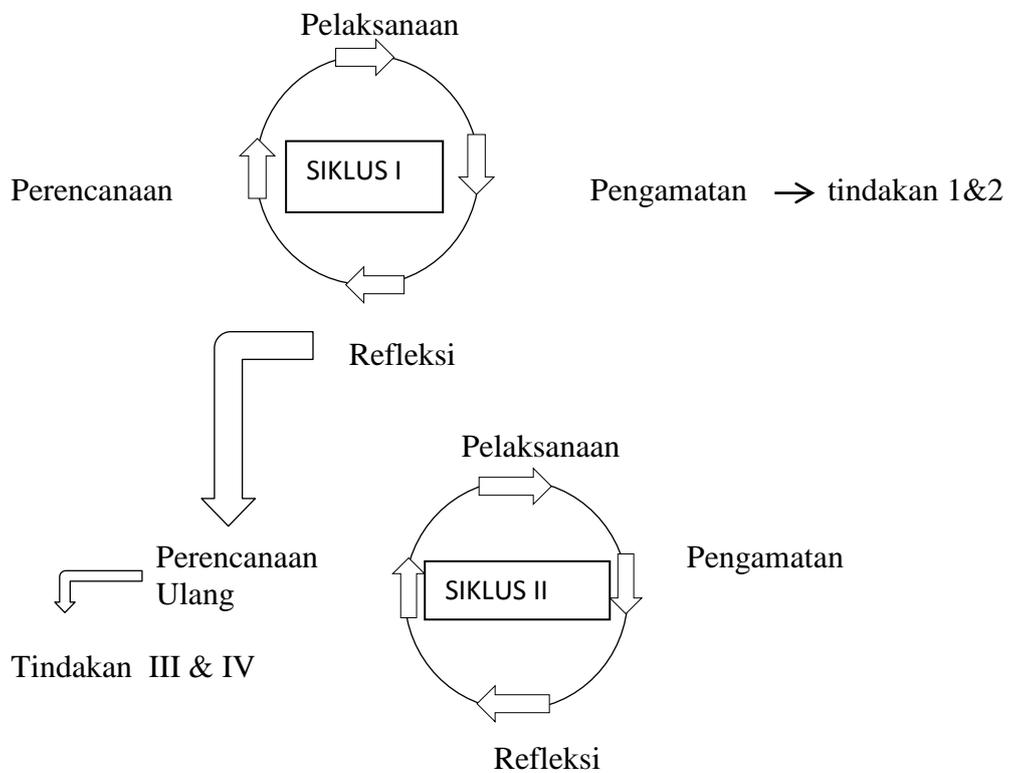
Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan gaya mengajar *giuded discovery learning* dan keterampilan bermain bola basket yang berhubungan dengan bahan ajar dan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa.

3. Variabel output

Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan *gaya mengajar giuded discovery learning* sehingga terjadi perubahan bermain bolabasket berupa perubahan dalam bentuk meningkatnya keterampilan bermain bola basket siswa dalam proses pembelajaran.

E. 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 rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut ini disajikan gambar pentahapannya :



Gambar 3.2

Prosedur atau Tahapan PTK

(Sumber: Hidayat dkk, 2014, hlm. 37)

F. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan pelaksanaannya dalam 2 (dua) siklus secara berkelanjutan. Siklus I terdiri dari II tindakan dan siklus II terdiri dari II tindakan. Siklus I dilaksanakan pada minggu 1 sampai dengan 2 dan siklus II dilaksanakan pada minggu 3 dan 4. Pada dasarnya desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi dengan rincian sebagai berikut:

1. Plan / tahap perencanaan / persiapan

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 Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung dan teman sejawat. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan dalam pada meningkatkan keterampilan bermain dan pemahaman permainan bermain bolabasket siswa melalui penerapan *gaya mengajar guided discovery learning*. 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 menyiapkan 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 *keterampilan bermain bola basket* dan gaya mengajar *Guided discovery learning* dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran gerak *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor melalui permainan bolabasket.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini

harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.

- 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpulan data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran gerak dasar permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor).
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran gerak *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor melalui permainan bolabasket.

