

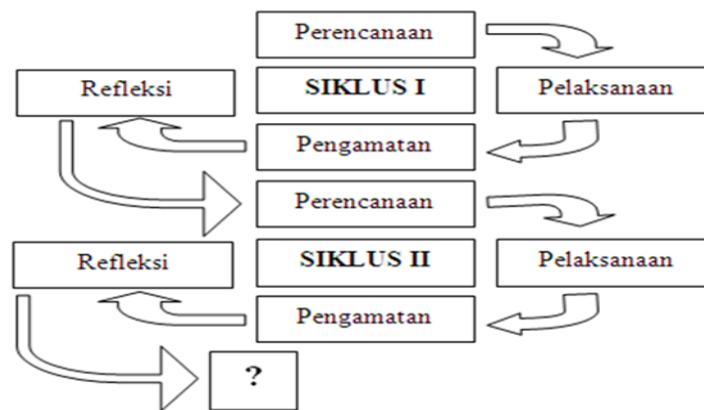
## BAB III

### Metode Penelitian

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Arikunto (2006, hlm. 3) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Lebih lanjut Subroto (2014, hlm.5) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu”. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pemecahan masalah melalui sebuah tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran disebuah kelas.

Menurut Arikunto (2010, hlm. 16) “Model penelitian tindakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi”. Adapun model dan penjelasan untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model Desain PTK**

Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart

(Arikunto, 2010, hlm. 16)

Diatas adalah rancangan model desain Arikunto dimana mempunyai komponen dengan satu rangkaian yang terdiri dari empat komponen yaitu pertama *plan* (perencanaan), melakukan perencanaan secara matang dan teliti. Tahap kedua

*acting* (pelaksanaan), menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, bertindak di kelas. Tahap ketiga *observation* (pengamatan) atau pengumpulan data dengan kata lain, alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakantelah mencapai sasaran. Tahap empat *reflecting* (Refleksi) kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan.

### 3.2. Partisipan

Yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 03 Sijuk, Kabupaten Belitung, Kepulauan Bangka Belitung yang berjumlah 22 siswa , siswa laki-laki dan siswa perempuan.

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Sijuk, Kabupaten Belitung, Kepulauan Bangka Belitung, yang beralamatkan di Jalan Sekolah, Simpang IV, Sijuk, Belitung.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

**Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Sabtu	20 Juli 2019	07.00-09.00	1	1
2	Selasa	23 Juli 2019	07.00-09.00	1	2
3	Sabtu	27 Juli 2019	07.00-09.00	2	1
4	Senin	29 Juli 2019	08.00-10.00	2	2

### 3.3 Instrument Penelitian

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrument. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Games Performance Assessment Instrument* (untuk keterampilan bermain sepakbola), angket (untuk kerjasama), catatan lapangan, dan dokumentasi yang berupa foto di setiap tindakan dalam pembelajaran berlangsung.

### 3.3.1 Games Performance Assessment Instrument (GPAI)

GPAI merupakan singkatan dari *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)*, Menurut Griffin, S dkk (1997) *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan di biasakan dalam berbagai variasi permainan. Kemudahan ini membuat guru dapat menggunakan *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* untuk berbagai jenis macam permainan melintasi sistem klasifikasi (contoh: *invasi, net, dan wall*) atau dalam klasifikasi tertentu (contoh : basket, sepak bola). *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* terdiri dari berbagai sifat yang mendemonstrasikan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dengan membuat keputusan, bergerak secara teratur, dan keterampilan dalam melaksanakan.

**Tabel 3. 2 Komponen GPAI**

<b>Komponen</b>	<b>Kriteria Penilaian Penampilan</b>
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Memberikan Dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

**Tabel 3. 2 Komponen GPAI ( Lanjutan)**

Menjaga/ Menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
--	---

(Reprinted; by permission l.l Griffin,S. A. Micheall, and J.L Oslin, 1997, *Teaching sport Concepts and Skills: A Taching Games(Champing, IL Human Knicetics)221-222*).

Dari ke tujuh komponen *Games Performance Assessment Instrument (GPAI)* tersebut , peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dan kreteria-kreteria yang harus dilakukan peserta didik. Dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberi dukungan (*Support*), berikut ini tabelnya

**Tabel 3. 3 Aspek yang diambil dari beberapa komponen**

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	<p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terburu-buru dalam melakukan tendangan</li> <li>• Berusaha mengoper kepada teman saat tanpa kawalan</li> </ul> <p>Menghentikan bola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain menghampiri bola yang datang</li> <li>• Pemain memutar ke arah teman yang akan diberi operan selanjutnya</li> </ul> <p>Menggiring bola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terburu- buru dalam menggiring bola.</li> </ul>

