

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP dengan penerapan model pembelajaran TGFU melalui permainan Softball.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tarogong kidul Kabupaten Garut. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Latar belakang dan karakter siswa lebih mudah dipahami sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi siswa dan memudahkan untuk memantau perkembangan siswa dan mencari data,
- b. Kondisi pihak tenaga pendidik yang bisa mendukung adanya kegiatan pendidikan tindakan kelas,
- c. Pada sekolah ini belum pernah melakukan pembelajaran permainan softball,
- d. Sebagai guru pendidikan jasmani bertanggung jawab untuk meningkatkan keterampilan siswa dan melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut yang beralamat di Jalan raya Samarang No. 52 Kabupaten Garut

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII – D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut yang berjumlah 38 orang siswa terdiri dari 16 orang laki – laki dan 22 perempuan.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada awal tahun pelajaran 2015. Waktu penelitian digambarkan seperti tabel (3.1) berikut :

Tabel 3.1

Tahapan dan Garis – Garis Besar Kegiatan Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1.	Penyusunan Prosal Skripsi	■												
2.	Bimbingan Proposal Skripsi		■											
3.	Seminar Proposal Skripsi		■											
4.	Surat Keputusan Judul Skripsi			■	■									
5.	Bab I (Pendahuluan)					■	■	■						
6.	Bab II (Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan)								■	■	■			
7.	Bab III (Metodologi penelitian)									■	■			
8.	Observasi										■	■		
9.	Bab IV (Hasil Pengolahan dan Analisis Data)											■	■	
10.	Bab V (Kesimpulan dan saran)												■	■
11.	Prasidang Skripsi													■
12.	Ujian Sidang													■

D. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatkan hasil belajar keterampilan softball siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan penerapan model pembelajaran TGFU.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*), alasan penulis menggunakan metode ini karena, sejalan dengan Hidayat (2011, hlm. 9) mengemukakan bahwa “model penelitian tindakan kelas ini memiliki karakteristik dan prinsip yang didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran”. Artinya masalah diangkat dari praktek pembelajaran keseharian yang benar – benar dirasakan oleh guru dan atau siswa sebagai masalah yang harus dicarikan solusinya. Adapun tindakan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu menerapkan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) pada permainan softball.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, dimulai dari penyusunan suatu perencanaan pembelajaran sampai tindakan penelitian didalam kelas yang berupa kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Sejalan dengan itu dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan Hidayat (2011, hlm. 6) menyebutkan :

Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis atau berdaur oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dilapang atau ruangan olahraga dengan tujuan pokok untuk memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi para guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ketika sedang melaksanakan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan efisiensi pendidikan. Peningkatan relevansi pendidikan

diwujudkan melalui peningkatan mutu proses dan mutu hasil pembelajaran, sedangkan efisiensi pendidikan diwujudkan melalui usaha terintegrasi antar pelaku pendidikan dengan ahli atau pakar, antar lembaga yang bertanggung jawab, atau bahkan antara pelaku pendidikan dengan lembaga pendidikan dengan lembaga atau pihak lain. Tujuan lain yang tidak kalah pentingnya adalah tujuan penyerta yang akhir – akhir ini menjadi tuntutan aktual yang harus segera diimplementasikan, yaitu menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru agar lebih proaktif mencari dan menemukan pemecahan terhadap masalah – masalah pembelajaran.

Hidayat (2011, hlm. 7) pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan memiliki banyak manfaat untuk para guru dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Manfaat – manfaat tersebut antara lain :

- (1) Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang muncul.
- (2) Melatih guru untuk lebih kreatif didalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas.
- (3) Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru.
- (4) Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan berarti para guru makin diberdayakan mengambil prakarsa professional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal – hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. Dengan demikian, pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman semakin banyak dan menjadi suatu teori, yaitu teori tentang praktek.

Keempat manfaat tersebut diatas bersifat praktis, sementara secara teoritis manfaat penelitian tindakan kelas adalah membantu guru menghasilkan pengetahuan yang sah dan relevan bagi kelasnya untuk memperbaiki pembelajaran dalam jangka pendek.

