

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan membuktikan dan menguji pengaruh model pembelajaran dan persepsi motorik siswa terhadap hasil belajar pada siswa sekolah dasar. Selain itu, secara spesifik penelitian ini untuk mengetahui hal-hal berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?
3. Apakah terdapat Interaksi antara model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap hasil pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?

#### A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kota Pontianak Kalimantan barat di SD N 24 dan SD N 56. Waktu penelitian dilaksanakan mulai September sampai Desember minggu pertama 2014. Adapun tahapan penelitian yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tempat	Pelaksanaan
1.	Validasi game a. Validasi ahli 3 orang judge b. Validasi game ke lapangan	Yogyakarta Pontianak- Yogyakarta	Maret 2013
2	Validasi dan uji coba treatment	Bantul-Yogyakarta	April 2013
3	Validasi ujicoba instrumen gerak dasar	Bantul-Yogyakarta	April 2013
4	Uji kesepakatan judge persepsi motorik	Pontianak	Juni 2013
5	Tes persepsi motorik	Pontianak	Juli 2013
6	Eksperimen-selesai	Pontianak	September-Desember minggu

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *factorial posttest only* desain tanpa ada kelompok kontrol. Penelitian ini menguji pengaruh dua model pembelajaran dan melihat pengaruh kemungkinan variable atribut persepsi motorik. Sehingga individu yang menjadi sampel dilihat tingkat kemampuan persepsi motorik. Dalam desain dua variable bebas yaitu pemahaman konsep bermain dan kemampuan gerak dasar. Terhadap variable ini tidak diadakan pretest untuk menilai kemampuan awal. Sehingga terdapat empat kelompok eksperimen. Pengelompokan berdasarkan atas model pembelajaran dan variabel kemampuan persepsi motorik. Model pembelajaran yang dieksperimenkan adalah *TGfU* dan *direct instructional*. Penentuan kemampuan persepsi motorik diperoleh dengan tes persepsi motorik. Dari hasil perhitungan pengelompokan tersebut kemudian dipilih sampel untuk menempati tempat dalam eksperimen. Setelah sampel diperoleh dalam empat (4) sel maka penelitian dilaksanakan dengan desain penelitian sebagai berikut.

Penelitian ini mengambil desain eksperimen dengan desain sebagai berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

		Model pembelajaran (A)	
		Model <i>TGfU</i> ( $A_1$ )	Model <i>direct</i> ( $A_2$ )
Kel Persepsi motorik (B)	Tinggi ( $B_1$ )	$A_1B_1$	$A_2B_1$
	Rendah ( $B_2$ )	$A_1B_2$	$A_2B_2$

Keterangan:

- $A_1B_1$  = Kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *TGfU* bagi siswa yang memiliki kemampuan persepsi motorik tinggi
- $A_1B_2$  = Kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *TGfU* bagi siswa yang memiliki kemampuan persepsi

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

motorik rendah

- $A_2B_1$  = Kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *Direct* bagi siswa yang memiliki kemampuan persepsi motorik tinggi
- $A_2B_2$  = Kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *Direct* bagi siswa yang memiliki kemampuan persepsi motorik rendah

### C. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *TGfU*, model pembelajaran yang menggunakan pemecahan taktik dalam *game* dengan urutan pembelajaran *game teach game* dalam (Metzler, 2000: 342).
2. Model pembelajaran *direct instructional*, model pembelajaran *direct instructional* dicirikan sebagai keputusan berpusat pada guru atau memakai bentuk arahan guru ke siswa (Metzler, 2000: 162), dengan aturan pembelajaran *Warm-up, Technique drills, Game, Warm down*.
3. *Field game* adalah permainan Kick ball modifikasi yang secara garis besar sama dengan baseball softball yang mengalami perubahan modifikasi untuk siswa sekolah dasar.
4. Persepsi motorik adalah skor hasil pengamatan judge kemampuan untuk melakukan unjuk kerja dalam serangkaian tes yang dilakukan di atas balok.
5. Kemampuan keterampilan gerak dasar adalah skor hasil tes lempar tangkap, kemampuan ketepatan melempar, kemampuan jauhnya menendang, kemampuan lari cepat mengelilingi *base*.
6. Pemahaman konsep *game*, skor kemampuan bermain dalam konteks sebenarnya yang diamati oleh judge dengan instrumen GPAI.