--	--

**Tabel 3. 3 Aspek yang diambil dari beberapa komponen (Lanjutan)**

<p>2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)</p>	<p>Menendang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain mengoper dengan tepat kepada teman yang berdiri bebas</li> <li>• Pemain menendang tepat sasaran (gawang)</li> </ul> <p>Menghentikan bola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat menerima operan, bola tidak jauh dari kaki</li> <li>• Bola tidak terlepas dan berbalik pas kearah teman yang mau diberi operan</li> </ul> <p>Menggiring bola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat menggiring bola, jarak kaki dengan bola tidak jauh</li> <li>• Menggiring bola ke ruang kosong tanpa kawalan</li> </ul>
<p>3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain mendampingi teman yang sedang membawa bola</li> <li>• Membuka ruang kosong tanpa kawalan untuk mempermudah teman memberi umpan.</li> </ul>

**Tabel 3. 4 Format lembar observasi**

No	Nama	Decision Marking					Skill Execution					Support			Jumlah
		a	b	c	d	e	F	g	h	i	j	k	l	m	
<b>Jumlah</b>															
<b>Rata –rata nilai</b>															
<b>Presentase</b>															

Keterangan :

a = Tidak terburu-buru dalam melakukan tendangan

b = Berusaha mengoper kepada teman saat tanpa kawalan

c = Pemain menghampiri bola yang datang

d = Pemain memutar ke arah teman yang akan diberi operan selanjutnya

e = Tidak terburu- buru dalam menggiring bola.

f = Pemain mengoper kepada teman yang berdiri bebas

g = Pemain menendang tepat sasaran (gawang)

h = Pada saat menerima operan, bola tidak jauh dari kaki

i = Bola tidak terlepas dan berbalik pas kearah teman yang mau diberi operan

j = Saat mendribbling bola, jarak kaki dengan bola tidak jauh

k = Menggiring bola ke ruang kosong tanpa kawalan

l = Pemain mendampingi teman yang membawa bola

m = Membuka ruang kosong tanpa kawalan untuk mempermudah teman memberi umpan

**Table 3.5**  
**Keterangan penilaian**

No.	Penilaian	Keterangan
1	5	Sangat efektif
2	4	Efektif
3	3	Cukup efektif
4	2	Tidak efektif
5	1	Sangat tidak efektif

### 3.4.2 Angket

Angket disini digunakan sebagai instrument menilai peningkatan nilai kerja sama siswa. Adapun beberapa indikator kerjasama yang akan diteliti dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat Kurniawan dan Hidayat (2015, hlm. 22) mengemukakan bahwa:

“Kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani adalah sebuah bentuk saling mempercayai teman kelompok mereka untuk saling mengisi posisi atau tugas sesuai dengan kemampuan mereka dan saling bertanggung jawab dengan peran yang telah dipercayakan teman kelompok mereka, serta saling mengisi kekurangan dari setiap individu untuk menyelesaikan tujuan dari kelompok bukan untuk kepentingan salah satu individu”.

Dari pendapat diatas terdapat beberapa indicator kerjasama siswa yaitu:

- a. Saling mempercayai teman
- b. Bertanggung jawab
- c. Berusaha menyelesaikan tujuan bersama

Angket disini, peneliti mengambil angket dari peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Makmulman, H (2018), yang sudah teruji validitas dan uji reliabilitas.

**Table 3.6****Angket Pengembangan Kerjasama**

Sumber Makmulman, H (2018)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya tidak pilih- pilih teman ketika dalam pembelajaran pendidikan jasmani				
2	Saya suka tepuk tangan ketika melihat teman berhasil				
3	Saya sulit menerima pendapat teman dalam kelompok				
4	Saya kesal ketika teman melakukan kesalahan				
5	Saya suka membantu mempersiapkan alat- alat untuk pembelajaran pendidikan jasmani				
6	Saya merasa sulit ketika melaksanakan tugas gerak dari guru				
7	Saya suka melakukan kegiatan bersama teman-teman				
8	Saya suka membantu teman yang belum bisa melakukan tugas gerak dari guru				
9	Saya lebih suka melakukan sendiri dari pada bersama teman				
10	Saya tidak suka berdiskusi dengan teman				
11	Saya suka berbagi kesempatan bermain dengan teman walaupun teman saya belum bisa				
12	Jika peralatan olahraga sedikit, saya harus saling bergantian dengan teman				
13	Saya tidak perlu mengajak teman yang belum bisa				
14	Saya tidak perlu mendengarkan pendapat dari teman, karena teman saya pun belum tentu benar				
15	Walaupun gerakannya sulit, saya tetap semangat menjalaninya				
16	Saya berusaha menyelesaikan tugas dari guru walaupun sulit				
17	Saya suka bolos ketika mengikuti pelajaran pendidikan jasmani				



**Table 3.6**

**Angket Pengembangan Kerjasama (Lanjutan)**

Sumber Makmulman, H (2018)