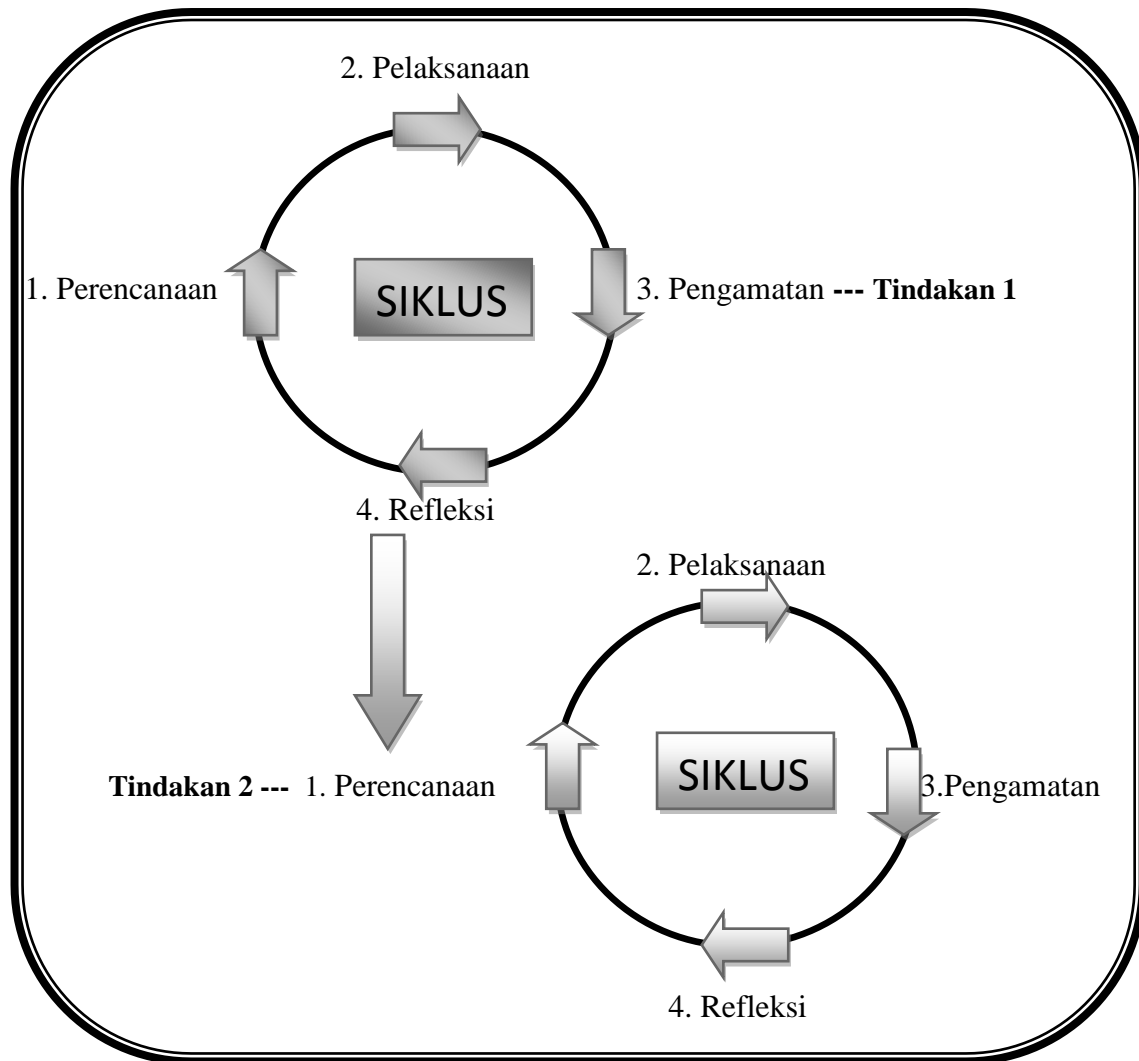
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif dan guru menjadi peneliti utama. Kolaborasi dapat dilakukan antara guru dan siswanya dalam suatu

satuan kerjasama dengan perspektif berbeda. Misalnya, bagi guru demi peningkatan mutu profesionalismenya dan bagi siswa peningkatan prestasi belajarnya. penelitian tindakan kelas dari tahap awal sampai tahap akhir. Hidayat (2011, hlm. 10)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan selama proses pembelajaran, serta untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran tersebut. Jika perbaikan pembelajaran dilakukan secara terus menerus diyakini sepenuhnya bahwa kemampuan guru dalam mengajar akan terus meningkat dan lebih baik.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang menurut Arikunto (2009, hlm. 131) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 komponen pokok yaitu : a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *acting*, c) pengamatan atau *observing*, d) refleksi atau *reflection*”. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus secara terus menerus, secara tetap dan berulang. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari refleksi muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa teratasi. Sejalan dengan itu Hidayat (2011, hlm. 37) menyebutkan prosedur penelitian tindakan kelas merujuk pada rancangan penelitian secara bertahap, yaitu “tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahapan – tahapan ini bersifat daur ulang atau siklis”. Berikut ini disajikan gambar pentahapannya.



