

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian menurut Sugiyono (2008, hlm. 2) ”metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Seperti yang dikatakan Subroto dkk (2014, hlm. 34) menyebutkan bahwa:

Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat (*setting*) penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrument penelitian, dan teknik analisis data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka suatu penelitian harus dilakukan secara sistematis agar penelitian bisa lebih terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di kelas, di lab, di lapangan, dan lain-lain. Menurut Subroto dkk (2014, hlm. 6) “PTK adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut”.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan aksinya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Natalia dan Dewi (2008, hlm. 5) “PTK dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja guru yang bersangkutan supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.

B. Waktu dan Tempat Penelitian (Setting Penelitian)

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 9 november 2016 sampai dengan 23 desember 2016. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Silih Asih II Kota Cirebon, Jln. Melati No. 55 Kelurahan Kesambi, Kecamatan Kesambi. Peneliti mengambil tempat atau lokasi penelitian di SDN Silih Asih II Kota Cirebon dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola kecil khususnya dalam aktivitas permainan kasti, siswa mengalami beberapa permasalahan dalam pembelajaran, diantaranya kurangnya keterampilan manipulatif siswa dalam permainan bola kasti seperti dalam melempar bola dan menangkap bola, dan memukul bola.

2. Selain itu penulis atau peneliti pernah melakukan praktek mengajar di sekolah yang bersangkutan.
3. Selama praktek mengajar berlangsung peneliti telah mengamati dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas IV SDN Silih Asih II Kota Cirebon, Jln. Melati No. 55 yang berjumlah 24 dengan 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari berbagai macam profesi, ada yang berprofesi sebagai wirausaha, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

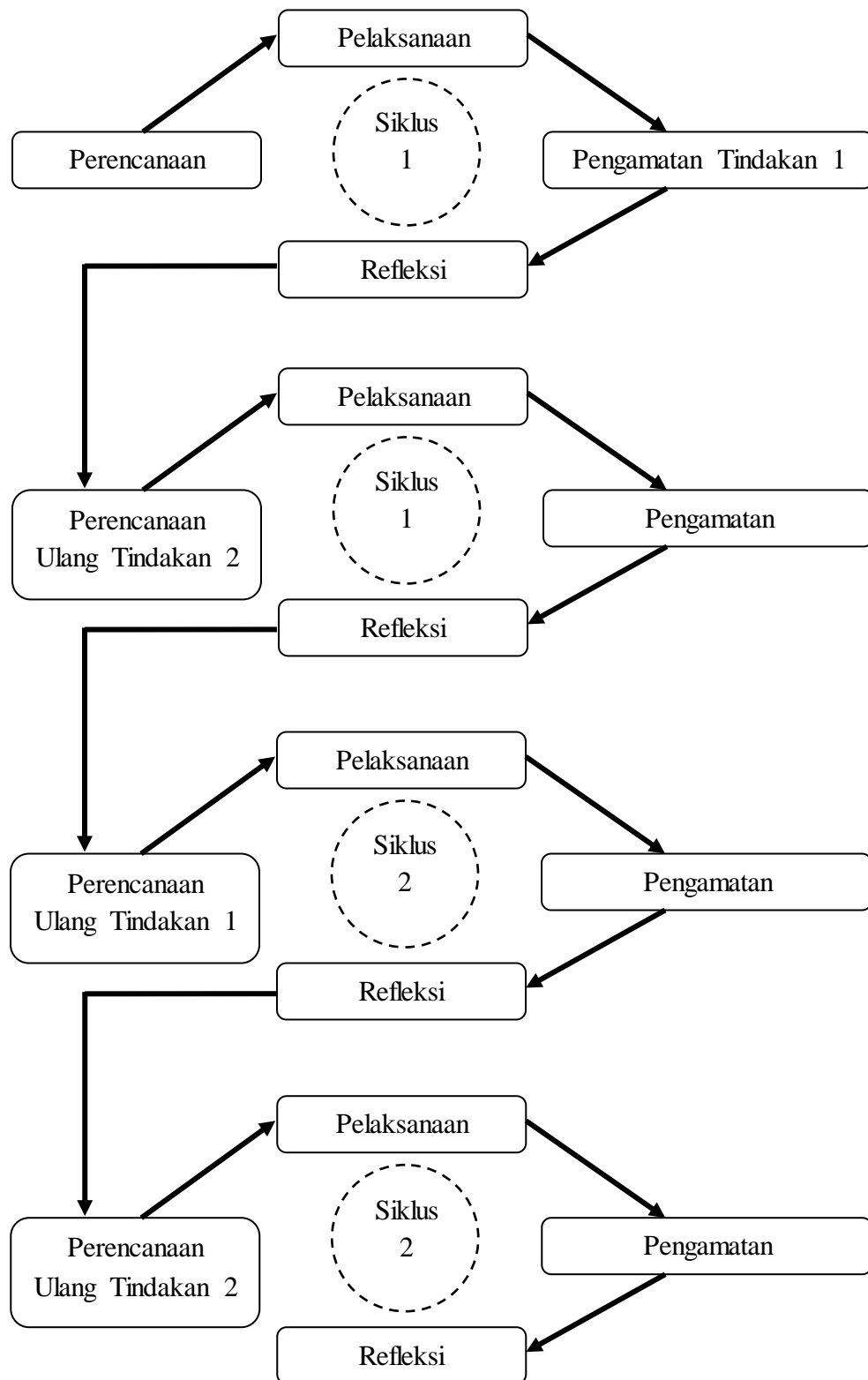
D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek. Ada tiga variabel yang dikaji dalam PTK, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Silih Asih II.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan kasti.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan permainan kasti.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart dalam Subroto dkk (2014, hlm. 37) yaitu “perencanaan atau *planning*, pelaksanaan, tindakan atau *acting*, pengamatan atau *observing*, refleksi atau *reflecting*”. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 tindakan. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1