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
18	Saya suka malas mengikuti pelajaran pendidikan jasmani				
19	Ketika kelompok saya kalah, saya berusaha memberikan semangat kepada teman- teman saya				
20	Saya mengikuti aturan yang telah ditentukan oleh kelompok				
21	Saya tidak suka ketika harus bermain berkelompok dalam pembelajaran pendidikan jasmani				
22	Ketika saya belum bisa, saya senang jika teman saya mengajari saya				
23	Ketika kelompok saya kesulitan, saya berusaha memberikan semangat kepada kelompok saya				

Dalam setiap instrument penelitian harus mempunyai skala pengukuran, karena instrument penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 133) menjelaskan bahwa “Skala pengukuran merupakan kesepkatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menggunakan data kuantitatif”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Likert, menurut Sugiyono (2015, hlm. 135) berpendapat bahwa “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Jawaban setiap item yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif samapai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata, untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban tersebut dapat diberi skor, untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Kategori Pemberian Skor Jawaban**

Sumber, Sugiyono (2015, hlm. 111)

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang- kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

**3.4.3 Catatan lapangan**

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi di lapangan berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh guru, yang bertujuan untuk melihat perkembangan tindakan dan perkembangan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran serta untuk menentukan langkah atau pemberian tindakan untuk tahap selanjutnya agar mencapai hasil yang diinginkan. Dalam catatan lapangan ini, diisi dengan hasil observasi, reaksi, dan refleksi peneliti dalam proses pembelajaran.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Format Catatan Lapangan**

<b>Catatan Lapangan</b>	
<b>Tindakan</b>	:
<b>Hari/Tanggal</b>	:
<b>Waktu</b>	:
<b>Pengajar</b>	:
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<b>Observer</b>	

### 3.4.4 Dokumentasi

Untuk menangkap semua peristiwa yang terjadi di lapangan maka peneliti juga menggunakan kamera *smartphone* untuk mengambil foto-foto disetiap adegan pembelajaran baik pada guru maupun pada siswa.

## 3.5 Prosedur Penelitian

### 1. Menyusun Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti melakukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis terhadap pembelajaran permainan sepakbola
- b. Membuat lembar observasi dan angket
  - 1) 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 di jadikan bahan koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola

### 2. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini, yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, dan objektif
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket dan mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

### **3. Pengamatan/Observasi (*observing*)**

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

### **4. Refleksi (*Reflecting*)**

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 didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan nilai kerjasama siswa. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah- langkah dalam tindakan berikutnya.

## **Siklus I**

### **Skenario Tindakan Pembelajaran**

#### **a. Tindakan I aktivitas pembelajaran sepakbola dengan 2 vs 1**

Fokus pembelajaran : Aktivitas mengoper, menghentikan dan menguasai bola

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


Media dan alat yang digunakan: Lapangan, Cones, Peluit dan bola

Kegiatan pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris, berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan tujuan pembelajaran.
- d. Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan.

Kegiatan inti

- *Game Form*

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepak bola (2vs1)	Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil, satu kelompok terdiri dari 3 orang dimana 2 orang memainkan bola dan 1 orang berusaha merebut bola. Siswa yang berjumlah 2 orang baru dapat mencetak angka kalau sudah 5x sentuhan dan diakhiri dengan menendang bola ke arah gawang, jika terebut oleh lawan, maka perhitungan di mulai dari nol	

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (4vs2)	Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, yang terdiri dari 6 orang, yang terdiri 4 tim biru dan 2 tim merah. Tim biru mempunyai 2 sasaran (kardus) dan tim merah mempunyai 1 sasaran (kardus), setiap tim harus saling menyerang dan memasukan bola/mengenai (kardus) lawan	
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (3vs2)	Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan passing, dengan memasukan kons yang telah di sediakan. Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor	

- *Game Appreciation*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?

A: Passing untuk menjaga penguasaan bola, melakukan shooting.


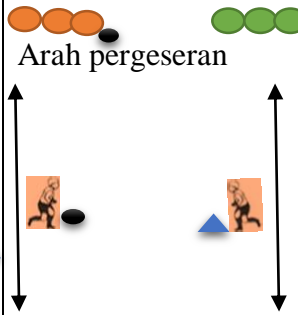
Q: Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan?

A: Membuka ruang bergerak ke samping kanan atau kiri.

Q: Bagaimana cara melakukan shooting yang efektif?