Gambar 3.1 Prosedur atau Tahapan PTK
(Sumber : Hidayat (2011, hlm. 65) Penelitian tindakan kelas)

G. Langkah – langkah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti maka pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan, pertama setelah mengetahui masalah dan mengidentifikasi, selanjutnya diikuti dengan pengamatan awal, kemudian perencanaan tindakan, lalu pelaksanaan tindakan, refleksi, dan perencanaan ulang yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Observasi awal

Observasi dilakukan pada awal peneliti turun ke lapangan. Maksud observasi ini ialah untuk mengidentifikasi permasalahan – permasalahan pembelajaran yang terkait dengan fokus masalah yang diteliti. Sebelum menerapkan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dalam konteks penelitian, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ialah mencatat hal – hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas VII D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut. Kemudian peneliti melihat lingkungan pendukung pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut, yang menurut peneliti cukup aman untuk melaksanakan proses pembelajaran, sarana dan prasarana cukup lengkap untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi tidak untuk pembelajaran softball.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi pada tahap observasi awal, selanjutnya peneliti membuat suatu perencanaan perbaikan pembelajaran. Semua informasi yang diperoleh dari hasil observasi awal dijadikan landasan untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran untuk tindakan selanjutnya.

2. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil observasi tersebut diatas, semua permasalahan hasil observasi awal dijadikan landasan untuk membuat suatu perencanaan tindakan. Perencanaan tindakan berikutnya dibuat berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan pertama begitu seterusnya sampai permasalahan terselesaikan.

3. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Setelah perencanaan pertama dibuat, selanjutnya dilaksanakan tindakan pertama. Sesuai dengan langkah – langkah dalam penelitian tindakan kelas bahwa hasil tindakan pertama harus dilakukan refleksi. Hasil refleksi dijadikan sebagai dasar untuk membuat perencanaan dan pelaksanaan tindakan kedua.

4. Refleksi (*reflection*)

Taufik Padlilah, 2016

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SOFTBALL MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)

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

Merefleksikan permasalahan terhadap semua data yang diperoleh, sebelum perencanaan baru dibuat atau mengidentifikasi permasalahan yang baru dari hasil yang didapatkan pada siklus pertama. Setelah itu hasil refleksi dibuatkan dalam perencanaan kedua untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

H. Rencana Tindakan Penelitian

Menurut Hidayat (2011, hlm. 89) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani, sedangkan observator adalah guru pendidikan jasmani dari sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, kemudian peneliti dan observator bertugas menyampaikan rancangan program penelitian tindakan kelas mulai dari perencanaan tindakan sampai penyusunan laporan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peneliti dikatakan sebagai guru olahraga dan observator ialah guru dari SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut. Beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observator diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan obsever menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk didalamnya membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding*.
- b) Menyiapkan alat dan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan.
- c) Membuat lembar observasi tertulis maupun menggunakan alat elektronik (kamera) untuk mendokumentasikan fakta – fakta dan data – data penting yang diambil selama proses pembelajaran langsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai pengajar dan akan dibantu oleh seorang observator, yaitu guru pendidikan jasmani dari Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tarogong Kaler kabupaten Garut. Langkah – langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu :

- a) Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan bersiklus, setiap siklus terdiri dari dua tindakan atau pertemuan. Yang mana setiap minggu dilaksanakan dua kali tindakan atau pertemuan untuk satu tindakan.
- b) Peneliti berencana menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) yang dimodifikasi dengan isi materi mengacu pada masalah taktik, pergerakan, dan penampilan keterampilan dalam softball yang telah dibuat oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm 170) seperti dibawah ini,

Tabel 3.2

Masalah taktik, Pergerakan, dan Penampilan Keterampilan Dalam Softball

Maslaha taktik	Pergerakan	Penampilan Keterampilan
Memperoleh Angka		
Berpindah base	Menunggu lemparan Dan melakukan pukulan pertama	Memukul bola ke sisi kiri lapang bagian dalam (infield)
Pergerakan pelari		Menempatkan arah bola melayang ke sisi kanan lapang bagian dalam (infield). Memukul bola kearah luar lapang (outfield)
Maju ke base berikutnya	Menunggu lemparan	Berlari dengan cepat menuju base
Bola dalam keadaan melayang		Berlari mengelilingi semua base.
Mencegah Angka		

Mempertahankan base	Membagi posisi disetiap base	Melindungi base
Mempertahankan base sebagai tim	membuka formasi bertahan	Membagi bola untuk mematikan tim lawan
Melakukan komunikasi dengan tim	Menginformasikan arah bola dan pelari yang akan dimatikan	

Kemudian dari table diatas Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm 171) membagi tingkat kompleksitas bermain taktis softball dalam bentuk level pembelajaran seperti tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.3
Tingkatan Kompleksitas Bermain Taktis dalam Softball

Masalah Taktik	Tingkatan kompleksitas taktis			
	I	II	III	IV
Mencetak Angka				
Berpindah base	Melakukan pukulan bola dalam area infield	Mengarahkan pukulan untuk bisa berlari ke base satu	Mengarahkan Pukulan ke area infield atau outfield	
Pergerakan pelari		Bola yang berhasil dipukul pelari segera berpindah base	Memperkirakan arah bola dan mengambil keputusan untuk berpindah ke base selanjutnya	
Maju ke base berikutnya	Pelari berlari mengelilingi base secara berurutan dan kembali ke home base	Berlari ke base berikutnya setelah better berhasil memukul bola		Melakukan gerakan meluncurkan anggota tubuh ke base
Mencegah Angka				
Melakukan pertahanan daerah infield dan outfield	Menangkap bola dari berbagai macam arah	Saling membagi bola untuk mematikan lawan	Saling membagi bola untuk mematikan lawan lebih dari satu kali	