### D. Populasi sampel

#### 1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa putra kelas kelas 4, 5 dan 6 yang belum memiliki pengalaman bermain *kick ball* dari SD N 24 Pontianak Kota dan SD 56 Pontianak Utara berjumlah 193 siswa.

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

## 2. Teknik pengambilan sampel

Alasan kelas 4, 5, 6 dijadikan sebagai subjek penelitian adalah sebagai berikut: Menurut Hartoto (2002) level untuk kelas 4, 5 adalah aktivitas jasmani yang mengandung unsur kombinasi keterampilan motorik yang memiliki faktor kesulitan lebih tinggi dari level sebelumnya. Kedua berdasarkan pendapat dari Willgoose (1984: 206-207) bahwa secara fisiologis pada karakteristik siswa kelas 4, 5, dan 6 memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Koordinasi dalam keterampilan gerak dasar telah mulai terbentuk
- b. Pertumbuhan fisiknya relatif menetap
- c. Daya tahan mulai meningkat
- d. Koordinasi mata dan tangan baik
- e. Perbedaan jenis kelamin belum nampak
- f. Otot-otot penunjang gerak telah berkembang dengan baik
- g. Pemahaman tubuh yang mulai berkembang
- h. Lebih menyukai permainan aktif
- i. Reaksi gerak makin membaik
- j. Minat terhadap cabang olahrag kompetitif mulai nampak.

Berdasarkan pada pendapat di atas anak telah mampu untuk memahami konsep dan peraturan sedikit lebih kompleks, dan mulai belajar mengambil keputusan secara beregu dalam upaya memecahkan masalah, termasuk menyusun strategik/taktik untuk mencapai tujuan kelompok. Berikutnya pada tahap ini siswa mempelajari konsep gerak dan permainan yang mendalam, termasuk memahami makna peraturan, strategi/taktik permainan dan belajar memecahkan masalah. Menurut Griffin dan Bulter (2005: 55) lebih awal lagi menyatakan bahwa siswa mulai diberikan isi game pada kelas dua atau tiga.

Jumlah siswa yang mengikuti tes persepsi motorik berjumlah 193 siswa terdiri dari 90 siswa dari SD N 24 dan 103 dari SD 56 Pontianak yang terdiri dari kelas 3, 4 dan 5 (bulan Juli 2013). Penentuan kelas eksperimen kelompok TGfU dan direct ditentukan dengan diundi. Berdasarkan hasil undian SD N 24 mendapat treatment TGfU dan SD N 56 Pontianak Utara *Direct Instructional*.

Hasil tes persepsi motorik diurutkan dalam bentuk ranking, sehingga terdapat urutan skor persepsi motorik dari ranking 1 sampai 193. Untuk menentukan kategori tinggi atau rendah skor kemampuan persepsi motorik, dilakukan dengan cara me-ranking skor yang diperoleh setiap anak untuk semua kelompok perlakuan, kemudian membagi kelompok untuk persepsi motorik tinggi dan persepsi motorik rendah berdasarkan prosentase 27% untuk batas atas mewakili skor tinggi dan 27% bawah mewakili skor rendah (Frank. M. Verducci, 1980: 176-177). Menurut Singgih Santoso (2014: 227) pada umumnya sampel dalam setiap sel dalam analisis MANOVA adalah 20. Berdasarkan undian pengelompokan treatment berdasarkan model pembelajaran terdapat 53 siswa kelompok persepsi tinggi dan 53 siswa kelompok persepsi rendah. 20 siswa dengan skor persepsi motorik tertinggi dari SD N 24 ditempatkan dalam sel treatment TGfU dan 20 siswa skor persepsi motorik tertinggi dari SD 56 Pontianak Utara ditempatkan pada sel dengan treatment Direct Instructional. Demikian juga dengan 53 siswa yang memiliki persepsi motorik rendah, 20 siswa dari SD N 24 Pontianak ditempatkan pada sel dengan treatment TGfU, dan 20 siswa dari SD n 56 Pontianak Utara ditempatkan pada sel dengan treatment Direct instructional.

Satu sel ditempati oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 10 siswa dengan kemampuan persepsi motorik yang sama. Penentuan komposisi regu dalam satu sel dilakukan secara acak.