Bagan Alur Penelitian Model Kemmis-Mc.Taggart

(Subroto dkk, 2014, hlm. 37)

F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91) “rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko”.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis melalui tugas gerak melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 1. Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 2. Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan

pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.

- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti melalui model pendekatan taktis dengan memodifikasikan alat peraga bola yang ukurannya lebih besar dari bola kasti sesungguhnya dan peraturan permainan kasti dari yang mudah sampai ke peraturan permainan kasti yang sulit.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Guru menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis melalui tugas gerak melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.
- b. Guru mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (Peneliti). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta di analisa dalam tahap ini.

Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

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

Siklus I:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang dikemas dalam bentuk permainan kasti. Pada siklus I tindakan ke-I tugas gerakannya adalah gerakan melempar, menangkap yang dilakukan dalam bentuk variasi pemanasan melalui permainan kucing lempar. Cara bermainnya guru mengundi dua siswa terlebih dahulu yang akan menjadi kucing, kemudian siswa yang menjadi kucing tersebut saling berkerjasama melakukan lempar tangkap dan melempar bola ke arah siswa yang bukan menjadi kucing. Jika ada siswa yang terkena bola lemparan maka siswa tersebut menjadi kucing, kucing tersebut menjadi bertambah menjadi tiga siswa, jika semua siswa sudah menjadi kucing kemudian guru mengumpulkan siswa kembali dan menjelaskan permainan inti yaitu permainan kasti, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang peraturan dan alat peraga permainan kasti yang telah dimodifikasi menjadi lebih mudah contohnya dalam alat peraga bola yang dimodifikasi memakai bola busa yang ukurannya yang lebih besar dari bola kasti sebenarnya. Dalam peraturan permainan kasti dari regu pemukul seperti base atau tiang hinggap terdiri dari tiga base atau tiang hinggap dalam setiap tiang hinggap maksimal terdiri empat siswa jika ada yang lebih dari empat siswa maka siswa pertama yang diam di tiang hinggap dianggap tidak membawa poin atau mati, regu pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak tiga kali memukul, dikatakan bertukar tempat dari pemukul menjadi pelambung apabila dalam regu pemukul ada siswa terkena lemparan bola sebanyak tiga siswa yang terkena lemparan bola,