Mempertahankan base	Melindungi base 1 dari pelari pertama	Mematikan pelari yang sedang berpindah base	
Mempertahankan base sebagai tim	Memposisikan anggota tim dalam pertahanan		
Melakukan komunikasi dengan tim	Menginformasikan arah bola dan pelari yang akan dimatikan		

c) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

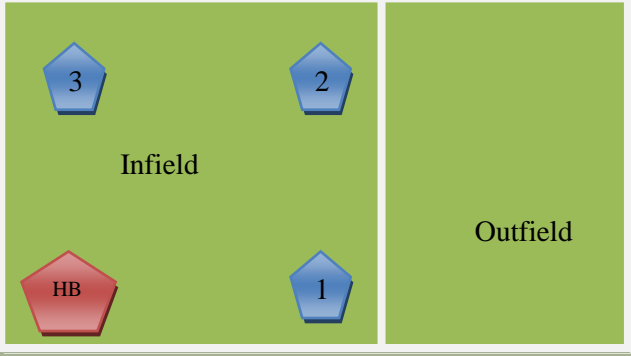
Siklus I

Tabel 3.4

Skenario pembelajaran Siklus 1 Tindakan 1

a. Permainan lempar tangkap dalam formasi (5 vs 5).

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan 1) Siswa dibariskan 2) Berdoa dan mengecek kehadiran 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa 4) Melakukan pemanasan statis dan dinamis	10 Menit
2	Kegiatan Inti 1) Melakukan pemanasan permainan yang sesuai dengan materi permainan softball yang akan dipelajari sebelum memasuki kegiatan inti	

	<p style="text-align: center;">“Permainan kucing lempar tangkap”</p> <p>Permainan dinamakan kucing lempar tangkap , dimana 2 orang dari seluruh siswa menjadi kucing yang membawa bola sebagai media, dua orang yang menjadi kucing harus mengenakan bola ke temannya yang bukan kucing dengan cara kerjasama lempar tangkap, siswa yang terkena tik dari bola menjadi kucing dan harus berkerjasama mengenakan teman yang bukan kucing.</p> <p>2) Melakukan Bentuk permainan 5 vs 5</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> Permainan menggunakan lapang yang dimodifikasi ukuran lapangan yang diperkecil dan membuat lapang yang disesuaikan dengan jumlah siswa, Permainan dimulai dengan membagi kelompok siswa menjadi 8 kelompok sama banyak, Siswa mendapat penjelasan dari guru tentang cara dan peraturan permainan, Dalam permainan ini untuk satu lapang yang digunakan terdapat bola, 4 buah <i>base</i> (papan injak) sebagai penanda. Satu lapang di gunakan untuk 10 orang pemain dengan bentuk permainan 5 vs 5 (5 pemain menyerang dan 5 pemain bertahan). Pemain bertahan bertugas mematikan lawan (tim penyerang) 	60 Menit
--	--	----------

	<p>dengan cara menyentuh bola ke tubuh tim penyerang yang sedang berlari ke <i>base 1</i>, <i>base 2</i>, <i>base 3</i>, dan <i>home base</i>, mematikan tim penyerang boleh dengan menyentuh langsung dengan berlari ke arah pelari (tim penyerang) atau membagi bola dengan teman dan mengenakan bola ke pelari.</p> <p>f. Pemain penyerang (pelari dan pemukul) bertugas, dimulai dengan melempar atau menggelindingkan bola ke arah outfield kemudian berlari ke <i>base satu</i>, atau melemparkan bola ke arah yang bisa membuat rekannya yang ada di <i>base 1</i> bisa berlari ke <i>base 2</i> dan seterusnya.</p> <p>g. Permainan dimulai dengan lemparan dari tim penyerang.</p> <p>h. Permainan berganti posisi untuk menyerang dan bertahan jika pemain bertahan dapat mematikan tim penyerang sebanyak 3 kali.</p> <p>3) Mengajar Pemahaman</p> <p>Guru menghentikan permainan dan mengumpulkan siswa kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <p>1. Pemain penyerang</p> <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana cara agar better dapat berlari ke base pertama? Bagaimana cara membuat rekan yang ada di base depan berlari ke base berikutnya ? <p>2. Pemain bertahan</p> <ol style="list-style-type: none"> apa yang dilakukan jika mendapatkan bola hasil lemparan better? bagaimana cara kelompok anda mematikan pelari ? <p>4) Pengulangan Untuk pengembangan keterampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik 	
--	---	--

