

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Hakikat Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan menggambarkan cara atau rancangan tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis dalam melaksanakan penelitian. Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Menurut Maolani dan Cahyana (2016, hlm. 9) “Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah atau Metode ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis.” Penelitian dapat membantu peneliti mengungkapkan permasalahan yang akan dikaji kebenarannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sugiyono (2017) metode penelitian yaitu:

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. (hlm. 2)

Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur ilmiah yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang terdapat di lingkungan pendidikan. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Sesuai dengan namanya ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Maolani dan Cahyana (2016, hlm. 172-173) mengemukakan bahwa:

Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat. Tindakan menunjukkan pada suatu gerak

kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Kelas, dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yaitu kelompok peserta didik yang sedang belajar.

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas dan lapangan sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan “aksi” nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas menurut Subroto dkk. (2016, hlm.6) yaitu “Upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga. Tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan.” Sedangkan Menurut Maolani dan Cahyana (2016, hlm.173) “Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi di dalam kelas, sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan.”

Adapun manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi masalah yang dialami siswa yang di ajar oleh guru sebagai pelaku Penelitian tindakan kelas (PTK) pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan futsal.

B. Jenis dan Rancangan Penelitian

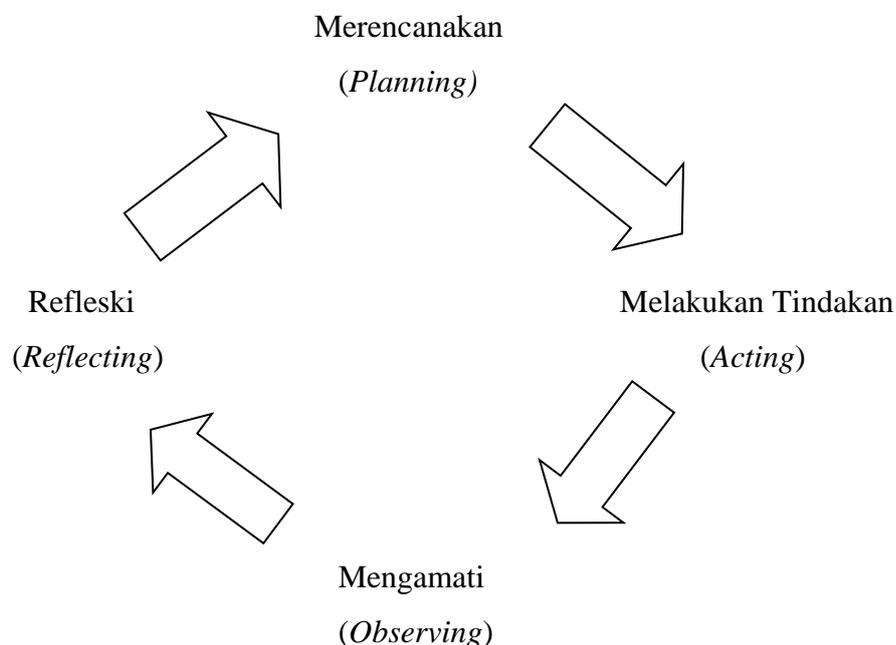
Rancangan menurut Subroto dkk (2016) mengemukakan bahwa:

Rancangan berarti struktur, kerangka, bentuk atau desain. Rancangan penelitian disebut juga rancang bangun penelitian, diartikan sebagai rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian. (hlm. 34)

Dengan demikian rancangan penelitian adalah struktur atau cara yang dirancang sedemikian rupa sebelum melaksanakan penelitian agar mendapatkan jawaban atas pertanyaan dari penelitian tersebut. Rancangan penelitian tindakan

kelas memiliki beberapa rancangan diantaranya (1) Model Kurt Lewin, (2) Model Kemmis dan Mc Taggart, (3) Model John Elliot, (4) Model Hopkins, (5) Model McKeman.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) yang akan diteliti ini, jenis rancangan yang akan peneliti gunakan merujuk pada rancangan model Kurt Lewin. Alasannya, karena Model Kurt Lewin ini menjadi pokok acuan atau dasar dari adanya berbagai model penelitian yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih dipahami, serta paling banyak digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas. Sani & Sudiran (2017, hlm. 1) “Ide tentang Penelitian Tindakan kelas ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada Tahun 1946, yang memperkenalkan 4 langkah PTK, yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.” Rangkaian proses penelitian yang akan penulis lakukan adalah menurut Kurt Lewin dengan menempuh empat tahapan proses yaitu (1) Tahap perencanaan tindakan atau *planning*, (2) Tahap pelaksanaan tindakan atau *acting*, (3) Tahap pengamatan atau *observing*, (4) Tahap refeksi atau *reflecting*. Lebih jelasnya digambarkan seperti di bawah ini :



Gambar 3.1
Rancangan Penelitian Model Kurt Lewin

Subroto dkk. (2016, hlm. 35)

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2017-2018 di SDN Jatibarang III Kabupaten Indramayu khususnya pada siswa kelas 5. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Untuk lebih jelasnya mengenai jadwal pelaksanaan penelitian disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus/Tindakan
1	Selasa	20 Maret 2017	08.00 – 10.00	I/I
2	Selasa	27 Maret 2017	08.00 – 10.00	I/II
3	Selasa	3 April 2017	08.00 – 10.00	II/I
4	Selasa	10 April 2017	08.00 – 10.00	II/II