bola ditangkap oleh regu pelambung sebanyak empat kali berturut-turut, jika alat pemukul lepas ketika memukul sebanyak empat kali. Kemudian dalam regu pelambung di beri kesempatan melambungkan bola kepada pemukul sebanyak empat kali jika pelambung melakukan kesalahan melambungkan bola sebanyak empat kali maka regu pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap satu dengan aman atau tidak boleh dilempari bola dengan regu pelambung.

Untuk di siklus I tindakan II sama halnya dengan siklus I tindakan I hanya saja tingkat kesulitan pemanasan permainannya ditingkatkan contohnya seperti jika terdapat sepuluh siswa yang menjadi kucing maka bola akan ditambahkan menjadi dua bola, kemudian dalam permainan intinya ada beberapa peraturan baru dalam permainan kasti tentang peraturan dan alat peraga permainan kasti yang telah di modifikasi menjadi lebih mudah contohnya dalam alat peraga bola yang di modifikasimasih memakai bola busa yang ukurannya yang lebih besar dari bola kasti sebenarnya. Dalam peraturan permainan kasti dari regu pemukul seperti base atau tiang hinggap terdiri dari empat base atau tiang hinggap dalam setiap tiang hinggap maksimal terdiri tiga siswa jika ada yang lebih dari tiga siswa maka siswa pertama yang diam di tiang hinggap dianggap tidak membawa poin atau mati, regu pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak tiga kali memukul, dikatakan bertukar tempat dari pemukul menjadi pelambung apabila dalam regu pemukul ada siswa terkena lemparan bola sebanyak tiga siswa yang terkena lemparan bola, bola ditangkap oleh regu pelambung sebanyak tiga kali berturut-turut, jika alat pemukul lepas ketika memukul sebanyak tiga kali. Kemudian dalam regu pelambung di beri kesempatan melambungkan bola kepada pemukul sebanyak tiga kali jika pelambung melakukan kesalahan melambungkan bola sebanyak tiga kali maka regu pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap satu dengan aman atau tidak boleh dilempari bola dengan regu pelambung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah di tetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II:

1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola kecil yang dikemas dalam bentuk permainan kasti. Pada siklus II tindakan ke-I tugas geraknya adalah gerakan melempar, menangkap dan kerjasama antar teman karena di siklus sebelumnya menemukan permasalahan kurangnya kerjasama antar teman sehingga membuat permainan saling mengandalkan satu sama lain yang dilakukan dalam bentuk variasi pemanasan melalui permainan *to hit target point*. Cara bermainnya guru membagi dua regu terlebih dahulu dalam setiap regu terdiri dari satu kapten, kemudian kapten masing-masing regu melakukan suit untuk menentukan regu mana yang akan memegang bola pertama terlebih dahulu. Aturan bermainnya setiap regu diberikan satu buah keranjang untuk saling berusaha memasukkan bola ke keranjang yang tersedia di regu lawan agar mendapatkan point. Setiap regu tersebut saling berkerjasama melakukan lempar tangkap dan melempar bola dan berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang yang tersedia di regu lawan, setiap regu diusahakan untuk menguasai bola dan jangan sampai teresbut oleh lawan, permainan ini berlangsung selama 5 sampai 10 menit, jika dalam pertandingan ini mendapatkan poin yang sama maka diberlakukan pinalti seperti halnya bermain bola, hanya saja pinalti tersebut dilakukan dengan cara dilemparkan bola ke dalam keranjang dengan jarak melemparnya 5 meter. Kemudian guru mengumpulkan siswa kembali dan menjelaskan permainan inti yaitu permainan kasti, guru menjelaskan terlebih dahulu tentang peraturan yang dimodifikasi dan alat peraga permainan kasti yang di siklus II ini memakai bola kasti sesungguhnya. Dalam