	<p>melempar dan menangkap bola.</p> <p>b. siswa membuat 4 baris kemudian mempraktikan penjelasan dan demonstrasi dari guru.</p> <p>c. Guru selalu mengkoreksi setiap gerakan siswa apabila ada kesalahan.</p> <p>5) Kembali ke bentuk permainan 5 vs 5 dengan peraturan yang ditambah yaitu penyerang melemparkan bola harus ke daerah infield.</p>	
3	<p>Kegiatan penutup</p> <p>1) Melakukan refleksi dengan tanya jawab berkaitan dengan penilaian kepada peserta didik tentang materi permainan softball;</p> <p>2) Merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama;</p> <p>3) Pengisian soal kognitif</p> <p>4) Berdoa dan mengucapkan salam.</p>	10 Menit
Total waktu		80 Menit

Tabel 3.5

Skenario pembelajaran Siklus 1 Tindakan 2

b. Permainan lempar tangkap dan memukul bola dalam formasi (5 vs 5).

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan</p> <p>2) Berdoa dan mengecek kehadiran</p> <p>3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <p>4) Melakukan pemanasan statis dan dinamis</p>	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1) Melakukan pemanasan permainan yang sesuai dengan materi permainan softball yang akan dipelajari sebelum memasuki</p>	

	<p>kegiatan inti</p> <p style="text-align: center;">“Permainan kucing dan tikus”</p> <p>Permainan dinamakan kucing dan tikus, dimana siswa dibagi kedalam kelompok, 1 kelompok beranggotakan 3 orang kemudian semua kelompok membentuk lingkaran, 2 orang siswa yang tidak mendapatkan kelompok menjadi kucing dan tikus, yang mana tugas dari kucing mengejar tikus dan jika tikus tidak ingin tertangkap maka dia harus berdiri ke depan anggota kelompok yang mengelilinginya, dan ketika tikus berdiri di depan salah satu kelompok maka anggota kelompok yang ada di belakang harus berlari menghindari kucing.</p> <p>2) Melakukan Bentuk permainan 5 vs 5</p> <div data-bbox="561 932 1190 1283" data-label="Diagram"> </div> <p>a. Permainan menggunakan lapang yang dimodifikasi ukuran lapangan yang diperkecil dan membuat lapang yang disesuaikan dengan jumlah siswa,</p> <p>b. Permainan dimulai dengan membagi kelompok siswa menjadi 8 kelompok sama banyak,</p> <p>c. Siswa mendapat penjelasan dari guru tentang cara dan peraturan permainan,</p> <p>d. Dalam permainan ini untuk satu lapang yang digunakan terdapat bola, 4 buah <i>base</i> (papan injak) sebagai penanda. Satu lapang di gunakan untuk 10 orang pemain dengan bentuk</p>	60 Menit
--	---	----------

	<p>permainan 5 vs 5 (5 pemain menyerang dan 5 pemain bertahan).</p> <p>e. Pemain bertahan bertugas mematikan lawan (tim penyerang) dengan cara menyentuh bola ke tubuh tim penyerang yang sedang berlari ke <i>base 1</i>, <i>base 2</i>, <i>base 3</i>, dan <i>home base</i>, mematikan tim penyerang boleh dengan menyentuh langsung dengan berlari ke arah pelari (tim penyerang) atau membagi bola dengan teman dan mengenakan bola ke pelari.</p> <p>f. Pemain penyerang (pelari dan pemukul) bertugas, dimulai dengan melempar dan memukul bola sendiri ke arah yang bisa membuat ia berlari ke <i>base satu</i>, atau ke arah yang bisa membuat rekannya yang ada di <i>base 1</i> bisa berlari ke <i>base 2</i> dan seterusnya.</p> <p>g. Permainan dimulai dengan pukulan dari tim penyerang.</p> <p>h. Permainan berganti posisi untuk menyerang dan bertahan jika pemain bertahan dapat mematikan tim penyerang sebanyak 3 kali.</p> <p>3) Mengajar Pemahaman</p> <p>Guru menghentikan permainan dan mengumpulkan siswa kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <p>1. Pemain penyerang</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemana arah pukulan bola agar dapat berlari ke base pertama? Bagaimana cara tim berkerjasama dalam membuat poin? <p>2. Pemain bertahan</p> <ol style="list-style-type: none"> apa yang dilakukan jika mendapatkan bola hasil pukulan better? bagaimana cara kelompok anda mematikan pelari ? 	
--	---	--

	<p>4) Pengulangan Untuk pengembangan keterampilan</p> <p>d. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik memukul bola.</p> <p>e. siswa membuat 4 baris kemudian mempraktikan penjelasan dan demonstrasi dari guru.</p> <p>f. Guru selalu mengoreksi setiap gerakan siswa apabila ada kesalahan.</p> <p>5) Kembali ke bentuk permainan 5 vs 5</p>	
3	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan - Evaluasi, diskusi, dan tanya jawab proses pembelajaran - Pengisian soal kognitif - Berbaris dan berdoa 	10 Menit
Total waktu		80 Menit