2. Act / 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 *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bolabasket melalui penerapan *gaya mengajar guided discovery learning* dan keterampilan bermain bola basket yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti berencana menerapkan pembelajaran dengan *keterampilan bermain bola basket* dan gaya mengajar *guided discovery learning* dan bentuk tugas gerak yang sistematis berupa pembelajaran gerak dasar *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor pada permainan bolabasket 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 I

Skenario tindakan pembelajaran

a. Tindakan satu aktivitas permainan bolabasket dalam formasi (4 vs 4)

Fokus pembelajaran : Aktivitas *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bolabasket.

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan keterampilan bermain bola basket siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

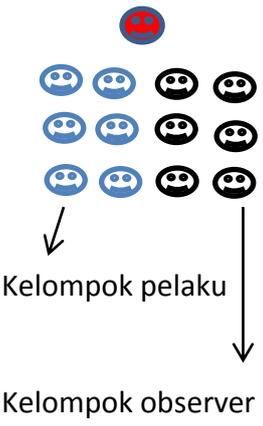
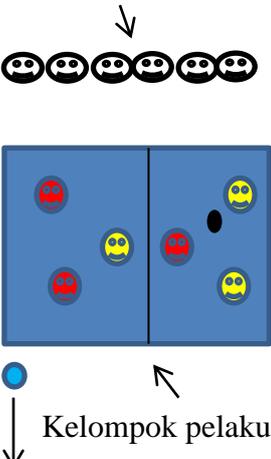
1. Pendahuluan

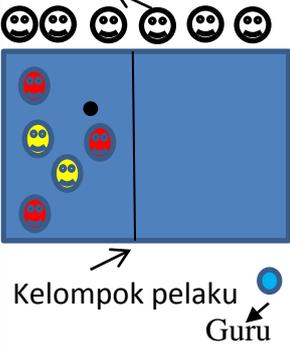
- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolabasket.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran. Pemanasan dengan permainan jala ikan. Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil yang

saling berpegangan tangan dan berperan sebagai jala yang bertugas menangkap temannya yang berperan sebagai ikan.

Tabel 3.2

2. Kegiatan Inti

Tujuan/indikator	Guru	Siswa	Formasi
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor	Memberikan tugas dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer, guru menjelaskan cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor, kemudian mendemonstrasikan-nya terlebih dahulu	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab.	 <p>Kelompok pelaku</p> <p>Kelompok observer</p>
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , dan mendukung teman dalam permainan 3 vs 3	Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer	Kelompok Siswa sebagai pelaku melakukan permainan 3 vs 3 tim A dan tim B, antara pemain dalam satu tim berusaha melakukan <i>passing</i> dan <i>catching</i> , poin didapat jika para pemain berhasil melakukan <i>passing</i> dan <i>catching</i>	<p>Kelompok observer</p>  <p>Kelompok pelaku</p>

		<p>sebanyak sepuluh kali tanpa terebut oleh tim lawan. Jika tim lawan berhasil merebut bola maka otomatis permainan berganti dan dimulai oleh tim lawan angka dimulai dari awal. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.</p>	<p>Guru</p>
<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, dan mendukung teman dalam permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 3 vs 2, tiga orang pemain yang memainkan bola dan dua orang pemain yang merebut bola. Dalam permainan ini tiga orang pemain yang menguasai bola harus melakukan <i>passing</i>, <i>catching</i>, dan <i>dribbling</i> dengan cara dipantulkan kelantai, sedangkan dua orang pemain lainnya harus berusaha merebut bola dari tiga orang yang memainkan bola. Bila dalam melakukan <i>passing</i>, <i>catching</i>, dan <i>dribbling</i> ada</p>	<p>Kelompok observer</p>  <p>Kelompok pelaku</p> <p>Guru</p>

		<p>pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu bergantian menjadi pemain yang memainkan. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, mencetak skor, dan mendukung teman dalam permainan 4 vs 4</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 4 vs 4, siswa dibagi 2 tim, setiap tim terdiri dari 3 penyerang dan 1 target man. Penyerang melakukan <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, dan mencetak skor poin didapat jika penyerang berhasil mengoper atau mencetak skor pada target man. Jika bola terebut oleh lawan maka otomatis lawan bergantian menyerang dengan cara yang sama. Jika poin didapatkan maka salah satu penyerang bergantian menjadi target man. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati</p>	

		temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.	
--	--	--	--

3. Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

b. Tindakan dua aktivitas permainan bolabasket dalam formasi (4 vs 4)

Fokus pembelajaran : Aktivitas *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bolabasket.