peraturan permainan kasti dari regu pemukul seperti base atau tiang hinggap terdiri dari empat base atau tiang hinggap dalam setiap tiang hinggap maksimal terdiri dua siswa jika ada yang lebih dari dua siswa maka siswa pertama yang diam di tiang hinggap dianggap tidak membawa poin atau mati, regu pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak dua kali memukul, dikatakan bertukar tempat dari pemukul menjadi pelambung apabila dalam regu pemukul ada siswa terkena lemparan bola sebanyak dua siswa yang terkena lemparan bola, bola ditangkap oleh regu pelambung sebanyak dua kali berturut-turut, jika alat pemukul lepas ketika memukul sebanyak dua kali. Kemudian dalam regu pelambung di beri kesempatan melambungkan bola kepada pemukul sebanyak dua kali jika pelambung melakukan kesalahan melambungkan bola sebanyak dua kali maka regu pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap satu dengan aman atau tidak boleh dilempari bola dengan regu pelambung.

Untuk di siklus II tindakan II sama halnya dengan siklus II tindakan I hanya saja tingkat kesulitan pemanasan permainannya ditingkatkan contohnya seperti ditambahkannya pemain baru yaitu yang akan menjadi bunglon yang tugasnya membantu regu yang sedang menguasai bola saja, tidak bisa membantu regu yang tidak menguasai bola. Kemudian dalam permainan intinya ada beberapa peraturan yang di modifikasi dan alat peraga permainan kasti ini sudah memakai bola kasti sesungguhnya. Dalam peraturan permainan kasti dari regu pemukul seperti base atau tiang hinggap terdiri dari lima base atau tiang hinggap dalam setiap tiang hinggap maksimal terdiri satu siswa jika ada yang lebih dari satu siswa maka siswa pertama yang diam di tiang hinggap dianggap tidak membawa poin atau mati, regu pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak tiga kali memukul, dikatakan bertukar tempat dari pemukul menjadi pelambung apabila dalam regu pemukul ada siswa terkena lemparan bola sebanyak dua siswa yang terkena lemparan bola, bola ditangkap oleh regu pelambung sebanyak satu kali, jika alat pemukul lepas ketika memukul sebanyak satu kali. Kemudian dalam regu pelambung di beri kesempatan melambungkan bola kepada pemukul sebanyak dua kali jika pelambung melakukan kesalahan melambungkan bola sebanyak dua kali maka regu pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap satu dengan aman atau tidak boleh dilempari bola dengan regu pelambung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-I dan ke-II.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-I dan ke-II.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat di atas KKM sekolah.

G. Instrument Penelitian

Instrument utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2008, hlm. 102) “instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan pembelajaran permainan kasti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Asesment Instrument*).

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48). Mengatakan bahwa “*seven components of game performance are defined in the games performance assessment instrument , although not all components apply equally to all games. Following are brief descriptions and examples of each component of game performance*”. Terjemahan dari kutipan diatas adalah tujuh komponen permainan kinerja didefinisikan dalam instrumen penilaian kinerja game, meskipun tidak semua komponen berlaku untuk semua game. Berikut ini adalah deskripsi singkat dan contoh masing-masing komponen dari kinerja game.