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Jatibarang III. Sekolah ini beralamat di Jl. Mayor Dasuki Gang Klasi Daim Jatibarang, Kabupaten Indramayu Jawa Barat 45273. Peneliti memilih penelitian di sekolah tersebut karena peneliti ikut membantu mengajar pendidikan jasmani dan melihat permasalahan kurang terampil siswa dalam bermain futsal. Dengan demikian peneliti memahami karakteristik masing-masing siswa, sarana dan prasarana, lingkungan sekolah, serta keadaan guru di sekolah tersebut.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Maolani dan Cahyana (2016) mengemukakan bahwa:

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam suatu penelitian, populasi juga bukan sebesar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari; tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek. (hlm. 39)

Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 80) populasi adalah: “wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dari pengertian diatas populasi yang digunakan peneliti ialah siswa kelas V SDN Jatibarang III yang berlokasi di Jl. Mayor Dasuki Gang Klasi Daim Jatibarang Kabupaten Indramayu Jawa Barat 45273.

2. Sampel Penelitian

Menurut Maolani dan Cahyana (2016, hlm. 39) menyatakan bahwa sampel “merupakan bagian dari suatu populasi.” Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm.81) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Dalam pengambilan sampel, peneliti harus mengambil sampel yang dapat mewakili, agar dapat dihasilkan data yang akurat.

Jadi sampel bisa diartikan data sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas V SDN Jatibarang III Kabupaten Indramayu, yang berjumlah 22 siswa dengan 12 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan.

E. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

Menurut Subroto, dkk (2016, hlm. 36) mengemukakan bahwa “variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan objek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subjeknya.” Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 38) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dalam PTK ada 3 Variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output. Mangacu pada penelitian tersebut maka variabel-variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Input dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jatibarang III Kabupaten Indramayu, yang berjumlah 22 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

2. Variabel Proses dalam penelitian ini adalah Penerapan Pendekatan Taktis dan Imajeri Mental
3. Variabel Output dalam penelitian ini adalah Keterampilan Bermain siswa dalam pembelajaran permainan futsal

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. menurut Sugiyono (2017, hlm.102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Jadi menurut pengertian tersebut instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu:

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu cara membuat laporan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian berlangsung. Hal-hal yang diamati oleh observer yaitu mengenai kinerja guru, pemberian materi, feedback yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan.

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

2. Format Lembar Observasi Keterampilan Bermain

Dalam penelitian ini untuk mengukur keterampilan bermain futsal menggunakan *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI) yang diterjemahkan kedalam bahasa indonesia menjadi instrument penilaian penampilan bermain (IPPB). Oslin, dkk (dalam Memmert & Harvey, 2008, hlm.221) mengemukakan bahwa “*Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai.” Dari pendapat tersebut jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Ada tujuh 7 komponen untuk menggambarkan keterampilan bermain tersebut menurut oslin dkk (dalam Memmert & Harvey, 2008, hlm 223) yaitu :

Tabel 3.2. Komponen GPAI

Komponen	Kriteria penilaian penampilan
Kembali ke pangkalan (<i>home base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)	Pergerakan pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan dalam permainan
Membuat keputusan (<i>decision making</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Melapis teman (<i>cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberikan dukungan (<i>support</i>)	Memosisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki
Menjaga atau mengikuti gerak lawan (<i>guard or mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam pembelajaran permainan futsal untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam hal ini peneliti focus dalam tiga aspek penampilan yaitu membuat keputusan (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Executive*), memberi dorongan (*Support*). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain futsal dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efektif atau tidak efektifnya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu, berikut aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI menurut

Tabel 3.3
Komponen dan kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

Komponen	Kriteria
Membuat keputusan (<i>decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper bola ke teman yang tidak dijaga oleh lawan • Pemain berusaha membawa bola ketika lawan tidak berdekatan dengan pemain dan tidak menjaga pemain
Melaksanakan keterampilan tertentu (<i>skill executive</i>)	<p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran <p>Menerima bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tidak jauh dari jangkauan penerima bola • Bola tepat berada di bagian tubuh penerima baik kaki, paha, dan dada. <p>Membawa bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola selalu dekat dengan kaki pemain • Bola yang dibawa masih berada dalam jangkauan pemain
Memberikan dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang tepat dan bebas untuk menerima operan bola. • Pemain bergerak mendekati lawan yang berusaha untuk mencetak skor.

Dari ke tiga komponen dan kriteria tersebut, peneliti mengidentifikasi dan akan menilai keterampilan bermain futsal siswa melalui imajeri mental dan berbagai aktivitas permainan futsal di dalamnya. Penilaian tersebut menggunakan lembar observasi *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) yang didalamnya terdapat membuat keputusan (*Decision Making*) tepat atau tidak tepat, melaksanakan keterampilan tertentu (*Skill Executive*) efektif atau tidak efektif, memberi dorongan (*Support*) sesuai atau tidak sesuai.

Peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain futsal dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu. Berikut aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI, kemudian dari komponen dan kriteria tersebut, berikut format *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) yang akan digunakan untuk menilai keterampilan bermain futsal.