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan hasil keterampilan bermain bola basket dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

1. Pendahuluan

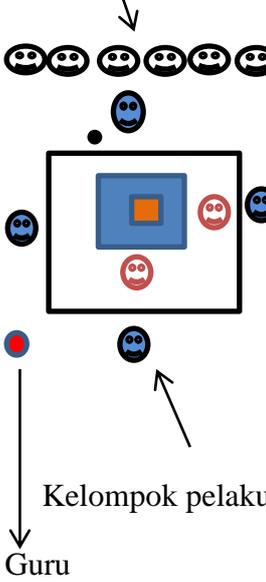
- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.

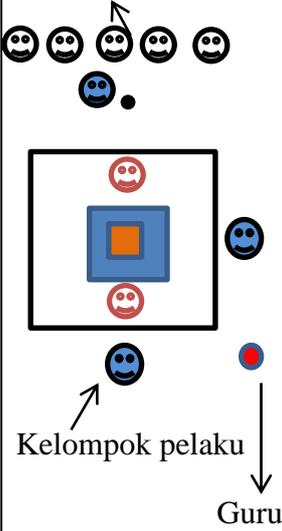
- 5) Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolabasket.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran. Pemanasan dengan permainan tag ball. Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil yang berperan sebagai kucing, lalu saling *passing* bola dan harus menyentuhkan bola kepada siswa yg berlari bebas sebagai burung, jika siswa yang menjadi burung terkena bola, maka ia bergabung dengan kelompok kucing. Permainan ini dilakukan sampai semua siswa menjadi kucing.

Tabel 3.3

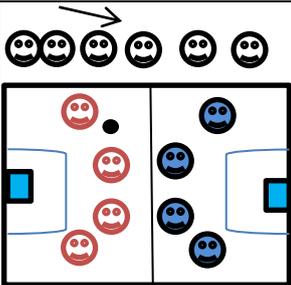
2. Kegiatan inti

Tujuan/indikator	Guru	Siswa	Formasi
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor	Memberikan tugas dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer, guru menjelaskan cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor, kemudian mendemonstrasikannya terlebih dahulu	Siswa berbaris dan memperhatikan guru apa yang telah diinstruksikan oleh guru serta mengevaluasi atau tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah diberikan.	<p>Kelompok observer</p> <p>Kelompok pelaku</p>

<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i> dan mendukung teman dalam permainan 4 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 4 vs 2, empat orang pemain yang memainkan bola diluar kotak dan dua orang pemain didalam kotak. Dalam permainan ini empat orang pemain yang memainkan bola harus memainkan bola dengan cara <i>passing</i> dan <i>catching</i> maksimal 10 operan bola, kemudian harus berusaha melempar bola mengenai sasaran (corong) yang ada didalam kotak tanpa masuk kekotak penjaga. Sedangkan dua orang pemain lainnya harus menjaga agar corong tidak terkena lemparan lawan. Bila dalam <i>passing</i> ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu bergantian menjadi penjaga, dan pemain yang</p>	<p>Kelompok observer</p>  <p>Kelompok pelaku</p> <p>Guru</p>
--	---	---	---

		<p>sebelumnya penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, dan mendukung teman dalam permainan 3 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 3 vs 2, tiga orang pemain yang memainkan bola diluar kotak dan dua orang pemain didalam kotak. Dalam permainan ini tiga orang pemain yang memainkan bola harus memainkan bola dengan cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, dan <i>dribbling</i>, kemudian harus berusaha melempar bola mengenai sasaran (corong) yang ada didalam kotak tanpa masuk kekotak penjaga. Sedangkan dua orang pemain</p>	<p>Kelompok observer</p>  <p>Kelompok pelaku</p> <p>Guru</p>