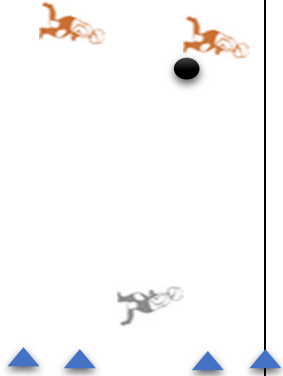
A : Shooting dari jarak yang tidak terlalu jauh dari target (gawang)

- *Tactical Awareness*

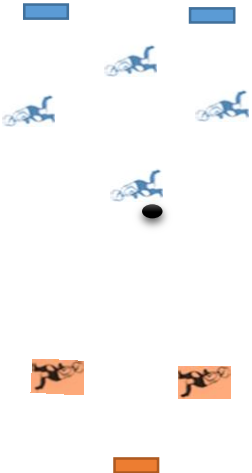
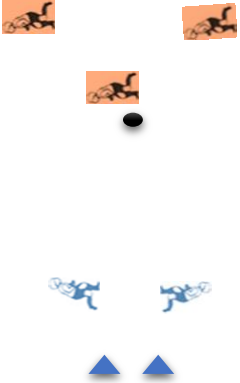
Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Guru memberikan drill menendang dan menghentikan bola kepada siswa	Siswa berpasangan dalam melakukan menendang dan menghentikan bola, saling berhadapan	
	Dengan berpasangan siswa menendang dan menghentikan bola dengan bergeser ke arah kanan sebelum menendang, yang tidak memegang bola, mengikuti arah bergerak pasangan	

- *Perfomance*

Dengan mengulang kembali game pertama

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepak bola (2vs1)</p>	<p>Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil, satu kelompok terdiri dari 3 orang dimana 2 orang memainkan bola dan 1 orang berusaha merebut bola. Siswa yang berjumlah 2 orang baru dapat mencetak angka kalau sudah 5x sentuhan dan diakhiri dengan menendang bola ke arah gawang, jika terebut oleh lawan, maka perhitungan di mulai dari nol</p>	 <p>The diagram illustrates a 2vs1 soccer game setup. Two orange player icons are positioned in the upper right area, with a black ball between them. A white player icon is located in the lower right area, closer to a goal. The goal is represented by four blue triangles along the bottom edge of the field.</p>



Kegiatan	Deskripsi	Formasi
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (4vs2)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 6 orang, yang terdiri 4 tim biru dan 2 tim merah. Tim biru mempunyai 2 sasaran untuk membuat point (kardus) dan tim merah mempunyai 1 sasaran (kardus), setiap tim harus saling menyerang dan memasukan bola/mengenai (kardus) lawan</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (3vs2)</p>	<p>Siswa terbagi kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri 5 orang. 2 bertahan dan 3 penyerang. Penyerang harus melakukan passing, dengan memasukan kons yang telah di sediakan. Sedangkan pemain bertahan harus menjaga agar penyerang tidak mendapat skor</p>	

Kegiatan penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi atau pendinginan
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui
- c. Evaluasi , diskusi dan tanya jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari (kegiatan evaluasi hasil belajar)
- d. Guru membagikan angket kerjasama
- e. Berbaris dan berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

**b. Tindakan II aktivitas pembelajaran permainan sepakbola 4 vs 2**

Fokus pembelajaran : Aktivitas mengoper, menghentikan dan menguasai bola

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

Media dan alat yang digunakan : Lapangan, Cones, Peluit dan bola

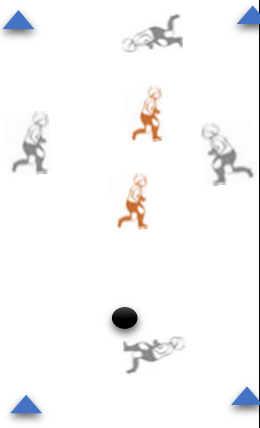
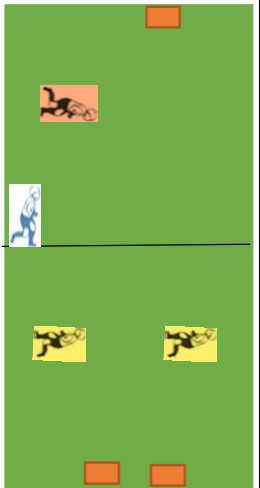
Kegiatan pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris, berdoa dan mengecek kehadiran siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan tujuan pembelajaran
- d. Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan

Kegiatan inti

- *Game form*

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Formasi</b>
Permainan mendukung dan membuka ruang	Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 6 orang, yang terdiri	

<p>dengan permainan sepak bola (4vs2)</p>	<p>dari 4 orang tim biru dan 2 orang tim merah. Dengan permainan rebut bola, yaitu 4 orang memainkan bola dan 2 orang berusaha mengintersep bola operan dari lawan. Dinyatakan point jika bola sudah berpindah sebanyak 10x tanpa direbut oleh tim merah.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (3vs2)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 5 orang, yang terdiri dari 2 orang tim kuning, 2 orang tim merah dan 1 joker. Kedua tim memiliki gawang yang sama besar sebagai target untuk membuat point, setiap tim harus saling menyerang untuk mencetak point. Tugas joker membantu tim yang sedang memegang bola, tetapi</p>	

	joker tidak boleh mencetak point.	
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs3)	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 8 orang, yang terdiri dari 3 orang tim biru dan 3 orang tim merah dan 2 orang menjadi joker. Setiap tim mempunyai satu gawang kecil untuk membuat point. Fungsi joker membantu tim yang sedang menguasai bola. Posisinya berada di luar garis permainan	

- *Game Appreciation*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?