Tabel 3.4
Format Penilaian GPAI 1

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti dari segala kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada saat penelitian baik di dalam kelas maupun yang dilaksanakan di lapangan, dokumentasi tersebut berupa hasil pemotretan ataupun dalam bentuk video selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang didokumentasikan yaitu berupa aktivitas yang dilakukan oleh peneliti maupun yang dilakukan oleh siswa dan lingkungan belajar yang sedang diteliti dan yang dianggap mendukung dalam proses penelitian.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah dalam proses penelitian, merancang dan dapat melaksanakan penelitian sesuai dengan yang telah disusun dan dirancang agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan. Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis dan imajeri mental untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa, serta bentuk tugas gerak yang sistematis terhadap pembelajaran permainan futsal.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini disusun tertib dan sistematis atau terstruktur karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.

- 2) Dengan menggunakan alat elektronik 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. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah penerapan dari isi rancangan di dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti menerapkan rancangan program pembelajaran yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis dan imajeri mental sebagai upaya meningkatkan keterampilan bermain futsal yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan sekaligus meneliti sekaligus mencatat apa yang terjadi di lapangan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung untuk mengevaluasi hasil belajar sehingga dapat menjadi bukti hasil tindakan yang selanjutnya bisa dijadikan refleksi.

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti 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

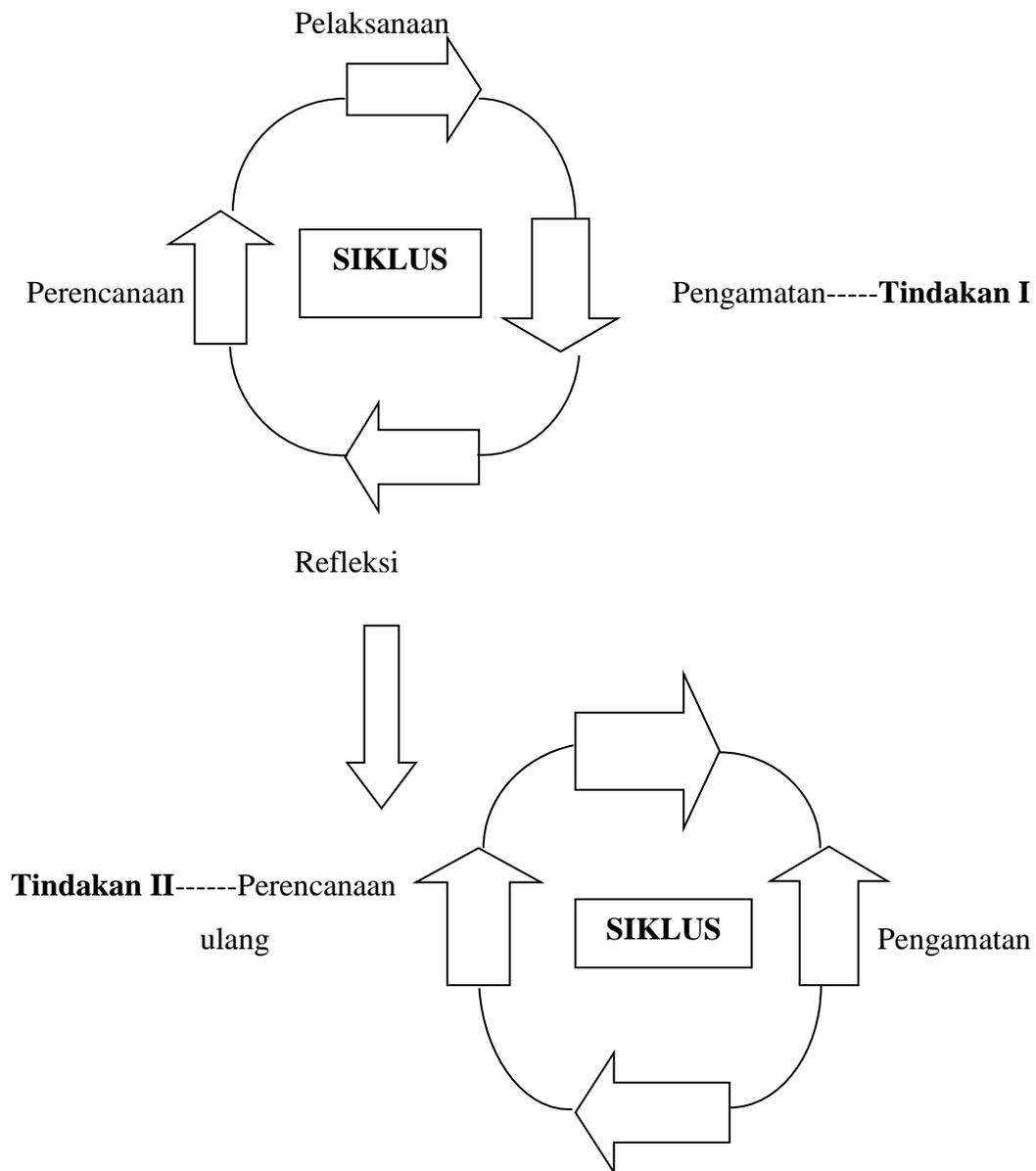
Pada tahap ini, kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan. Tahap ini dilaksanakan ketika guru telah selesai melakukan tindakan penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan

interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi. Sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan atau belum mencapai tujuan dan penelitian dilanjutkan atau dicukupkan.

Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan futsal. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya. Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Setiap siklus terdapat tahapan-tahapan yaitu:

1. Perencanaan (Persiapan)
 - a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait (PGSD Pendidikan jasmani dan Kepala Sekolah).
 - b. Observasi dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan awal siswa kelas VSDN Jatibarang III tentang keterampilan bermain siswa dalam melakukan pembelajaran futsal melalui penerapan pendekatan taktis dan imajeri mental.
 - c. Menyusun rencana penelitian yaitu dengan membuat siklus-siklus penelitian dengan prosedur:
 - 1) Perencanaan
 - 2) Pelaksanaan tindakan
 - 3) Observasi dan
 - 4) Refleksi

Berdasarkan beberapa tahapan yang telah dijelaskan di atas maka rencana penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Di dalam setiap siklus terdapat dua tindakan yang akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2
Rancangan Tindakan Menurut Toto dkk (2016, hlm. 37)

Tabel 3.5
Gambaran siklus yang akan dilaksanakan

Siklus	Tindakan	Imajeri Mental	Keterangan
Siklus 1	Tindakan 1	<ul style="list-style-type: none"> • Awal Pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan multi-modalitas berupa tayangan video (<i>visual</i>) yang pertama yaitu berupa tayangan video cara menendang bola (<i>passing</i>). b. Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) cara menendang bola yang telah ditayangkan dalam video. • Akhir Pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi pembelajaran b. Memberikan multi modalitas dan penguatan imajeri mental berupa audio atau suara. c. Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru mengenai materi selama 5 menit. 	Pada siklus 1 tindakan 1 kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah permainan 4 vs 1.
Siklus 1	Tindakan 2	<ul style="list-style-type: none"> • Awal Pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan multi modalitas berupa tayangan video (<i>visual</i>) yang kedua yaitu berupertayangan video cara menghentikan dan menguasai bola. b. Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) cara menendang, menghentikan dan menguasai bola yang telah ditayangkan 	Pada siklus 1 tindakan 2 kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah permainan 5vs 2.

Lanjutan Tabel 3.5
Gambaran siklus yang akan dilaksanakan

		<ul style="list-style-type: none"> • Akhir Pembelajaran. a. Melakukan evaluasi pembelajaran b. Memberikan multi-modalitas dan penguatan imajeri mental berupa audio atau suara. c. Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru mengenai materi selama 5 menit. 	
Siklus 2	Tindakan 1	<ul style="list-style-type: none"> • Awal Pembelajaran. a. Memberikan multi modalitas berupa tayangan video (<i>visual</i>) yang ketiga yaitu tayangan video cara membawa bola (<i>dribbling</i>). b. Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) cara membawa bola (<i>dribbling</i>) yang telah ditayangkan dalam video. • Akhir Pembelajaran. a. Melakukan evaluasi dan penguatan imajeri mental berupa suara (<i>audio</i>). b. Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru mengenai materi selama 5 menit. 	Pada siklus 2 tindakan 1 kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah permainan 5vs 3

Lanjutan Tabel 3.5
Gambaran siklus yang akan dilaksanakan

Siklus 2	Tindakan 2	<ul style="list-style-type: none"> • Awal Pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan multi modalitas berupa tayangan video (<i>visual</i>) yang keempat yaitu berupa tayangan video ketika permainan futsal berlangsung (<i>game play</i>) b. Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (<i>imajeri mental</i>) ketika permainan futsal berlangsung (<i>game play</i>) • Akhir Pembelajaran. <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi dan penguatan <i>imajeri mental</i> berupa audio atau suara. b. Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (<i>imajeri mental</i>) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru mengenai materi selama 5 menit. 	<p>Pada siklus 2 tindakan 2 kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah permainan 3 vs 3</p>
----------	------------	---	--

1. Siklus I Tindakan I

a. Aktivitas Pembelajaran :

1. Sebelum kegiatan belajar:

- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan.
- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus menyiapkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru menjelaskan tentang imajeri mental, kemudian memberikan multi modalitas berupa tayangan video (*visual*) yang pertama yaitu berupa tayangan video cara menendangbola.
- Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi cara menendang bola yang telah ditayangkan dalam video.
- Selanjutnya siswa melakukan kegiatan pembelajaran di lapangan. Pada siklus I tindakan I adalah kegiatan pembelajaran menguasai dan mempertahankan bola selama 10 menit melalui permainan 4 vs 1.
- Pada saat kegiatan belajar aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang harus muncul.

2. Sesudah kegiatan belajar:

- Siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru.
- Guru memberikan penguatan tentang cara menendang bola dengan arahan-arahan yang sesuai dengan tahapan menendang bola yang baik dan benar.

b. Tujuan pembelajaran :Meningkatkan keterampilan bermain futsal serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan

c. Media dan alat yang digunakan

- Lapangan
- Cons
- Bola
- Laptop dan LCD Proyektor sebagai media visual.

d. Kegiatan pembelajaran: Pada siklus I tindakan I adalah kegiatan pembelajaran menguasai dan mempertahankan bola melalui permainan 4vs1

• **Pendahuluan**

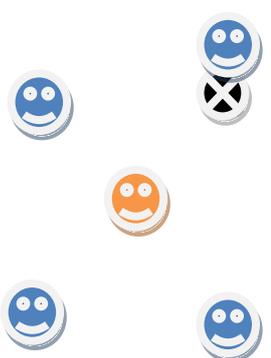
1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Menertibkan siswa dengan berbaris
3. Peneliti bersama siswa berdoa bersama-sama.
4. Peneliti melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dilakukan.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan futsal.
6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa, guru menjelaskan dan menguatkan tentang mengenai imajeri mental.
7. Melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan jala ikan. Cara memainkannya adalah dengan memisahkan satu orang yang menjadi jala dan harus menangkap temannya yang lain yang dianggap sebagai ikan, ikan yang tertangkap oleh jala otomatis berubah menjadi jala.