#### **E. Instrument Penelitian**

Data dikumpulkan dengan menggunakan tes, lembar observasi dan pengukuran. Data tersebut diperoleh dari empat perangkat tes yang terdiri dari

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

tes *persepsi motorik*, tes keterampilan gerak dasar tes keterampilan bermain *kick ball* (GPAI).

## F. Pengembangan Instrumen

### 1. Tes persepsi motorik

Tes persepsi motorik dilakukan dengan memberikan tugas gerak tes persepsi motorik yang telah disusun oleh Amirullah (2002). Dengan tes sebagai berikut:

1. Berjalan maju
2. Berjalan mundur
3. Berjalan menyamping ke kanan
4. Berjalan menyamping ke kiri
5. Berjalan menyilangkan
6. Berjalan menyilangkan
7. Lompat dengan satu kaki (kanan)
8. Lompat dengan satu kaki (kiri)
9. Mengulagi tugas gerak 1-8 dengan membawa benda seberat 0.5kg di tangan kanan lalu di tangan kiri

Tugas gerak tersebut dilakukan di atas balok sepanjang 300 cm. Adapun ukuran balok sebagai berikut:

1. Panjang: 3 M
2. Lebar 10 cm
3. Tinggi dari permukaan tanah 10 cm,

Dalam melaksanakan pengamatan atau observasi terhadap tugas gerak dilakukan, perlu dipertimbangkan bagaimana tugas gerak tersebut dilakukan, apakah dilakukan dengan baik dan benar? Apakah dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya? Apakah beban beban yang dibawa diunakan untuk membantu memperoleh keseimbangan? Apakah dilakukan dengan rileks? Untuk keperluan suatu kreteria yang memudahkan pengamat melakukan pengukuran. Pengukuran dilakukan

dengan memberikan angka pada setiap tugas gerak yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

Skor 3 : apabila tugas gerak dilakukan dengan benar tanpa ada kesalahan

Skor 2 : apabila tugas gerak dilakukan dengan benar, tidak dengan rileks (kehilangan keseimbangan)

Skor 1 : apabila tugas gerak hanya dilakukan sebagian saja

Skor 0 : apabila tidak mampu melakukan tugas gerak (gagal)

Korelasi antar judge tes I, 0,83, 0,84, 0.89 korelasi antar judge tes II, 0.55. 0.78. 0.81 dan nilai kesepakatan judge dengan analisa ANOVA diperoleh hasil sig. 0,079 dan 0,160.

## 2. Tes Keterampilan Gerak Dasar

Tes keterampilan gerak dasar disusun atas dasar analisis kebutuhan gerak yang dipergunakan untuk bermain *kick ball*, masalah-masalah taktik dan keterampilan gerak dasar

Tabel 3.3 Analisa Penggunaan Gerak Dasar

Masalah taktik	Keterampilan Gerak Dasar
Membuat angka (menyerang) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencapai <i>base</i></li> <li>• Memajukan pelari</li> <li>• Lari antara <i>base</i></li> </ul>	Menendang Lari antar <i>base</i>
Manahan terjadinya angka (bertahan) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjagaan lapangan dalam</li> <li>• Penjagaan lapangan luar</li> <li>• Mamatikan pelari</li> </ul>	Melempar Menangkap Menutup daerah lawan

Sehingga tes yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a)

Tes kemampuan lempar tangkap, (b) Tes kemampuan ketepatan melempar, (c) Tes kemampuan jauhnya menendang, (d) Tes kemampuan

lari mengelilingi *base*. Adapun validitas instrumen sebagai berikut:

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

Tabel 3.4 Hasil Analisa Validitas Reliabilitas Penggunaan Gerak Dasar

N0	Item	Validitas	Reliabilitas
1	Lempar tangkap	0.707	0.956
2	Ketepatan	0.700	0.729
3	Menendang	0.800	0.928
4	Lari keliling base	0.693	0.894

Adapun petunjuk pelaksanaan tes terlampir halaman ( 296)

### 3. Tes Keterampilan Bermain *Kick Ball* (GPAI)

Tes ini ditujukan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam permainan *kick ball*. Kemampuan ini diperoleh dari pengamatan dengan lembar observasi dengan melihat 4 komponen yaitu memulai, teknik dasar, membuat keputusan, penempatan posisi diri dan penempatan posisi bola dengan melihat status pada posisi menyerang atau bertahan.