A: Passing untuk menjaga penguasaan bola, melakukan shooting.

Q: Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan?

A: Membuka ruang bergerak ke samping kanan atau kiri.

Q: Bagaimana cara melakukan shooting yang efektif?

A : Shooting dari jarak yang tidak terlalu jauh dari target (gawang)

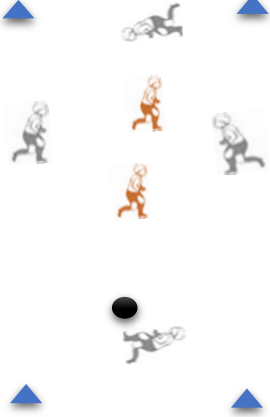
- *Tactical Awareness*

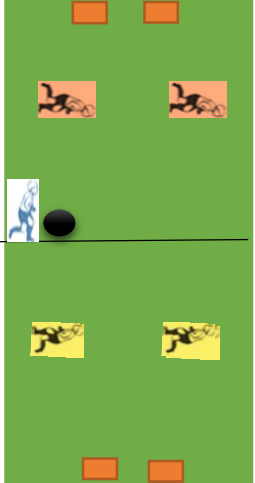
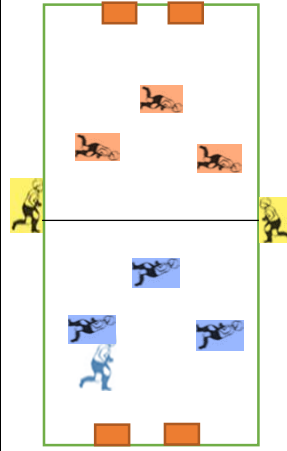
Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Guru memberikan drill menendang dan menghentikan bola kepada siswa	Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, tiga orang perkelompok, siswa 1 menendang bola ke arah 2, siswa 1 berlari ke belakang siswa 2, siswa melanjutkan ke siswa 3 dan seterusnya, dengan berpindah tempat ke belakang siswa yang diberi operan	<p>Arah tendangan dan berpindah</p> <p>Arah tendangan dan berpindah</p>
	Dengan berpasangan siswa menendang dan menghentikan bola dengan bergeser ke arah kanan sebelum menendang, yang tidak memegang bola, mengikuti arah bergerak pasangan	<p>Arah pergeseran</p>

- *Perfomance*

Dengan mengulang kembali game pertama

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan membuka ruang	Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 6	

<p>dengan permainan sepak bola (4vs2)</p>	<p>orang, yang terdiri dari 4 orang tim biru dan 2 orang tim merah. Dengan permainan rebut bola, yaitu 4 orang memainkan bola dan 2 orang berusaha mengintersep bola operan dari lawan. Dinyatakan point jika bola sudah berpindah sebanyak 10x tanpa direbut oleh tim merah.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (3vs2)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 5 orang, yang terdiri dari 2 orang tim kuning, 2 orang tim merah dan 1 joker. Kedua tim memiliki</p>	

	<p>gawang yang sama besar sebagai target untuk membuat point, setiap tim harus saling menyerang untuk mencetak point. Tugas joker membantu tim yang sedang memegang bola, tetapi joker tidak boleh mencetak point.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs3)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang terdiri dari 8 orang, yang terdiri dari 3 orang tim biru dan 3 orang tim merah dan 2 orang menjadi joker. Setiap tim mempunyai satu gawang kecil untuk membuat point. Fungsi joker membantu tim yang sedang menguasai bola. Posisinya berada di luar garis permainan</p>	

Kegiatan penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi atau pendinginan
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui
- c. Evaluasi , diskusi dan tanya jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari (kegiatan evaluasi hasil belajar)
- d. Guru membagikan angket kerjasama
- e. Berbaris dan berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

## **Siklus II**

### **a. Tindakan I aktivitas pembelajaran permainan sepakbola 3 vs 2**

Fokus pembelajaran : Aktivitas mengoper, menghentikan dan menguasai bola

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

Media dan alat yang digunakan : Lapangan, Cones, Peluit dan bola

Kegiatan pendahuluan

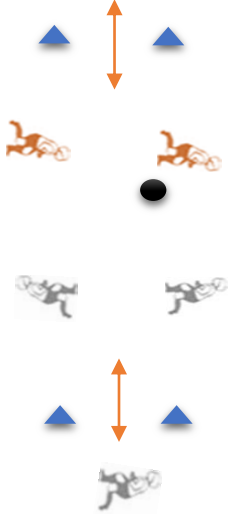
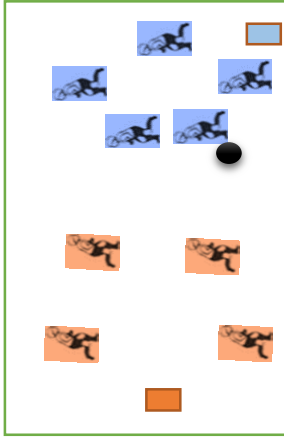
- a. Mengecek kesiapan belajar, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris, berdoa dan mengecek kehadiran siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan tujuan pembelajaran
- d. Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan

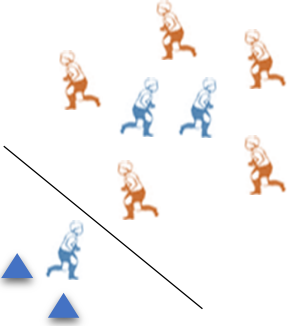
Kegiatan inti

- *Game form*

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Formasi</b>
Permainan mendukung dan membuka ruang	Memulai kickoff dari tengah lapangan, dalam	



<p>dengan permainan sepak bola (3vs2)</p>	<p>permainan ini pemain penyerang hanya diperbolehkan memainkan 3 sentuhan bola. Disediakan dua gawang, cara mencetak gola atau skor, pemain boleh melakukan tembakan melalui pintu depan atau belakang gawang.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs4)</p>	<p>Siswa terbagi kedalam kelompok kecil yang terdiri 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team coklat. Team biru mempunyai 2 daerah skor dan team coklat mempunyai 1 daerah skor. Skor tercipta apabila salah satu pemain menyimpan bola distop di dalam daerah skor lawan</p>	

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs3)	Mulai kick off dari tengah lapangan, dalam permainan ini 5 pemain penyerang bebas melakukan sentuhan bola, tapi hanya boleh melakukan sepuluh passing dan temannya dan melakukan tembakan ke arah gawang lawan, sedangkan 3 orang deffender, 2 orang bertugas sebagai bertahan dan satu orang penjaga gawang	

- *Game Appreciation*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?

A: Passing untuk menjaga penguasaan bola, melakukan shooting.

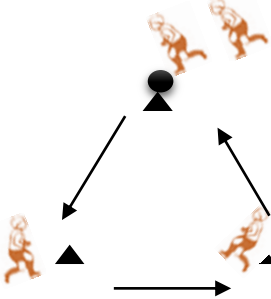
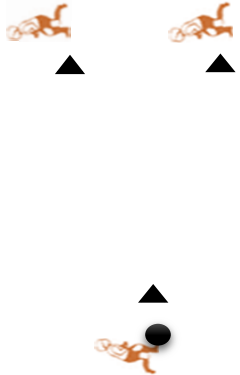
Q: Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan?

A: Membuka ruang bergerak ke samping kanan atau kiri.

Q: Bagaimana cara melakukan shooting yang efektif?

A : Shooting dari jarak yang tidak terlalu jauh dari target (gawang)

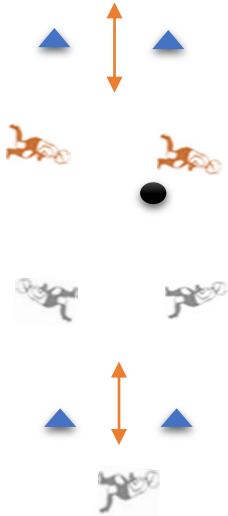
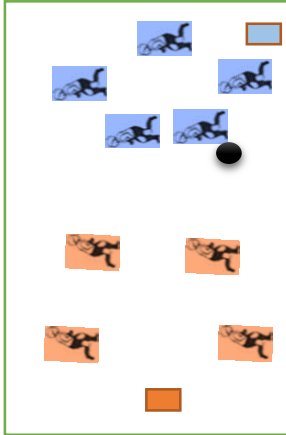
- *Tactical Awareness*

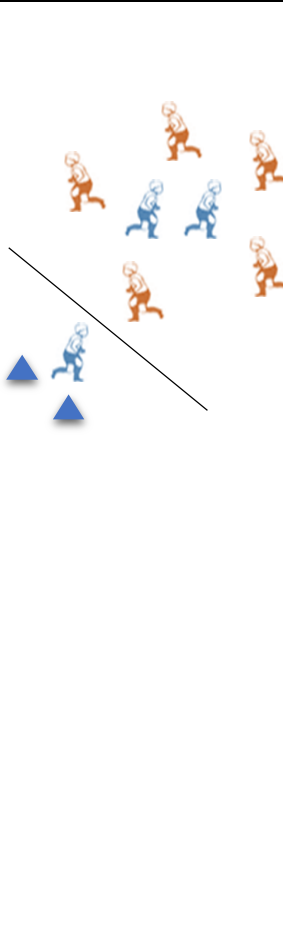
Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Guru memberikan drill menendang, menggiring dan menghentikan bola kepada siswa	Siswa dibagi menjadi kelompok dengan anggota 4 orang, melakukan tendangan dan menghentikan bola dengan drill three angel. Dengan yang sudah menendang menuju ke arah operan	 <p>The diagram shows a triangle with a black ball at the top vertex. Three orange player icons are positioned at the vertices. Arrows indicate a clockwise flow: from the top player to the bottom-left player, from the bottom-left player to the bottom-right player, and from the bottom-right player back to the top player.</p>
	Siswa dibagi menjadi kelompok dengan anggota 3 orang, menggunakan 2 bola dengan arah operan menuju ke arah siswa yang tidak memegang bola	 <p>The diagram shows three orange player icons. Two are at the top, each with a black triangle below them. The third player is at the bottom with a black ball below them.</p>