• **Kegiatan Inti**

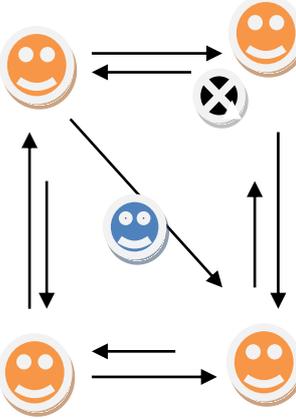
1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.

2. Guru/peneliti kemudian memberikan tugas gerak kepada siswa berupa permainan 4 vs 1
3. Lalu guru/peneliti menjelaskan kembali mengenai imajeri mental. Kemudian peneliti menyampaikan harapan kepada siswa agar siswa konsentrasi dalam pembelajaran permainan futsal untuk kebutuhannya dalam melakukan tugas gerak.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan yang telah dibayangkan sebelumnya saat melakukan imajeri mental kemudian harus di munculkan di lapangan.

Tabel 3.6
Program Penelitian Siklus I tindakan I

Permainan 4 vs 1	Guru menjelaskan cara bermain	Siswa melakukan permainan 4 vs 1, siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 1 bertahan dan 4 memainkan bola. Bentuk permainan yaitu berupa permainan <i>passing</i> secara kucing-kucingan dengan 3 kali sentuhan (<i>stop</i> dan <i>passing</i>) selama 10 menit dan seluruh siswa melakukan kegiatan secara aktif bergerak	
Permainan 4 vs 1 Menggunakan Seven ball	Guru menjelaskan cara bermain	Siswa melakukan permainan 4 vs 1, siswa terbagi dalam kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang. 1 bertahan dan 4 memainkan bola. Bentuk permainan berupa permainan <i>passing</i> secara kucing-kucingan dengan 3 kali sentuhan (<i>stop</i> dan <i>passing</i>) selama 10 menit dan seluruh siswa melakukan kegiatan secara aktif bergerak dan apabila bola 7x <i>passing</i> kucing yang kucing tidak dapat merebut maka mendapatkan 1 point.	

Lanjutan Tabel 3.6
Program Penelitian Siklus I tindakan I

<p>Permainan 4 vs 1 Dengan berpindah tempat</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 4vs 1, 4 orang yang memainkan bola dan 1 orang yang bertugas merebut bola. Siswa melakukan permainan kucing bola, 1 orang jadi kucing dan 4 orang memainkan bola dan berpindah tempat secara aktif dan acak sambil melaksanakan <i>passing</i> seperti <i>zigzag</i> kepada temannya dan memberikan bola ke temannya yang meminta bola untuk melakukan passing secara bergantian di area lapangan yang dibatasi oleh pembatas (<i>cons</i>) yang sudah ditentukan oleh guru penjas.</p>	
--	--------------------------------------	--	---

f. Penutup

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi dan penguatan imajeri mental terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas gerak 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.

2. Siklus I Tindakan II

a. Aktivitas Pembelajaran :

1. Sebelum kegiatan belajar:

- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan.
- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus menyiapkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru menjelaskan tentang imajeri mental, kemudian memberikan multi modalitas berupa tayangan video (*visual*) yang kedua yaitu tayangan video cara menghentikan dan menguasai bola.
- Guru memberikan waktu 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi cara menendang, menghentikan dan menguasai bola yang telah ditayangkan dalam video.
- Selanjutnya siswa melakukan kegiatan pembelajaran di lapangan. Pada siklus I tindakan II adalah kegiatan pembelajaran passing, menguasai bola, mempraktikan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 5 vs 2.
- Pada saat kegiatan belajar aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang harus muncul.

2. Sesudah kegiatan belajar:

- Siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru.

b. Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan keterampilan bermain futsal serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan

c. Media alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cons dan Bola
- Laptop dan LCD Proyektor sebagai media visual.

d. Kegiatan Pembelajaran: Pada siklus I tindakan II adalah kegiatan pembelajaran passing, menguasai bola, mempraktikkan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 5 vs 2.

• Pendahuluan

1. Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Menertibkan siswa dengan berbaris selanjutnya guru bersama siswa berdoa bersama-sama.
3. Guru melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai perilaku tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
4. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dan siswa lakukan sebelumnya dalam pembelajaran permainan futsal
5. Peneliti menyampaikan kembali maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan
6. Melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan hitam hijau. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam dua kelompok besar, satu kelompok berwarna hitam dan satu kelompok lainnya berwarna hijau. Siswa berdiri saling membelakangi, 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.

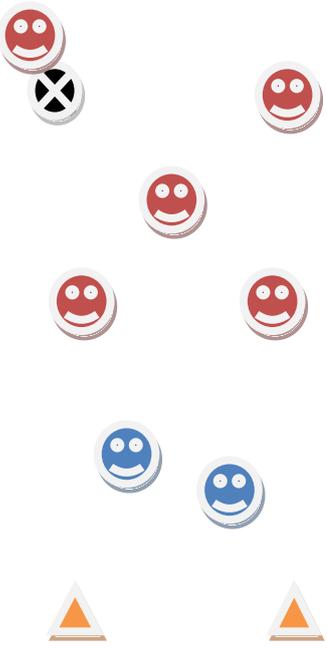
- **Kegiatan Inti**

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Guru/peneliti menjelaskan kembali mengenai imajeri mental. Kemudian peneliti menyampaikan harapan kepada siswa agar siswa konsentrasi dalam pembelajaran permainan futsal untuk kebutuhannya dalam melakukan tugas gerak.
3. Lalu peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 4 vs 1, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 5 vs 2 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang harus muncul.