Tabel 3.1
Komponen *Game Performance Assessment Instrument*
Mitchell dkk (2013, hlm. 48)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Perlindungan (<i>Base</i>)	<i>Softball player start in base position (fielding position) before each pitch.</i> Artinya pemain softball memulai pada posisi base (posisi lapangan) sebelum setiap lemparan.
Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Batters-decide pitch and placement of shot.</i> Artinya pemukul-menentukan lemparan dan penempatan lemparan. • <i>Fielders-decide where to throw the ball.</i> Artinya pemain lapangan-menentukan dimana melempar bola. • <i>Pitchers-decide how to deliver the ball.</i> Artinya pelambung tengah- menentukan bagaimana menyerahkan bola.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Player fields cleanly.</i> Artinya pemain menguasai lapangan dengan baik. • <i>Player throws accurately to target.</i> Artinya pemain melempar secara akurat ke target. • <i>Player hits effectively (maximizes scoring, minimizes out).</i> Artinya pemain memukul dengan baik (memaksimalkan penilaian, meminimalkan keluar).
Memberi dukungan (<i>Supporting</i>)	<i>Shortstop moves to be a "relay" fielder for an outfielder.</i> Artinya Shortstop bergerak menjadi "relay" pemain lapang untuk pemain luar
Menjaga/ menandai (<i>Guarding, or marking</i>)	<i>First or second-base players stays at the base during the pitch to prevent an offensive player from stealing.</i> Artinya pemain base pertama atau kedua diam di base selama lemparan untuk mencegah pemain penyerang dari pencurian.
Melindungi (<i>covering</i>)	<i>Softball, baseball, or cricket fielders back up the bases or stumps to prevent</i>

	<i>overthrows</i> . Artinya pemain <i>softball</i> , <i>baseball</i> atau <i>cricket</i> menyokong base atau tonggak untuk mencegah perobohan.
Penyesuaian (<i>Adjusting</i>)	<i>Softball ir cricket fielders adjust their positions according to the strengths and weaknesses of batters and to whether batters are left- or right- handed</i> . Artinya pemain lapangan <i>softball</i> atau <i>cricket</i> menyesuaikan posisi mereka sesuai dengan kekuatan dan kelemahan pemukul dan jika pemukul adalah pengguna tangan kiri atau kanan.

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan kasti untuk mengembangkan keterampilan gerak motorik siswa pada saat permainan kasti berlangsung, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu melaksanakan keterampilan/ *skill execution* (efektif, dan tidak efektif), keputusan yang diambil/ *decision making* (sesuai, dan tidak sesuai), Perlindungan/ *base* (sesuai, dan tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran permainan kasti berlangsung dan mencatat sesuai atau tidak sesuai dan efisien dan tidak efisien pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen
Mitchell dkk (2013, hlm. 51)

Komponen penampilan bermain	Kriteria
1. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<i>Students field the ball cleanly</i> . Artinya siswa menguasai bola dengan baik.
2. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<i>Students make the appropriate play for the situation</i> . Artinya siswa membuat permainan sesuai dengan situasi.
3. Perlindungan (<i>Base</i>)	<i>Students are in an appropriate start position</i> . Artinya siswa berada pada posisi <i>start</i> yang sesuai.

Berikut ini format GPAI yang akan digunakan untuk menilai keterampilan permainan kasti:

Tabel 3.3

Format GPAI

Mitchell dkk (2013, hlm. 51)

Game Performance Assessment Instrument:***Striking and Fielding Games***

Class_____ Evaluator_____ Team_____ Game_____

Observations dates (a)_____ (b)_____ (c)_____ (d)_____

Components and Criteria

- *Skill execution : Students field the ball cleanly.*
- *Decision making : Student make the appropriate play for the situation.*
- *Base : Student are in appropriate start position.*

Recording Procedures

- *Use a tally to mark the observed category.*
- *Mark each player's responses during the game. If the player you are evaluating is fielding the ball, be sure to mark whether the player made an appropriate (A) or inappropriate (IA) decision and whether the fielding was executed efficiently (E) or inefficiently (IE).*

No	Nama	Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)		Decision Making (Keputusan yang diambil)		Base (Tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari)	
		E	IE	A	IA	A	IA
1							
2							
3							
Dst							
Ket : A = <i>Appropriate</i> (sesuai) IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai)							
E = <i>Effective</i> (efektif) IE = <i>Ineffective</i> (tidak efektif)							