Indikator keterampilan *field game* dalam bermain *kick ball*

Tabel 3.5 Indikator GPAI

No	Dimensi		Indikator
1	memulai		
2	Teknik dasar	Bertahan	Melempar, Menangkap, Lari
		Menyerang	Menendang, Lari
3	Making decision	Bertahan	Target lemparan Mematikan lawan
		Menyerang	Mengarahkan tendangan Mencuri lari
4	Bakc up (memberi dukungan dalam permainan)	Bertahan	Posisi jaga dekat Posisi jaga jauh Menghadang pelari
		Menyerang	Bergerak Setelah menendang Menuju <i>base</i> berikutnya dengan melihat kawan di <i>base</i> lain
5	Penempatan posisi bola	Bertahan	Arah lemparan mematikan lawan

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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



		Menyerang	Arah tendangan
--	--	-----------	----------------

Observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan keterangan E (efisien) TE (tidak efisien). S sesuai TS tidak sesuai.

Tabel 3.6 Lembar Observasi GPAI

No	Nama siswa	Teknik dasar		Back up		Penempatan posisi		Pengambilan keputusan	
		E	TE	S	TS	E	TE	S	TS
1									
2									
3									
4									
5									
dst									

Keterangan:

1. Teknik dasar: pemain menunjukkan penggunaan teknik dasar dalam bermain (melempar, menangkap, menendang, berlari antar *base*).
2. *Back up*: pemain membantu pemain di lapangan untuk menjaga *base* jika ada pemain lapangan sedang mengambil bola.
3. *Penempatan* posisi: pemain memahami dan dapat melaksanakan menempatkan diri dan ketika bertahan ataupun menyerang untuk keuntungan *team*.
4. Pengambilan keputusan: pemain bermain dengan baik, tergantung dari situasi (contoh, jika tidak ada pelari di *base*, belum ada yang mati maka bola harus dilempar ke *base I*)

Tes yang dipergunakan ini validitas dan reliabilitas telah di uji coba dengan validitas dan koefisien kesepakan korelasi antar rater, rater 1 dengan rater 2 0.78, rater 1 dengan rater 3 0.92 dan rater 3 dengan rater 3 0.85. Nilai kesamaan *judge* diperoleh nilai signifikansi hitung ketiga *judge*  $0.987 > 0.05$  yang bermakna ketiga *judge* yang melakukan pengamatan

memberi nilai yang sama terhadap kemampuan bermain dengan menggunakan instrumen GPAI tersebut.

### G. Treatment

Tabel 3.7 Program treatment dua model pembelajaran

Pertemuan	Materi TGfU	Materi DI
1	Pengenalan permainan Keterampilan yang dibutuhkan.	Pengenalan permainan Keterampilan yang dibutuhkan.
2-4	Mencapai base (3 kali pertemuan)	Mencapai base (3 kali pertemuan) (Menendang, berlari)
5-6	Peregerakan pelari:	Pergerakan pelari
7-8	Menuju base selanjutnya	Menuju base selanjutnya
9-10	Menjaga daerah lapangan jaga (dalam dan luar lapangan)	Menjaga daerah lapangan jaga (dalam dan luar lapangan)
11-12	Menjaga base	Menjaga base
13	Menjaga lapangan sebagai team	Menjaga lapangan sebagai team
14-16	Bermain bertahan-meny Serang	Bermain bertahan–menyerang dengan peraturan modifikasi kick ball.
17	Tes	Tes

Treatment penelitian ini adalah model pembelajaran TGfU dan model pembelajaran DI. Adapun ringkasan program treatment dalam tabel 3.7 di atas. Berdasarkan pada kerangka program treatment di atas kemudian dijabarkan dalam kerangka pembelajaran yang akan digunakan dalam proses penelitian. dilanjutkan berdasarkan kerangka program treatment dan kerangka pembelajaran yang telah disusun kemudian dijabarkan dalam rencana pembelajaran terlampir halaman 308 untuk TGfU dan 338 untuk DI. Model pembelajaran TGfU mengikuti kerangka “*game teach game*” dan model DI menggunakan kerangka *Warm-up, Technique drills, Game, Warm down*. Durasi waktu pembelajaran 50 menit per kali pertemuan selama 16 kali. Dalam rencana pembelajaran tersebut telah divalidasi kepada tiga orang judge yang memahami model pembelajaran TGfU dan DI serta ketiga judge tersebut memiliki keahlian di bidang olahraga