Tabel 3.7
Program Penelitian Siklus I tindakan II

<p>Permainan 5 vs 2</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5vs2, 5 orang yang memainkan bola dan 2 orang yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Dalam permainan ini 5 orang harus memainkan ball possession dengan cara passing-stopping maksimal 5 sentuhan bola. Sedangkan 2 orang harus berusaha merebut bola dari 5 orang tersebut. Bila dalam passing ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu menjadi penjaga, dan pemain yang sebelumnya menjadi penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola</p>	
---	--------------------------------------	--	---

Lanjutan Tabel 3.7
Program Penelitian Siklus I tindakan II

<p>Permainan 5 vs 2 dengan cones sebagai gawang (kecil)</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5 vs 2, 5 orang pemain yang memainkan bola dan 2 orang pemain yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Namun bedanya dalam permainan ini dua orang yang merebut bola juga bertugas bertahan agar gawang (kecil) tidak kemasukan. Lima orang pemain yang memainkan bola bertugas mempertahankan bola agar tidak direbut dan memasukkan bola ke gawang untuk mencetak point.</p>	
<p>Permainan 5 vs 2 dengan menggunakan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, tim penyerang berusaha mencetak skor dan tim bertahan berusaha mempertahankan gawangnya. Guru menentukan gawang mana saja yang boleh dimasukan oleh tiap Tim.</p>	

f. Penutup

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi dan penguatan imajeri mental 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.

2. Siklus II Tindakan I

a. Aktivitas Pembelajaran :

1. Sebelum kegiatan belajar:
 - Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan.
 - Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus menyiapkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - Guru memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
 - Guru menjelaskan tentang imajeri mental, kemudian memberikan multi modalitas berupa tayangan video (*visual*) yang ketiga yaitu berupa tayangan video cara membawa bola (*dribling*).
 - Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi cara menendang bola yang telah ditayangkan dalam video.
 - Selanjutnya siswa melakukan kegiatan pembelajaran di lapangan. Pada siklus II tindakan I adalah kegiatan pembelajaran membawa bola, passing, menguasai bola, mempraktikkan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 5 vs 3.
 - Pada saat kegiatan belajar aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas gerakanya dalam

kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang harus muncul.

2. Sesudah kegiatan belajar:

- Siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru.

b. Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan keterampilan bermain futsal serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

c. Media alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cones
- Bola
- Laptop dan LCD Proyektor sebagai media visual.

d. Kegiatan Pembelajaran: Pada siklus II tindakan I adalah kegiatan pembelajaran passing, menguasai bola, mempraktikan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 5 vs 3.

• **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 melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai keterampilan bermain futsal siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.
5. Apersepsi
 - Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan futsal.
6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.
 7. kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan elang ayam. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam beberapa kelompok kecil, setiap kelompok berbaris dan memiliki area tersendiri yang disebut kandang, satu orang sebagai elang satu orang sebagai induk ayam yang sedang diburu oleh elang, dan yang lain sebagai ayam. Tugas Elang yaitu harus menangkap induk ayam yang kabur, ketika induk ayam kabur boleh berhenti ke tempat hinggap yaitu kandang dan ketika induk ayam berenti di salah satu kandang maka siswa yang berada barisan paling belakang kelompok itu berubah menjadi induk ayam yang di kejar dan berusaha kabur dari kejaran elang, apabila induk ayam tertangkap oleh elang maka anak ayam tersebut menjadi elang begitupun seterusnya. Agar lebih bervariasi elang dan ayam di tambah menjadi masing-masing dua orang.

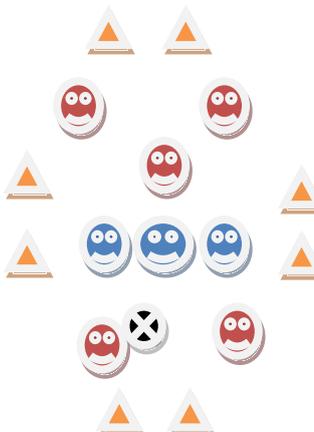
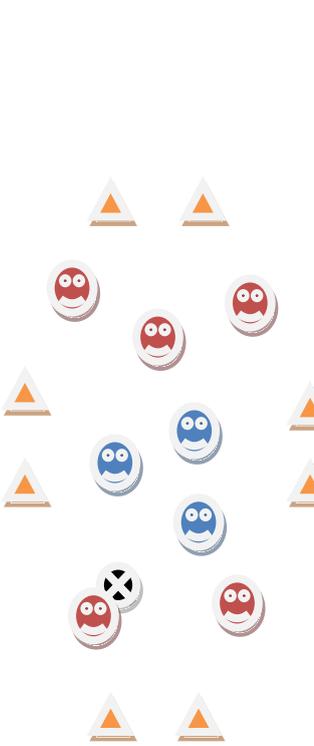
Kegiatan Inti

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Lalu peneliti menjelaskan kembali tentang imajeri mental dan menjelaskan tentang keterampilan bermain futsal serta teknik dasar dalam futsal.
3. Lalu peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 5 vs 2, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 5 vs 3 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang telah dibayangkan dalam imajeri mental sebelumnya.