		lainnya harus menjaga agar corong tidak terkena lemparan lawan. Dari tiga orang yang memainkan bola, bila dalam <i>passing</i> , <i>catching</i> , dan <i>dribbling</i> ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu bergantian menjadi penjaga, dan pemain yang sebelumnya penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.	
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , mencetak skor, dan mendukung teman dalam permainan 4 vs 4	Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai	Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 4 vs 4, tim penyerang berusaha memasukan bola ke gawang dari luar circle dengan cara	Kelompok observer

	observer	<p><i>dribbling</i> sebelum melakukan <i>passing</i> <i>catching</i> minimal 4 operan dan tim bertahan berusaha mempertahankan gawangnya. Dengan membayangi pergerakan penyerang. Jika bola tersebut lawan maka otomatis maka permainan berganti. Tim yang paling banyak mencetak skor dianggap sebagai pemenang. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya</p>	 <p>Kelompok pelaku ↗</p> <p>● ← Guru</p>
--	----------	---	--

3. Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4) 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 teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Siklus II:

a. Tindakan tiga aktivitas permainan bolabasket dalam formasi (5 vs 4)

Fokus pembelajaran : Aktivitas *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bolabasket mengoper dan menangkap, mendribbling, menguasai, mempertahankan bola, cara mencetak skor dengan mengoper bola diwilayah yang sudah disediakan

Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan keterampilan bermain bola basket siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) dan berdiskusi pada saat

permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

1. Pendahuluan

- 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Menertibkan siswa dengan berbaris.
- 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
- 4) Guru men-cek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolabasket.
- 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran. Pemanasan dengan permainan ayam dan serigala. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, dalam satu kelompok terdapat 1 serigala, 1 induk ayam dan beberapa anak ayam yang saling berpegangan di belakang induk ayam. Serigala harus berusaha menangkap anak ayam yang paling terakhir, sementara sang induk ayam harus menjaga agar anak ayam tidak ditangkap serigala.

Tabel 3.4

2. Kegiatan inti

Tujuan/indikator	Guru	Siswa	Formasi
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor	Memberikan tugas dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai	Siswa berbaris dan memperhatikan guru apa yang telah diinstruksikan oleh guru serta mengevaluasi atau tanya jawab	<p>Kelompok observer</p>

	observer, guru menjelaskan cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor, kemudian mendemonstrasikan-an-nya terlebih dahulu	mengenai pembelajaran yang telah diberikan.	Kelompok pelaku
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> dan mendukung teman dalam permainan 3 vs 2	Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer	Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 3 vs 2, tiga orang pemain memainkan bola dan harus melakukan minimal 5 kali melakukan <i>passing</i> dan <i>catching</i> untuk menciptakan skor, sedangkan dua orang pemain bertahan harus menepis bola untuk menciptakan skor. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.	<p>Kelompok observer</p> <p>Guru</p> <p>Kelompok pelaku</p>

<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, dan mendukung teman dalam permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 5 vs 3, lima orang pemain (kelompok biru) memiliki 3 lingkaran skor, sedangkan tiga orang pemain (kelompok merah) memiliki 1 lingkaran skor. Kelompok merah berusaha memasukkan bola ke lingkaran biru sedangkan kelompok biru berusaha memasukkan bola ke lingkaran merah. Skor tercipta apabila bola masuk ke dalam lingkaran. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan</p>	<p>Kelompok observer</p> <p>Kelompok pelaku</p> <p>Guru</p>

		pembelajaran dan menilai penampilan temannya.	
<p><i>Cara passing, catching, dribbling, mencetak skor, dan mendukung teman dalam permainan 5 vs 4</i></p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 5 vs 4, lima orang pemain (kelompok biru) memiliki 3 lingkaran skor, sedangkan empat orang pemain (kelompok merah) memiliki 2 lingkaran skor. Kelompok merah berusaha memasukkan bola ke lingkaran biru sedangkan kelompok biru berusaha memasukkan bola ke lingkaran merah. Skor tercipta apabila bola masuk kedalam lingkaran. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang</p>	<p>Kelompok observer</p> <p>Kelompok pelaku</p> <p>Guru</p>

		melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya.	
--	--	---	--

3. Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

b. Tindakan empat aktivitas permainan bolabasket

1. Pendahuluan

1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Menertibkan siswa dengan berbaris.
3. Guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
4. Guru men-cek kehadiran siswa.
5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam permainan bolabasket.
6. Pemanasan dengan permainan hitam dan hijau. Ketika guru menyebutkan hitam maka hitam harus lari ke daerah aman sedangkan hijau harus berusaha menangkap. Ketika guru menyebutkan hijau maka hijau harus lari ke daerah aman dan hitam harus berusaha menangkap hijau.