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

*fieldgame*. Adapun kerangka pembelajaran seperti dalam tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kerangka Pembelajaran

Pertemuan ke	Aktivitas belajar TGfU	Aktivitas belajar DI
1	Pengenalan video permainan modifikasi kick ball Mencoba bermain bertahan dan menyerang	Pengenalan video permainan modifikasi kick ball Mencoba bermain bertahan dan menyerang
2-4	<b>Bentuk game:</b> permainan mencari tempat kosong permainan menendang permainan lempar tangkap <b>Pemain Penyerang:</b> Drill: menendang bola mengarahkan bola Berlari agar menuju base I <b>Game:</b> giliran menendang dan berlari menuju base I menuju base I dengan ada pelari di base I menuju base <b>Pemain Bertahan:</b> mencegah agar penendang tidak mencapai base I dan II menjaga daerahnya. <b>Penutup</b> Review . game inning	<b>Pemanasan</b>  <b>Konsep</b> Menjelaskan konsep tendangan terarah untuk kebutuhan dalam permainan  <b>Drill</b> Menendang Menempatkan bola berlari <b>Bermain</b> Bermain 2 inning fokus pada melempar, bola mulai dilempar guru  <b>Penutup</b>  Guru menjelaskan kembali hubungan keterampilan menendang, melampar, mengarahkan tendangan dengan bermain kick ball dengan target penendang dapat mencapai base I
5-6	<b>Permainan:</b> Reaksi (bola jatuh lari) Reaksi dengan audio pengucapan warna <b>Pemain Penyerang:</b> <b>Drill:</b> Menendang bola aman agar dapat ke base I Pemain selain penendang bergerak ketika bola kontak dengan penendang <b>Game:</b> Tidak ada pelari pelari di base I Ada pelari base II	<b>Pemanasan</b>  <b>Konsep</b> Menjelaskan bagaimana lari menuju base I setelah menendang <b>Drill</b> Menendang Lari ke base Lari antar base <b>Bermain</b> Bermain 2 inning bola di atas cone ditendang <b>Penutup</b> Guru menjelaskan kembali hubungan

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

	Ada pelari di base III Ada pelari di base I & III	menendang, sprint, dengan bermain kick ball untuk mencapai base. Cek pemahaman
--	--	--

Lanjutan Tabel 3.8 Kerangka pembelajaran

Pertemuan ke	Aktivitas belajar TGfU	Aktivitas belajar DI
5-6	<p><b>Pemain Bertahan:</b> Menangkap bola Melempar bola ke base I Melempar bola ke base yang akan dimatikan</p> <p><b>Penutup</b> Review . game 1 inning</p>	
7-8	<p><b>Permainan:</b></p> <p><b>Pemain penyerang:</b> <b>Drill:</b> Sprint dengan sinyal visual <b>Game:</b> Berlari menuju base I Berlari menuju base II Dari I ke III</p> <p><b>Pemain Bertahan:</b> <b>Drill:</b> Menangkap bola Melempar bola <b>Game:</b> Mencegah pelari menuju base yang dituju <b>Penutup:</b> Review . game 2 inning</p>	<p><b>Pemanasan</b></p> <p><b>Konsep</b> Menjelaskan bagaimana menggabungkan kemampuan menendang dan lari menuju base</p> <p><b>Drill</b> Menendang Timing Lari antar base</p> <p><b>Bermain</b> Bermain 2 inning bola di atas disajikan guru, bola ditendang</p> <p><b>Penutup</b> Guru menjelaskan kembali hubungan menendang dan menuju basedalam bermain kick ball. Cek pemahaman</p>
9-10	<p><b>Permainan:</b> <b>Foot work isyarat</b></p> <p><b>Pemain penyerang</b> <b>Drill:</b> Menendang menempatkan bola (di dalam dan luar)</p> <p><b>Game:</b></p>	<p><b>Pemanasan</b></p> <p><b>Konsep</b> Menjelaskan bagaimana sikap penjagaan di dalam dan di luar base</p> <p><b>Drill</b> Sikap jaga Penjagaan dalam</p>