- *Perfomance*

Dengan mengulang kembali game pertama

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan	Memulai kickoff dari tengah lapangan,	

<p>membuka ruang dengan permainan sepak bola (3vs2)</p>	<p>dalam permainan ini pemain penyerang hanya diperbolehkan memainkan 3 sentuhan bola. Disediakan dua gawang, cara mencetak gola atau skor, pemain boleh melakukan tembakan melalui pintu depan atau belakang gawang.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs4)</p>	<p>Siswa terbagi kedalam kelompok kecil yang terdiri 9 orang. 5 orang team biru dan 4 orang team coklat. Team biru mempunyai 2 daerah skor dan team coklat mempunyai 1 daerah skor. Skor tercipta apabila salah satu pemain menyimpan bola distop di dalam daerah skor lawan</p>	

<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs3)</p>	<p>Mulai kick off dari tengah lapangan, dalam permainan ini 5 pemain penyerang bebas melakukan sentuhan bola, tapi hanya boleh melakukan sepuluh passing dan temannya dan melakukan tembakan ke arah gawang lawan, sedangkan 3 orang deffender, 2 orang bertugas sebagai bertahan dan satu orang penjaga gawang</p>	
--	---	--

#### Kegiatan penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi atau pendinginan
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui
- c. Evaluasi , diskusi dan tanya jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari (kegiatan evaluasi hasil belajar)
- d. Guru membagikan angket kerjasama
- e. Berbaris dan berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

#### **b. Tindakan IV aktivitas pembelajaran permainan sepak bola 5 vs 3**

Fokus pembelajaran : Aktivitas mengoper, menghentikan dan menguasai bola

Tujuan pembelajaran : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar

tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin

Media dan alat yang digunakan : Lapangan, Cones, Peluit dan bola

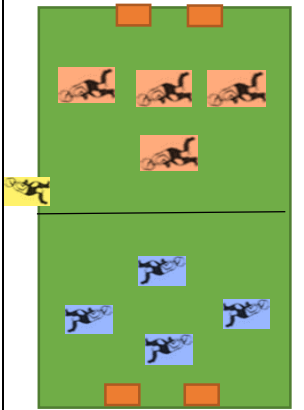
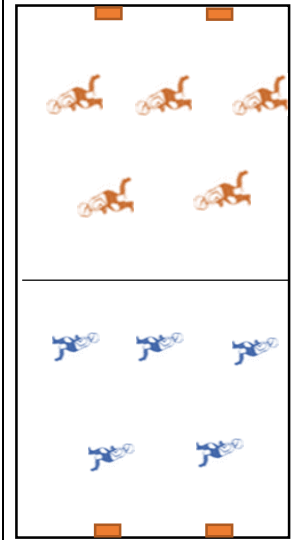
Kegiatan pendahuluan

- a. Mengecek kesiapan belajar, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- b. Menertibkan siswa dengan berbaris, berdoa dan mengecek kehadiran siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan tujuan pembelajaran
- d. Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan

Kegiatan inti

- *Game form*

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepak bola (5vs3)</p>	<p>Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team coklat. Team biru mempunyai 3 gawang cons sedangkan team coklat mempunyai 1 gawang cons. Setiap team harus saling menyerang dan memasukan bola ke gawang lawan. Skor tercipta ketika bola masuk ke dalam gawang.</p>	

<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs4)</p>	<p>Di mulai dengan kick off, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang, setiap tim terdiri dari 4 orang dengan 1 joker untuk membantu tim yang menguasai bola.</p> <p>Dengan sasaran untuk membuat point adalah kardus/gawang, joker hanya membantu tim penyerang tidak boleh mencetak point.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs5)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi timmm yang terdiri dari 10 orang, setiap tim terdiri dari 5 orang tim merah dan 5 tim biru. Setiap tim berusaha saling menyerang dan bertahan untuk membuat point ke gawang lawannya.</p> <p>Point jika bola dapat masuk ke dalam gawang lawan.</p>	

- *Game Appreciation*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?

A: Passing untuk menjaga penguasaan bola, melakukan shooting.

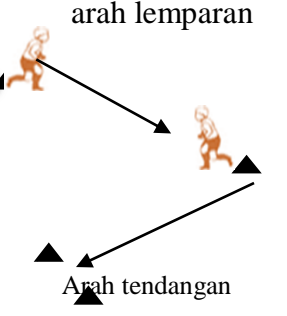
Q: Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan?