Tabel 3.5

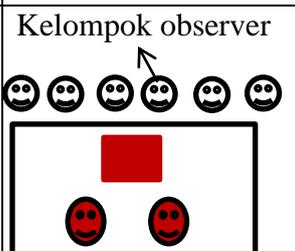
2. Kegiatan inti

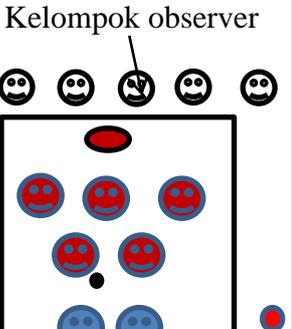
Tujuan/indikator	Guru	Siswa	Formasi
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor	Memberikan tugas dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer, guru menjelaskan cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , <i>dribbling</i> , dan mencetak skor, kemudian mendemonstrasikannya terlebih dahulu	Siswa berbaris dan memperhatikan guru apa yang telah diinstruksikan oleh guru serta mengevaluasi atau tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah diberikan.	
Cara <i>passing</i> , <i>catching</i> , dan mendukung teman dalam permainan 5 vs 3	Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai	Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 5 vs 3, lima orang pemain (kelompok biru) memiliki 3 corong	

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

	<p>pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>skor, sedangkan tiga orang pemain (kelompok merah) memiliki 5 corong skor. Kelompok merah berusaha melempar bola mengenai corong kelompok biru, sedangkan kelompok biru berusaha melempar bola mengenai corong kelompok merah. Skor tercipta apabila semua corong lawan telah terkena bola. Dengan cara melempar bola tanpa melewati garis lemparan. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, dan mendukung teman dalam</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 5 vs 4, lima orang pemain (kelompok biru)</p>	<p>Kelompok observer</p> 

<p>permainan 5 vs 4</p>	<p>kelompok sebagai pelaku dan kelompok sebagai observer</p>	<p>memiliki 2 daerah skor, sedangkan empat orang pemain (kelompok merah) memiliki 1 daerah skor. Kelompok merah berusaha menangkap bola di dalam daerah skor kelompok biru sedangkan kelompok biru berusaha menangkap bola di dalam daerah skor kelompok merah. Skor tercipta apabila bola ditangkap di dalam daerah skor lawan. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya</p>	
<p>Cara <i>passing</i>, <i>catching</i>, <i>dribbling</i>, mencetak skor dan mendukung teman dalam permainan</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain dan pengelompokan menjadi 2 kelompok sama banyak ada kelompok sebagai pelaku dan</p>	<p>Kelompok siswa sebagai pelaku melakukan permainan 5 vs 4, lima orang kelompok merah dan 5 orang kelompok biru.</p>	<p>Kelompok observer</p> 

5 vs 5	kelompok sebagai observer	<p>Masing – masing kelompok memiliki 1 lingkaran skor. Pemain kelompok merah harus berusaha memasukkan bola kedalam lingkaran kelompok biru, sedangkan kelompok biru harus memasukkan bola ke dalam lingkaran kelompok merah. Skor tercipta apabila bola masuk kedalam lingkaran skor. Dan kelompok siswa sebagai observer harus bertanggung jawab mengamati temannya yang sedang melakukan pembelajaran dan menilai penampilan temannya</p>	
--------	---------------------------	--	--

3. Penutup

- 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- 4) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran

3. Observasi

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

4. 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 bolabasket dengan empat pertemuan yaitu dengan bentuk materi permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Peneliti membuat kelompok kecil dalam permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument. Untuk mendapatkan data yang akurat perlu disusun suatu instrumen yang valid dan reliabel. Menurut Arikunto (2010, hlm. 127) “Instrument yang valid adalah instrumen yang mampu dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur.” Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil observasi dan catatan lapangan. Maka instrument yang digunakan yaitu lembar observasi, catatan lapangan, kamera foto dan tes keterampilan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Penilaian Keterampilan Bermain

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

telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrument

Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu penampilan berlangsung.