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar

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

	Menendang agar hasil di dalam lapangan Menendang jauh ke luar agar dapat mencapai sejauh-jauhnya	Penjagaan luar Lempar tangkap
--	---	----------------------------------

Lanjutan Tabel 3.8 Kerangka pembelajaran

Pertemuan ke	Aktivitas belajar TGfU	Aktivitas belajar DI
9-10	<b>Game:</b> Pergerakan penjaga di dalam lapangan Pergerakan penjaga di luar lapangan (dengan stimulus bola ditendang) <b>Penutup:</b> Review . Game 1 inning	<b>Penutup</b>  Guru menjelaskan kembali sikap jaga dan mematikan lawan dalam bermain kick ball. Cek pemahaman
11-12	<b>Permainan:</b> Kasti rambat  <b>Pemain penyerang:</b> <b>Drill:</b> Menendang Lari zigzag <b>Game:</b> Menuju base I dengan ada pelari di base I atau II <b>Pemain Bertahan:</b> <b>Drill:</b> Lempar tangkap antar base <b>Game:</b> Menghentikan penendang sebelum mencapai base.  <b>Penutup:</b>  Review . Game 1 inning	<b>Pemanasan</b>  <b>Konsep</b> Menjelaskan bagaimana penjagaan di base dan kembali pada posisi jaga masing-masing. Tanya jawab cek pemahaman  <b>Drill</b> Penjagaan base Lempar tangkap <b>Bermain</b>  Bermain 2 inning bola di atas disajikan siswa, bola ditendang penekanan penjagaan base <b>Penutup</b>  Guru menjelaskan kembali sikap jaga dan mematikan lawan dalam bermain kick ball. Cek pemahaman
13	<b>Permainan:</b> Kasti rambat <b>Pemain penyerang:</b> <b>Drill: (bola dilempar guru)</b> Berlari antar base Berlari mencetak angka <b>Game:</b> <b>Pemain Bertahan:</b>	<b>Pemanasan</b>  <b>Konsep</b> Menjelaskan bagaimana penjagaan di base dan kembali pada posisi jaga masing-masing. Tanya jawab cek pemahaman

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

	<b>Drill: (bila dilempar guru)</b> Lempar tangkap antar base	<b>Drill</b> Penjagaan daerah masing-masing Lempar tangkap team
--	---	---

Lanjutan Tabel 3.8 Kerangka pembelajaran

Pertemuan ke	Aktivitas belajar TGfU	Aktivitas belajar DI
13	<b>Permainan:</b> <b>Game:</b> Lempar tangkap berusaha mematikan pelari Lempar tangkap mematikan lebih dari satu pelari Lempar tangkap mencegah terjadi skor <b>Penutup:</b> Review . Game 1 inning	<b>Pemanasan</b> <b>Bermain</b> Bermain 10 menit dengan peraturan kikk ball. Konsentrasi penjagaan. <b>Penutup</b> Guru menjelaskan kembali sikap jaga dan mematikan lawan dalam bermain kikk ball. Cek pemahaman
14-16	<b>Pemain penyerang:</b> Bagaimana mencetak skor sebanyak-banyaknya  <b>Pemain Bertahan:</b> Bagaminan mencegah terjadinya skor  <b>Penutup:</b>  Review permainan dan penerapan peraturan	Peregangan  Penyerang: mencetak skor Bertahan : mencegah terjadinya skor Situasi : situasional permainan Bermain dengan aturan kikk ball modifikasi  Cold down evaluasi
17	<b>Tes</b>	<b>Tes</b>

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data dengan menggunakan teknis analisis MANOVA desain faktorial, salah satu alasan yang diajukan penggunaan manova adalah variabel bebas lebih dari satu (Santoso: 2014: 227). Dalam menganalisa data terlebih

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

dahulu dalam langkah analisis data dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Persyaratan uji parametrik yang kedua adalah homogenitas data. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketetapan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji normalitas dilakukan dengan melihat pada hasil analisis **Box's Test of Equality of Covariance Matrices** uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji **Levene's Test of Equality of Error Variances** sebagai persyaratan dalam analisis Manova. Pengujian prasyarat dilakukan dengan tingkat kesalahan 5%. Ketika terjadi interaksi maka analisis dilanjutkan untuk melihat lebih lanjut. Sehingga untuk kepentingan analisis lebih lanjut dibutuhkan hipotesis secara rinci setiap sel sebagai dalam subbab berikut.