Tabel 3.8
Program Penelitian Siklus II tindakan I

<p>Permainan 5 vs 3</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Siswa melakukan permainan 5 vs 3, 5 orang pemain bertugas yang memainkan bola dan 3 orang pemain bertugas yang merebut bola, permainan ini berlangsung 10 menit. Dalam permainan ini 5 orang pemain yang memainkan bola harus memainkan ball possession dengan cara passing-stopping maksimal 5 sentuhan bola. Sedangkan 3 orang lainnya harus berusaha merebut bola dari lima orang mamainkan bola. Bila dalam passing ada pemain yang terebut bolanya, maka otomatis pemain itu bergantian menjadi penjaga, dan pemain yang sebelumnya menjadi penjaga bergantian menjadi pemain yang memainkan bola.</p>	
---	--------------------------------------	--	---

Lanjutan Tabel 3.8
Program Penelitian Siklus II tindakan I

<p>Permainan 5 vs 3 Dengan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, tim penyerang berusaha mencetak skor dan tim bertahan berusaha mempertahankan gawangnya. Guru menentukan gawang mana saja yang harus di serang.</p>	
<p>permainan 5 vs 3 Mencetak gol dengan menggiring bola dengan empat gawang</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Mulai dengan kick off dari tengah lapangan, dalam permainan ini pemain penyerang hanya diperbolehkan memainkan 3 sentuhan bola. Disediakan 2 gawang, cara mencetak gol/skor pemain hanya boleh memasukkan bola dengan menggiring bola melintasi garis belakang pemain lawan, panjang garis seluruhnya dianggap sebagai garis gawang, permainan ini berlangsung selama 10 menit.</p>	

e. **Penutup**

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi dan penguatan imajeri mental 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.

4. Siklus II Tindakan II

a. Aktivitas Pembelajaran:

1. Sebelum kegiatan belajar:

- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan.
- Guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran harus menyiapkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru menjelaskan tentang imajeri mental, kemudian memberikan multi modalitas berupa tayangan video (*visual*) yang keempat yaitu berupa tayangan video ketika permainan futsal berlangsung (*game play*).
- Setelah itu guru memberikan waktu sekitar 5 menit untuk siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi siswa berada dalam situasi tersebut atau siswa membayangkan siswa menjadi objek atau pemain ketika sedang bermain futsal.
- Selanjutnya siswa melakukan kegiatan pembelajaran di lapangan. Pada siklus II tindakan II adalah kegiatan pembelajaran membawa bola, passing, menguasai bola, mempraktikkan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 3 vs 3 dan simulasi bermain futsal sebenarnya.
- Pada saat kegiatan belajar aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas gerakanya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang harus muncul.

2. Sesudah kegiatan belajar:

- Siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa membayangkan dengan penuh konsentrasi (imajeri mental) melalui audio atau suara yang di jelaskan oleh guru.

b. Tujuan pembelajaran : Aktivitas meningkatkan keterampilan bermain futsal serta berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

c. Media alat yang digunakan :

- Lapangan
- Cones
- Bola
- Laptop dan LCD Proyektor sebagai media visual.

d. Kegiatan Pembelajaran: Pada siklus II tindakan II adalah kegiatan pembelajaran passing, menguasai bola, mempraktikan konsep pertahanan, serangan dan mencetak point melalui permainan 3 vs 3 dan melakukan simulasi permainan futsal sebenarnya.

• **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 melakukan absensi siswa satu persatu ke depan untuk ditempelkan nomor absen agar memudahkan observer dalam menilai keterampilan bermain futsal siswa tersebut selama pembelajaran berlangsung.

5. Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
- Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang siswa ketahui dalam pembelajaran permainan futsal.

6. Peneliti menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

7. Kemudian melakukan pemanasan dengan permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu permainan hitam hijau. Cara memainkannya adalah siswa terbagi dalam dua kelompok besar, 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.

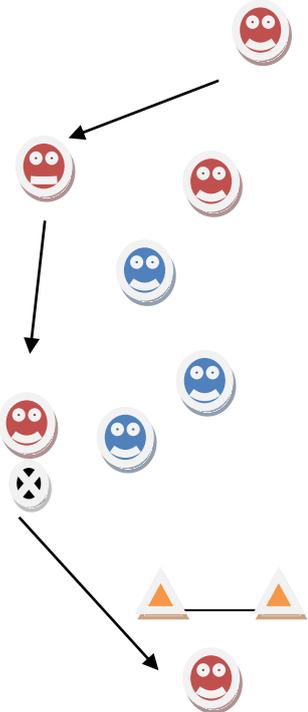
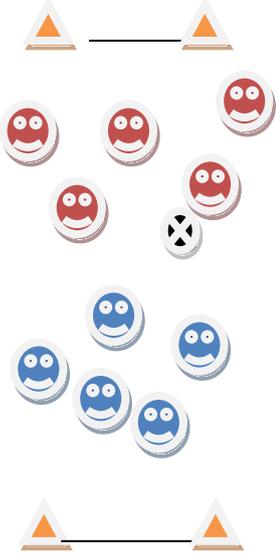
• **Kegiatan Inti**

1. Siswa dikumpulkan kembali setelah melakukan pemanasan, peneliti menjelaskan kembali maksud dan tujuan pembelajaran.
2. Lalu peneliti menjelaskan kembali tentang imajeri mental dan menjelaskan tentang keterampilan bermain futsal serta teknik dasar dalam futsal.
3. Lalu peneliti mengingatkan kembali mengenai tugas gerak yang telah dilakukan minggu kemarin tentang permainan 5 vs 3, kemudian siswa diberikan tugas gerak baru yaitu permainan 3 vs 3 dan ditugaskan untuk berlatih dalam kelompoknya.
4. Aktivitas guru/peneliti yaitu berkeliling mengawasi siswa selama melakukan tugas geraknya dalam kelompok, melakukan koreksi dan mengingatkan tentang keterampilan bermain yang telah dibayangkan dalam imajeri mental sebelumnya.