Penilaian penampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan sekali perencanaan observasi yang cermat, untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu penampilan berlangsung.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini ditujukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa sewaktu pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V Geger Kalong Girang1-2 Kota Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain siswa. Aspek-aspek yang diobservasi terutama dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilih. 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 berikut :

Tabel 3.6

Pengamatan Penampilan Bermain Bolabasket

Tanggal :	IPPB Bola Basket	Kelompok :
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria	
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. 	

2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Bola dapat ditangkap oleh teman • Bola tepat kepada teman. • Bola dapat dipantulkan kelantai 					
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. 					
No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							

(Sumber : *Hoedaya*, 2001, hlm. 112)

Tabel 3.7 CONTOH PENILAIAN PERMAINAN BOLABASKET

Tanggal :		IPPB Bola Basket		Kelompok :			
Komponen Penampilan Bermain				Kriteria			
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. 					
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Bola dapat ditangkap oleh teman. • Bola tepat kepada teman. • Bola dapat dipantulkan ke lantai 					
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. 					

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1.	Ari	Xxxx	Xx	Xxxxx	X	xxxxx	X

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

Dalam penilaian permainan bolabasket tersebut diatas, penulis menentukan bahwa penelitian ini dalam satu game hitungannya adalah 6 poin. Dan apabila melihat contoh penilaian permainan bolabasket diatas, maka siswa mendapatkan poin 1 pada aspek pengambilan keputusan yaitu ketika siswa tersebut melakukan passing yang baik kepada teman yang berdiri bebas, sedangkan dalam pelaksanaan keterampilan penilaiannya yaitu bola dapat ditangkap oleh teman dan dapat bola tepat kepada teman, dan penilaian terhadap dukungan yaitu pergerakan siswa mencari ruang kosong.

Berikut ini gambaran penilaian dari tabel 3.3 sebagai berikut: dalam satu game Ari membuat keputusan yang tepat sebanyak 4 kali dan membuat keputusan tidak tepat sebanyak 2 kali. Kemudian ia melaksanakan keterampilan yang efisien sebanyak 4 kali dan melaksanakan keterampilan yang tidak efisien sebanyak 2 kali. Selanjutnya ia melakukan dukungan/gerak pendukung yang tepat sebanyak 5 kali dan gerak pendukung yang tidak tepat sebanyak 1 kali.

Dengan mengacu kepada sistem penilaian di atas dan untuk mengetahui penampilan seseorang berdasarkan tindakan, keterampilan dan dukungan gerak maka berikut ini rumus penghitungan kualitas penampilan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.
- 2) Standar mengambil keputusan (SMK) = jumlah mengambil keputusan tepat : jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
- 3) Standar keterampilan (SK) = jumlah keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien.
- 4) Standar memberikan dukungan (SMD) = jumlah pemberian dukungan yang tepat : jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
- 5) Penampilan bermain (PB) = (SMK + SK + SMD) : 3.

Berikut ini contoh penghitungan Ari dari tabel 3.3 adalah sebagai berikut:

$$KP = 4+2+5+1+5 = 17$$

$$SMK = 4 \div 2 = 2$$

$$SK = 5 \div 1 = 5$$

$$SMD = 5 \div 1 = 5$$

$$PB = (2+5+5) \div 3 = 4$$

Dari perhitungan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penampilan permainan Ari rata-rata berhasil yaitu nilainya 4 dari total 6 berarti sebanyak 66,7%. Hal ini karena membuat keputusan tepat lebih banyak dari tidak tepatnya dan pelaksanaan keterampilan lebih banyak efisien dari pada tidak efisien serta dukungan dalam gerak lebih tepat dari pada tidak tepat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto – foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak

d. Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pembelajaran permainan bolabasket 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 presentase 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 & Darajat, 2013 hlm. 111)

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan bermain permainan bolabasket.

Skor maksimal setiap komponen : 6

Skor maksimal keseluruhan komponen : 18

Lama permainan : 10 menit

KKM : 75

Perhitungan : $\frac{\text{Jumlah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \text{Nilai akhir}$

Contoh : $\frac{8}{18} \times 100\% = 44,44$