### I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?
2. Terdapat perbedaan pengaruh persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?
3. Terdapat Interaksi antara model pembelajaran dan persepsi motorik terhadap hasil belajar pemahaman konsep bermain dan keterampilan gerak dasar?

Sehingga dirumuskan secara statistik sebagai berikut:

1.  $H_0 : \mu A_1 = \mu A_2,$   
 $H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$
2.  $H_0 : \mu B_1 - \mu B_2$   
 $H_2 : \mu B_1 > \mu B_1$

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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

3.  $H_0$  : interaksi  $A \times B=0$

$H_3$  : interaksi  $A \times B \neq 0$

Keterangan:

- $\mu_{A1}$  = Rerata kelompok model pembelajaran dengan model *TGFU*  
 $\mu_{A2}$  = Rerata kelompok model pembelajaran dengan model *direct*  
 $\mu_{B1}$  = Rerata Kelompok dengan bagi siswa yang memiliki kemampuan *persepsi motorik* tinggi  
 $\mu_{B2}$  = Rerata Kelompok dengan bagi siswa yang memiliki kemampuan *persepsi motorik* rendah

## J. Limitasi Validitas Penelitian

### 1. Validitas Internal Dan Eksternal

Dalam penelitian eksperimen terdapat kejadian yang dapat diperkirakan yang mengakibatkan keraguan bahwa perubahan yang terjadi selama eksperimen merupakan hasil dari perlakuan yang dilakukan. Beberapa catatan kelemahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama kelompok sekolah yang menerima TGfU dan DI, sehingga siswa dengan persepsi tinggi pada sekolah yang mendapatkan perlakuan TGfU secara otomatis mendapat perlakuan TGfU kelompok persepsi tinggi. Namun demikian rentangan skor persepsi rendah dan tinggi diantara kedua kelompok (TGfU dan DI) masuk pada rentangan yang sama. Kedua, dalam pelaksanaan pengamatan observasi pertandingan antar kelompok eksperimen pertandingan dilaksanakan di dalam sel. Ada kemungkinan faktor motivasi yang kurang tinggi ketika ditandingkan dengan kelompok dalam satu sel. Ketiga Dalam penelitian menggunakan hanya post tes. Desain ini tidak mampu untuk memotret, menggali sebagai dasar penjelasan pengaruh perlakuan dari posisi awal penelitian. Hal ini disebabkan karena treatment cabang olahraga yang dipergunakan adalah permainan yang belum dikenal oleh siswa sehingga penguasaan konsep bermain *fieldgame* awal tidak dapat dikuak. Hal keempat seharusnya keterampilan gerak dasar dapat dilakukan pre tes terhadap kelompok eksperimen, tetapi hal ini tidak dilakukan di awal penelitian karena berpegang pada desain *post test only*.

Y. Touvan Juni Samodra, 2015

*Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Motorik Terhadap Keterampilan Gerak Dasar dan Pemahaman Konsep Bermain Siswa Sekolah Dasar*

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



Hal berikutnya adalah validitas internal dan validitas eksternal. Kelebihan desain faktorial tanpa pengacakan menurut Frankel (2012: 280) adalah *Instrument decay, Maturation, Testing, history*, sedangkan kelemahan kemungkinan terjadi *Subjek characteristic, Mortality, Location, Data collector characteristics, Attitude of subjects, Regression, implementation*. Lebih lanjut *Four threats to external validity* (Thomas & Nelson, 1996: 345) *reactive of interactive effects of testing, interaction of selection bias and experimental treatment, reactive effects of experimental arrangements, multiple-treatment interference*. Sehingga untuk mengatasi beberapa ancaman validitas internal ini dilakukan sebagai berikut:

a. *Subjek characteristic*

Dipilih subjek penelitian sama putra. Dengan pengelompokan atas dasar keterampilan motorik rendah dan tinggi.