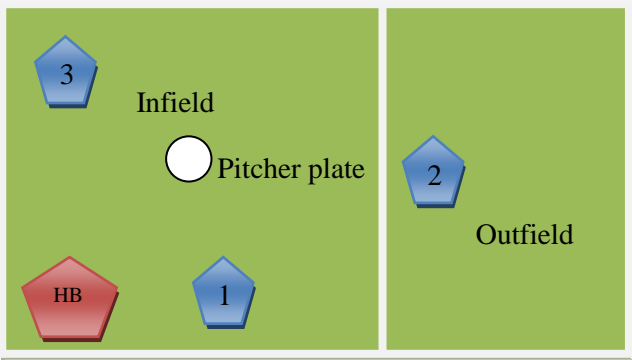
Siklus 2

Tabel 3.6

Skenario pembelajaran Siklus 2 Tindakan 1

b. Permainan lempar tangkap dan memukul bola dalam formasi (5 vs 5).

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>1) Siswa dibariskan</p> <p>2) Berdoa dan mengecek kehadiran</p> <p>3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa</p> <p>4) Melakukan pemanasan statis dan dinamis</p>	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1) Melakukan pemanasan permainan yang sesuai dengan materi permainan softball yang akan dipelajari sebelum memasuki kegiatan inti</p>	

	<p style="text-align: center;">“Permainan bola estafet”</p> <p>Permainan dinamakan bola estafet, dimana siswa dibagi kedalam 4 kelompok dengan jumlah anggota sama rata dan posisi semua kelompok duduk menyilakan kakinya dan merapatkan barisan dengan anggotanya, pada garis finis disiapkan 4 bola yang disejajarkan dengan setiap kelompok, anggota paling depan harus membawa bola yang ada di garis finis dan kembali keposisinya kemudian memberikan bola dengan tangan melewati atas kepala ke anggota yang dibelakangnya, ketika bola sampai di anggota paling belakang maka dia harus lari kedepan dan melakukan estafet bola lagi ke belakang. Tim yang lebih dahulu sampai di garis finis dia yang menang.</p> <p>2) Melakukan Bentuk permainan 5 vs 5</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>a. Permainan menggunakan lapang yang dimodifikasi, b. Permainan dimulai dengan membagi kelompok siswa menjadi 8 kelompok sama banyak, c. Siswa mendapat penjelasan dari guru tentang cara dan peraturan permainan, d. Dalam permainan ini untuk satu lapang yang digunakan terdapat bola, 4 buah <i>base</i> (papan injak) sebagai penanda. lapang di gunakan untuk 5 orang pemain bertahan dan 5 pemain penyerang. dalam permainan ini tim penyerang</p>	60 Menit
--	--	----------

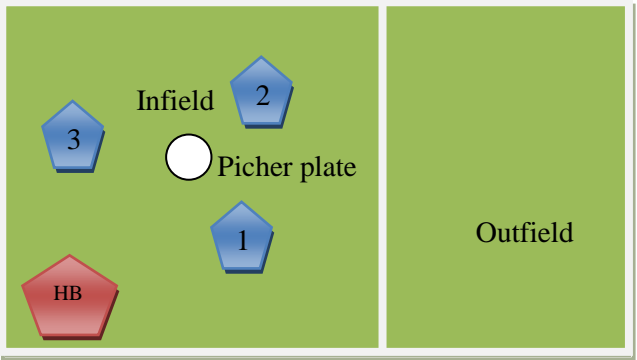
	<p>menjadi pemukul dan pemain bertahan bertugas mematikan lawan (tim penyerang) dengan cara menyentuhkan bola ke tubuh tim penyerang yang sedang berlari ke <i>base 1</i>, <i>base 2</i>, <i>base 3</i>, dan <i>home base</i>, mematikan tim penyerang boleh dengan menyentuhkan langsung dengan berlari ke arah pelari (tim penyerang) atau membagi bola dengan teman dan mengenakan bola ke pelari.</p> <p>e. Pemain penyerang (pelari atau pemukul) bertugas, dimulai dengan memukul bola hasil lemparan teman sendiri (yang berdiri di <i>pitcher plate</i>) ke arah (daerah <i>outfield</i>) yang bisa membuat ia berlari ke <i>base satu</i>, atau ke arah yang bisa membuat rekannya yang ada di <i>base 1</i> bisa berlari ke <i>base 2</i> dan seterusnya.</p> <p>f. Permainan dimulai dengan pukulan dari tim penyerang.</p> <p>g. Permainan berganti posisi untuk menyerang dan bertahan jika pemain bertahan dapat mematikan tim penyerang sebanyak 3 kali.</p> <p>3) Mengajar Pemahaman</p> <p>Guru menghentikan permainan dan mengumpulkan siswa kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <p>1. Pemain penyerang</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemana harus arah pukulan bola agar dapat berlari ke <i>base pertama</i>? Apa yang menjadi tujuan permainan ini? Bagaimana cara tim berkerjasama dalam membuat poin? <p>2. Pemain bertahan</p> <ol style="list-style-type: none"> apa yang dilakukan jika mendapatkan bola hasil pukulan <i>better</i>? bagaimana cara kelompok anda mematikan pelari ? 	
--	---	--