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan kasti dibedakan atas regu penyerang dan regu bertahan. Berikut indikator-indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu penyerang:

<i>Skill Execution</i> (Melaksanakan keterampilan)	
Keterangan penilaian	
<p>E = <i>Effective</i> (efektif)</p> <p>Indikator <i>Batters</i> (Pemain Pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa pemukul dapat memukul bola hingga home run dan berlari ke tiang hinggap sampai ke tiang bebas dan membawa poin 2. • Siswa pemukul bola dapat memukul bola dan berlari ke tiang hinggap dengan aman dan membawa poin. • Siswa pemukul dapat memukul bola dengan benar. 	<p>IE = <i>Ineffective</i> (tidak efektif)</p> <p>Indikator <i>Batters</i> (Pemain Pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola hingga home run namun mampu berlari ke tiang hinggap satu, dua, tiga secara bertahap dan membawa poin 1. • Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola namun ke tiang hinggap tidak membawa poin. • Siswa pemukul bola dapat memukul bola dengan luncas atau meleset.
<i>Decision Making</i> (Keputusan yang Diambil)	
Keterangan penilaian	
<p>A = <i>Appropriate</i> (sesuai)</p> <p>Indikator <i>Batters</i> (Pemain Pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola sehingga bola tersebut susah di ambil lawan atau home run. • Siswa memukul bola ketika dia merasa mampu bola lemparan tersebut dapat bisa di pukul. • Siswa memukul bola ketika lemparan bola tersebut sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga bola dapat dipukul. 	<p>IA = <i>Inapropriate</i> (tidak sesuai)</p> <p>Indikator <i>Batters</i> (Pemain Pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola namun ketika memukul bola tersebut luncas atau meleset sehingga mempermudah lawan mendapat bolanya. • Siswa tetap memukul bola ketika dia merasa kurang yakin bahwa bola tersebut tidak dapat dipukul. • Siswa tetap memukul bola walaupun lemparan bola tersebut tidak sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga tidak terpukul.

<i>Base</i> (Tempat hinggap bagi seorang pemain) Keterangan penilaian	
<p><i>A = Appropriate</i> (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa pemukul berlari menuju tiang hinggap dengan aman. • Tidak terjadinya penumpukan siswa pemukul di salah satu tiang hinggap. • Siswa pemukul yang berada di tiang hinggap membawa poin. 	<p><i>IA = Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa pemukul tidak dapat berlari menuju tiang hinggap dengan aman. • Terjadinya penumpukan siswa pemukul di salah satu tiang hinggap. • Siswa yang berada di tiang hinggap tidak membawa poin.

Berikut indikator-indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu bertahan:

<i>Skill Execution</i> (Melaksanakan keterampilan) Keterangan penilaian	
<p><i>E = Effective</i> (efektif)</p> <p>Indikator <i>Pitchers</i> (Pelambung Bola Tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada pemukul secara akurat dan tepat. • Siswa melempar bola pada pemukul sesuai permintaan pemukul. • Siswa melempar bola pada pemukul tidak terburu-buru agar mudah di terima oleh temannya. <p>Indikator <i>Fielder</i> (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada temannya secara akurat dan tepat. • Siswa melempar bola pada teman yang terdekat dengan lawan. • Siswa melempar bola pada temannya tidak terburu-buru agar mudah di terima oleh temannya. 	<p><i>IE = Ineffective</i> (tidak efektif)</p> <p>Indikator <i>Pitchers</i> (Pelambung Bola Tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada pemukul secara asal-asalan. • Siswa melempar bola pada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul. • Siswa melempar bola pada pemukul terburu-buru sehingga mempersulit pemukul untuk menerima bola lemparannya. <p>Indikator <i>Fielder</i> (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada temannya secara asal-asalan. • Siswa melempar bola pada teman yang jauh dari lawan. • Siswa melempar bola pada temannya terburu-buru sehingga mempersulit temannya untuk menerima bola lemparannya.
Decision Making (Keputusan yang Diambil) Keterangan penilaian	
<p><i>A = Appropriate</i> (sesuai)</p> <p>Indikator <i>Pitchers</i> (Pelambung Bola Tengah)</p>	<p><i>IA = Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p> <p>Indikator <i>Pitchers</i> (Pelambung Bola Tengah)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola kepada pemukul sesuai permintaan dari pemukul. • Siswa melempar bola kepada pemukul dengan benar. • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak mempersulit pemukul. <p>Indikator <i>Fielder</i> (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola kepada temannya yang sedang berjaga di tiang hinggap yang akan dituju oleh lawan agar dapat membakar lawan. • Siswa melempar bola kepada temannya yang dekat dengan pelari agar dapat di tag. • Siswa langsung melempar bola kepada pelari yang akan menuju tiang hinggap dan mengenai pelari tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul. • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak benar. • Siswa melempar bola kepada pemukul dengan mempersulit pemukul. <p>Indikator <i>Fielder</i> (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak melempar kepada temannya yang sedang berada berjaga di tiang hinggap yang akan dituju oleh lawan. • Siswa melempar bola kepada temannya yang jauh dengan pelari sehingga sulit untuk men tag pelari. • Siswa tidak melempar bola langsung kepada pelari sehingga pelari tersebut dapat menuju tiang hinggap.
<p><i>Base</i> (Tempat hinggap bagi seorang pemain) Keterangan penilaian</p>	
<p>A = <i>Appropriate</i> (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa penjaga berlari menuju tiang hinggap yang akan dituju oleh pemain penyerang agar dapat membakar siswa tersebut. • Siswa penjaga melemparkan bola pada teman satu teamnya yang berada di tiang hinggap yang akan dituju oleh team penyerang dan penjaga base dapat menangkap lemparan bola dari temannya agar bisa membakar penyerang yang akan menuju base. • Siswa pemukul yang berada di tiang hinggap membawa poin. 	<p>IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa penjaga tidak dapat berlari menuju tiang hinggap yang akan dituju oleh pemain penyerang. • Siswa penjaga melemparkan bola pada teman satu teamnya yang berada di tiang hinggap yang akan dituju oleh team penyerang dan penjaga base tidak dapat menangkap lemparan bola dari temannya. • Siswa yang berada di tiang hinggap tidak membawa poin.

H. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Sumber data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN Silih Asih II Kota Cirebon.
2. Jenis data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik pengumpulan data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = $\frac{\text{Jumlah keputusan tepat yang dibuat} + \text{jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat} + \text{jumlah melakukan keterampilan efektif} + \text{jumlah melakukan keterampilan tidak efektif} + \text{jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari}}{\text{Total}}$

2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = Jumlah melakukan keterampilan efektif : (Jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat yang dibuat : (Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat yang dibuat).
4. Tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari (*Base*) = Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai : (Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai + jumlah tempat hinggap seorang pemukul atau pelari yang tidak sesuai).
5. Nilai Performance Siswa = [DMI + SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)
6. Nilai Akhir = $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

(Mitchel dkk, 2013, hlm. 52)

Penulisan menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan melempar, menangkap, dan memukul.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. (2008). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Mitchell, A, Stephen dkk. (2013). *Teaching Sport Concepts And Skills: A Tactical Games Approach for Ages 7 to 18: Third Edition*. United States of America: *Human Kinetics*.
- Natalia, Margaretha, Mega dan Dewi, Kania, Islami. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: TINTA EMAS Publishing.
- Subroto, Toto, Yudiana, Yyunun, Hidayat, Yusup. (2014). Buku Pedoman Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani: Program Studi PGSD Jurusan POR Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UPI Bandung: FPOK Bandung.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. ALFABETA.