Tabel 3.9
Program Penelitian Siklus II tindakan II

<p>Permainan dengan satu gawang (3 vs 3)</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Lapang permainan berbentuk persegi panjang dengan satu gawang dan seorang kiper. Lebar gawang ditentukan berdasarkan keadaan lapangan. Permainan ini bisa dimainkan dengan 3 vs 3 + 1 joker, dimana terdiri dari 3 orang penyerang dan 3 orang pemain bertahan. Penyerang bertugas memasukkan bola ke dalam gawang yang dijaga oleh kiper dengan jarak tembak yang telah ditentukan. Tugas joker adalah berperan sesuai dengan keadaan timnya, bila tim A yang menguasai bola dan melakukan penyerangan maka dia ikut sebagai tim A, jika direbut tim B dan dia berperan sebagai tim B</p>	
---	--------------------------------------	---	--

Lanjutan Tabel 3.9
Program Penelitian Siklus II tindakan II

<p>Permainan dengan satu gawang depan belakang dengan menggunakan joker</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Permainan ini hampir sama dengan permainan satu gawang, namun perbedaannya adalah pemain dapat memasukkan bola dari depan atau dari belakang gawang. Gawang boleh dijaga oleh pemain bertahan ketika teman si pemain bertahan tersebut menguasai bola maka penjaga gawang berganti dengan pemain lawan, dan joker berpihak pada pemain yang memegang bola.</p>	
<p>Permainan mini futsal</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain</p>	<p>Permainan ini menyerupai permainan futsal, cara bermainnya pun hampir sama. Yang membedakan hanya dari peraturan dan lapangan yang lebih dimodifikasi seperti menggunakan setengah lapangan futsal pada umumnya. Di dalam mini futsal ini, dilakukan oleh 3 vs 3 sampai 5 vs 5 waktu yang digunakan 10 menit.</p>	

e. **Penutup**

1. Guru dan siswa melakukan relaksasi.
2. Guru dan siswa melakukan refleksi dan penguatan kembali imajeri mental 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

H. **Analisis Data**

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini digunakan pengumpulan data yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah sebuah proses pengamatan atau pemantauan akan suatu objek atau masalah yang dari situ akan di ambil laporan atau kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan, bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2013, hlm. 205).

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu daripihak peneliti.

c. Lembar Observasi *Games Performance Assesment Instrument* (GPAI)

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa. Berikut cara perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI :

1. Melakukan keterampilan (SEI) = melakukan keterampilan efektif :
(melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan tidak efektif).
2. Keputusan yang diambil (DMI) = keputusan tepat yang dibuat :
(keputusan tepat yang dibuat + keputusan tidak tepat yang dibuat).
3. Memberikan dukungan (SI) = memberikan dukungan yang sesuai :

(memberikan dukungan yang sesuai + memberikan dukungan yang tidak sesuai).

4. Keterlibatan di permainan = Keputusan tepat yang dibuat + keputusan yang tidak tepat dibuat + Melakukan keterampilan efektif + melakukan keterampilan tidak efektif + memberikan dukungan
5. Nilai Performa Siswa = $(DMI + SEI + SI) : 3$ (jumlah komponen yang digunakan).
6. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performa siswa}}{10} \times 100$

d. Dokumentasi

Sugiyono (2013, hlm. 329) mengungkapkan bahwa “dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, rekaman, video atau karya-karya monumental dari seseorang.” Dokumentasi adalah mengumpulkan suatu data dengan cara mengalir selama penelitian, atau data-data catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti untuk dijadikan sebuah bukti dalam penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Penyajian data disajikan secara singkat, jelas dan menyeluruh agar peneliti dengan mudah untuk memahami suatu gambaran terhadap aspek yang diteliti. Penyajian data disajikan dalam bentuk uraian sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

3. Menarik kesimpulan dan Verifikasi

Setelah itu, menarik sebuah kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari suatu makna dan menjelaskan apa yang dilakukan terhadap data yang telah terkumpul agar mendapatkan suatu kesimpulan yang tepat, sehingga kesimpulan tersebut dapat diverifikasi selama penelitian.

Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu.

Presentase keberhasilan dalam penelitian ini peneliti memberikan target atau batasan maksimal dalam penelitian yaitu apabila hasil presentase keterampilan bermain siswa sudah mencapai 70%, artinya apabila siswa sebagian besar telah mencapai tujuan pembelajaran futsal dan siswa sudah terbiasa dengan permainan yang diterapkan. Dari penjelasan di atas untuk lebih memfokuskan penelitian ini, peneliti membatasinya dengan melakukan penelitian yaitu hanya dalam pembelajaran pendidikan jasmani saja.