	<p>4) Pengulangan Untuk pengembangan keterampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik memukul bola. b. siswa membuat 4 baris kemudian mempraktikkan penjelasan dan demonstrasi dari guru. c. Guru selalu mengkoreksi setiap gerakan siswa apabila ada kesalahan. <p>5) Kembali ke bentuk permainan 5 vs 5 dengan peraturan yang ditambah yaitu penyerang memukul bola harus ke daerah infield.</p>	
3	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan - Evaluasi, diskusi, dan tanya jawab proses pembelajaran - Pengisian soal kognitif - Berbaris dan berdoa 	10 Menit
Total waktu		80 Menit

Siklus 2

Tabel 3.7
Skenario pembelajaran Siklus 2 Tindakan 2

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dibariskan 2) Berdoa dan mengecek kehadiran 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa 4) Melakukan pemanasan statis dan dinamis 	10 Menit

<p>2</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1) Melakukan pemanasan permainan yang sesuai dengan materi permainan softball yang akan dipelajari sebelum memasuki kegiatan inti</p> <p style="text-align: center;">“Permainan Kucing Garis”</p> <p>Permainan dinamakan Kucing garis, dimana dari jumlah seluruh siswa 1 orang menjadi kucing, tugas dari kucing hanya menangkap teman-temannya dengan menyentuhkan bola, untuk yang tidak kucing bertugas menghindari kena tik oleh kucing tapi runag geraknya dibatasi hanya boleh menginjak garis lapang jika keluar dari garis lapang maka dia menjadi kucing dan harus membantu kucing yang lain menangkap siswa yang belum menjadi kucing.</p> <p>2) Melakukan Bentuk permainan 5 vs 5</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>a. Permainan menggunakan lapang yang dimodifikasi,</p> <p>b. Permainan dimulai dengan membagi kelompok siswa menjadi 8 kelompok sama banyak,</p> <p>c. Siswa mendapat penjelasan dari guru tentang cara dan peraturan permainan,</p> <p>d. Dalam permainan ini untuk satu lapang yang digunakan terdapat bola, 4 buah <i>base</i> (papan injak) sebagai penanda. lapang di gunakan untuk 5 orang pemain bertahan dan 5</p>	<p>60 Menit</p>
-----------------	--	-----------------

	<p>pemain penyerang yang mana dalam permainan, tim penyerang menjadi pemukul dan pemain bertahan bertugas mematikan lawan (tim penyerang) dengan cara menyentuhkan bola ke tubuh tim penyerang yang sedang berlari ke <i>base 1</i>, <i>base 2</i>, <i>base 3</i>, dan <i>home base</i>, mematikan tim penyerang boleh dengan menyentuhkan langsung dengan berlari ke arah pelari (tim penyerang) atau membagi bola dengan teman dan mengenakan bola ke pelari.</p> <p>e. Pemain penyerang (pelari dan pemukul) bertugas, dimulai dengan memukul bola hasil lemparan pitcher ke arah yang bisa membuat ia berlari ke <i>base satu</i>, atau ke arah yang bisa membuat rekannya yang ada di <i>base 1</i> bisa berlari ke <i>base 2</i> dan seterusnya.</p> <p>f. Permainan dimulai dengan pukulan dari tim penyerang.</p> <p>g. Permainan berganti posisi untuk menyerang dan bertahan jika pemain bertahan dapat mematikan tim penyerang sebanyak 3 kali.</p> <p>3) Mengajar Pemahaman</p> <p>Guru menghentikan permainan dan mengumpulkan siswa kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.</p> <p>1. Pemain penyerang</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemana arah pukulan bola agar dapat berlari ke base pertama? Apa yang menjadi tujuan permainan ini? Bagaimana cara tim berkerjasama dalam membuat poin? <p>2. Pemain bertahan</p> <ol style="list-style-type: none"> apa yang dilakukan jika mendapatkan bola hasil pukulan better? bagaimana cara kelompok anda mematikan pelari ? 	
--	--	--

	<p>4) Pengulangan Untuk pengembangan keterampilan</p> <p>g. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik memukul bola.</p> <p>h. siswa membuat 4 baris kemudian mempraktikan penjelasan dan demonstrasi dari guru.</p> <p>i. Guru selalu mengkoreksi setiap gerakan siswa apabila ada kesalahan.</p> <p>5) Kembali ke bentuk permainan 5 vs 5</p>	
3	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendinginan - Evaluasi, diskusi, dan tanya jawab proses pembelajaran - Pengisian soal kognitif - Berbaris dan berdoa 	10 Menit
Total waktu		80 Menit

3. Tahap Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan atau observasi ini ialah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif, dan tes hasil belajar keterampilan permainan softball.