b. *Mortality*

Thomas & Nelson (1996: 346) *experimental mortality refers to the loss of subjects from the treatment groups*. Langkah yang dilakukan untuk mencegah terjadinya kehilangan sampel dalam penelitian dilakukan dengan penambahan sampel sejumlah 2 orang setiap sel dari yang direncanakan. Hal berikutnya adalah dengan melakukan pemantauan kedatangan sampel melalui presensi

c. *Location*

Kelas eksperimen dilakukan ditempat terpisah, sehingga tidak ada interaksi antar kelompok eksperimen.

d. *Data collector characteristics*

Pengetes yang dipergunakan dalam tes menggunakan orang yang sama saat pengumpulan data.

e. *Attitude of subjects*

Setiap anggota dari kelompok eksperimen dalam satu sel menerima perlakuan yang sama dan tidak ada perbedaan. Siswa tidak diberitahu

bahwa dilakukan proses penelitian dengan dua pendekatan model yang berbeda.

f. *Regression*

Thomas & Nelson (1996: 346) *statistical regression may occur when groups are not randomly formed but are selected on the basis of an extreme score on some measure.* Bahwa dalam pengelompokan memang sengaja untuk membedakan kelompok persepsi motorik tinggi dan rendah sehingga skor sesama kelompok tinggi adalah sama demikian juga yang kelompok rendah.

g. *Implementation*

Satu model pembelajaran dilakukan oleh satu guru dibantu satu asisten. Peneliti melakukan pengontrolan terhadap proses PBM dan selalu berdiskusi sebelum dan sesudah penelitian dilaksanakan menjaga agar alur pembelajaran tetap seperti pada rancangan treatment.

2. Validitas eksternal

Validitas eksternal merupakan tingkat penggeneralisasian hasil penelitian dengan wilayah keadaan, sampel, waktu dan tempat yang berbeda. Ancaman validitas eksternal ini menurut (Thomas & Nelson, 1996: 348) secara terinci sebagai berikut:

a. *Reactive of interactive effects of testing*

Thomas & Nelson (1996: 348) menyatakan bahwa *the pretest may make the subject more aware of or sensitive to the uncomparing treatment* hal ini juga dinyakan oleh Frankel (2012: 283). Dalam penelitian ini tes yang dilakukan tidak sama dengan treatment yang diberikan, sehingga efek dari tes akan lebih kecil. Hal berikutnya tidak ada pre tes sehingga pengaruh terhadap tes sebelumnya tidak ada.

b. *Interaction of selection bias and experimental treatment*

Thomas & Nelson (1996: 348) menyatakan *when group is selected on some characteristic, the treatment may work only on group*

*possessing that characteristic*. Untuk mengatasi permasalahan ini dilakukan dengan cara memberikan batasan terhadap subjek yang menjadi populasi maupun kelompok eksperimen. Batasan yang diberlakukan dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas (4, 5, 6) yang memiliki kemampuan *persepsi motorik* yang dikelompokkan dalam kelompok tinggi dan rendah yang belum pernah mengenal permainan *kick ball*.

c. *Reactive effects of experimental arrangements*

Thomas & Nelson (1996: 348) menyatakan *treatments that are effective in very constrained situation (e.g. laboratories) may not be effective in less constrained (more like real-world) setting*. Ini adalah ancaman yang paling besar dalam validitas eksternal dalam penelitian dalam setting bukan di laboratorium. Hal yang dapat dilakukan agar tidak terjadi bias adalah menyarankan sampel untuk tidak melakukan aktivitas bermain *kick ball* di luar waktu penelitian yang sedang berlangsung. Hal kedua dengan jadwal yang padat, diusahakan perlakuan dilakukan setiap hari selama 16 kali pertemuan sehingga akan lebih menjamin bahwa siswa tidak melakukan aktivitas lain selain perlakuan yang dilakukan. Dalam pelaksanaannya perlakuan dilakukan selain hari libur dan menyesuaikan jadwal agenda sekolah sehingga eksperimen berkisar antara minimal 3 maksimal 5 kali dalam seminggu.

d. *Multiple-treatment interference*

Thomas & Nelson (1996: 348) *when subjects receive more than one treatment, the effects of previous treatment may influence subsequent ones*. Dalam penelitian ini setiap kelompok sampel eksperimen hanya menerima satu treatment.