A: Membuka ruang bergerak ke samping kanan atau kiri.

Q: Bagaimana cara melakukan shooting yang efektif?

A : Shooting dari jarak yang tidak terlalu jauh dari target (gawang)

- *Tactical Awareness*


Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Guru memberikan drill menendang, menggiring dan menghentikan bola kepada siswa	Siswa pertama melempar bola, siswa kedua menghentikan bola dan diteruskan dengan tendangan mengarah ke gawang. Dilakukan secara bergantian	 <p>arah lemparan</p> <p>Arah tendangan</p>
	Mengoper teman di sebelah lalu menendang bola menyilang ke arah	

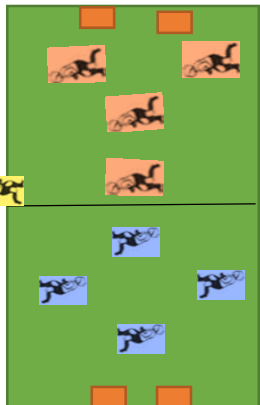
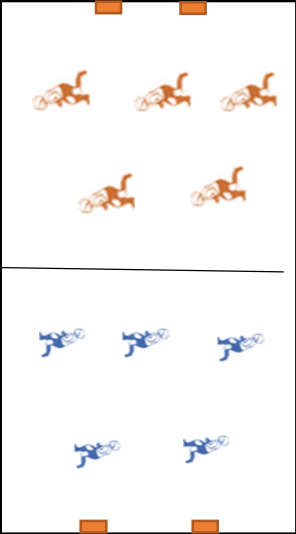


	gawang, dilakukan secara bergantian	
--	-------------------------------------	---

- *Perfomance*

Dengan mengulang kembali game pertama

Kegiatan	Deskripsi	Formasi
Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepak bola (5vs3)	Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 8 orang. 5 orang team biru dan 3 orang team coklat. Team biru mempunyai 3 gawang cons sedangkan team coklat mempunyai 1 gawang cons. Setiap team harus saling menyerang dan memasukan bola ke gawang lawan. Skor tercipta ketika bola masuk ke dalam gawang.	

<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs4)</p>	<p>Di mulai dengan kick off, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang, setiap tim terdiri dari 4 orang dengan 1 joker untuk membantu tim yang menguasai bola. Dengan sasaran untuk membuat point adalah kardus/gawang, joker hanya membantu tim penyerang tidak boleh mencetak point.</p>	
<p>Permainan mendukung dan membuka ruang dengan permainan sepakbola (5vs5)</p>	<p>Siswa dibagi menjadi timmm yang terdiri dari 10 orang, setiap tim terdiri dari 5 orang tim merah dan 5 tim biru. Setiap tim berusaha saling menyerang dan bertahan untuk membuat point ke gawang lawannya. Point jika bola dapat masuk ke dalam gawang lawan.</p>	

Kegiatan penutup

- a. Guru dan siswa melakukan relaksasi atau pendinginan.
- b. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- c. Evaluasi , diskusi dan tanya jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- d. Guru membagikan angket kerjasama.
- e. Berbaris dan berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

### 3.6 Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, tes, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami. Berikut Teknik pengolahan data yang digunakan dalam teknik observasi yaitu sebagai berikut:

- Mencari Nilai Rata-Rata ( $\bar{X}$ )

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

Keterangan:

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

N = Banyaknya Subjek

$\sum x$  = Jumlah Skor

X = Skor Setiap Subjek

- Mencari Rata – Rata dari setiap siswa

$$\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Tertinggi}$$

- Mencari Simpangan Baku (s)

$$S = \frac{\sqrt{\sum(x - \bar{x})^2}}{n-1}$$

Keterangan:

S = Simpangan Baku

x = Skor yang dicapai seseorang

$\bar{x}$  = Nilai Rata – rata

n = Banyaknya subjek

- Mencari persentase

$$\frac{\text{jumlah siswa yang lulus}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

- Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

**Tabel 3.9 Mencari PAN**

(Sumber: Suntoda, A. PPT Evaluasi Penjas)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori	Persentase (%)
M + 1.8 S atau lebih	A	Sangat Baik	.....
Antara M + 0.6 S dan M + 1.8 S	B	Baik	.....
Antara M – 0.6 S dan M + 0.6 S	C	Cukup	.....
Antara M – 1.8 S dan M – 0.6 S	D	Kurang	.....
Kurang dari M – 1.8 S	E	Sangat Kurang	.....

Setelah semua data dihitung, langkah selanjutnya adalah peneliti mempresentasikan nilai rata-rata yang telah diperoleh dari setiap siswa, tujuannya untuk menentukan langkah yang akan diambil oleh peneliti, apakah peneliti dapat menghentikan atau melanjutkan ke siklus selanjutnya.