4. Tahap Analisis dan Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan refleksi terhadap semua data yang diperoleh dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah penelitian yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP melalui penerapan model pembelajaran TGFU pada permainan Softball.

I. Data dan Cara Pengambilannya

a. Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari :

- 1) Siswa – siswi kelas VII D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut, yang mengikuti pembelajaran permainan softball menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU).
- 2) Guru atau peneliti yang mengajar aktivitas permainan softball dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU).
- 3) Sekolah SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut yang menjadi tempat penelitian.

b. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa catatan dan dokumentasi yang diperoleh dari :

- a) Rencana Program Pembelajaran (RPP)
 - b) Catatan lapangan
 - c) Dokumentasi (foto kegiatan penelitian)
- #### 2) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan siswa yang mengikuti proses pembelajaran permainan softball.

c. Cara Pengambilan Data

- 1) Data kualitatif didapat melalui analisis dan sintesis terhadap
 - a) Data hasil belajar didapat dari rencana program pembelajaran (RPP)
 - b) Data tentang situasi belajar mengajar pada saat pelaksanaan didapat dari RPP dan catatan lapangan
 - c) Data dokumentasi (foto kegiatan penelitian) didapatkan saat proses belajar mengajar.
- 2) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan siswa khususnya dalam proses belajar mengajar permainan softball.

J. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan variabel yang akan diukur, maka beberapa alat ukur atau instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Jenis instrumen observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, yaitu suatu proses observasi langsung yang dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti. Dalam teknik observasi ini, peneliti membuat pedoman observasi tes keterampilan bermain softball secara terstruktur untuk mengukur hasil belajar keterampilan bermain softball.

2. Dokumentasi

Dalam pelaksanaan kegiatan, peneliti menggunakan kamera untuk mendokumentasikan saat proses penelitian berlangsung yang mana akan menjadi gambaran tentang apa yang terjadi saat proses penelitian.

3. Catatan Lapangan

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

Tabel 3.8
Format Catatan Lapangan

Identifikasi Permasalahan	Alternatif pemecahan masalah

4. Keterampilan Bermain Softball

Penulis menggunakan instrumen penelitian berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan game/*Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Arikunto dalam Rohman (2015, hlm. 33) menjelaskan bahwa “tes merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung”. Adapun tes yang akan digunakan peneliti adalah yang dikembangkan oleh :

Metzler (2000) dalam Rohman (2015, hlm. 33) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk cabang olahraga permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.

6. Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain atau disingkat IPBB. Aspek-aspek yang diobservasi dalam IPBB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPBB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu.

Dalam penelitian ini untuk mengamati penampilan bermain softball pada siswa, Rohman (2015, hlm. 35) memilih tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). kisi – kisi lembar observasi keterampilan bermain terlampir. Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 3.9
Pengamatan Penampilan Bermain

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria	
	Regu Menyerang	Regu Bertahan
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain berusaha memukul bola yang datang dari <i>pitcher</i>. ▪ Pemain berusaha berlari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain berusaha menangkap bola hasil pukulan lawan. ▪ Pemain berusaha

	ke base selanjutnya hingga mencapai home setelah adanya permainan.	melempar ke base setelah dapat bola.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil pukulan tidak tertangkap lawan. ▪ Pemain berusaha lari mencapai <i>base home</i> untuk mencetak poin. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lemparan bola berhasil ditangkap oleh teman yang jaga di <i>base</i>. ▪ Pemain dapat menangkap lemparan teman di <i>base</i>.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha <i>stealing</i> ke <i>base</i> selanjutnya. • Memukul bola ke daerah permainan yang tidak terjaga, agar memajukan pelari menuju <i>home</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemain yang tidak mendapatkan bola bergerak ke <i>base</i> untuk menerima bola ▪ Ketika dapat bola harus lempar ke <i>base</i> mana

Tabel 3.10
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
Dst							
Keterangan : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							
Sumber : Griffin, Mitchell, and Oslin dalam Metzler (2000)							

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk lima macam aspek yang dinilai :

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

K. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila dalam penelitian terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan bermain softball pada siswa, yang dalam penilaiannya dinyatakan dalam format observasi penilaian GPAI yang telah dibuat, dan acuan keberhasilan dalam penilaian ini jika penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru pendidikan jasmani SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Garut untuk kelas VII yaitu 70 atau 70 %.

L. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan mempergunakan teknik analisis data kuantitatif dalam bentuk prosentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklasifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola – pola dan kecenderungan –

kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

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

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

Keterangan :

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

\sum = Jumlah

xi = Nilai data

n = Jumlah sampel

2. Mencari Nilai Persentase

$$P = \frac{\sum f}{n.K} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase = Jumlah Nilai yang diperoleh

n = Jumlah Siswa K = Jumlah Skor Maksimal

\sum = Jumlah 100% = Bilangan Tetap

3) Menyimpulkan dan memverifikasi.