

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. Menurut Subroto dkk (2016, hlm. 34) mengungkapkan 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) instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka suatu penelitian harus dilakukan secara sistematis, terukur, dan terencana. agar penelitian bisa lebih terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik.

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk (2015, hlm 194) bahwa “PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul dikelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa dalam permasalahan dalam PTK diperoleh dari persepsi/renungan seorang peneliti”. Sedangkan 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”.

Berdasarkan pemaparan di atas PTK adalah 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.

Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, yang setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti dapat memperoleh jawaban dari penelitiannya, selain itu dilaksanakannya PTK diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 30 Maret 2017 sampai dengan 29 April 2017. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Burujul Kulon I.

Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah peserta didik yang secara umum sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah serta sarana dan prasarannya cukup mendukung untuk dilaksanakannya penelitian ini. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah pembelajaran permainan bola kasti kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka tahun pelajaran 2016/2017.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka, yang berjumlah 20 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, karyawan, guru, dan lain-lain.

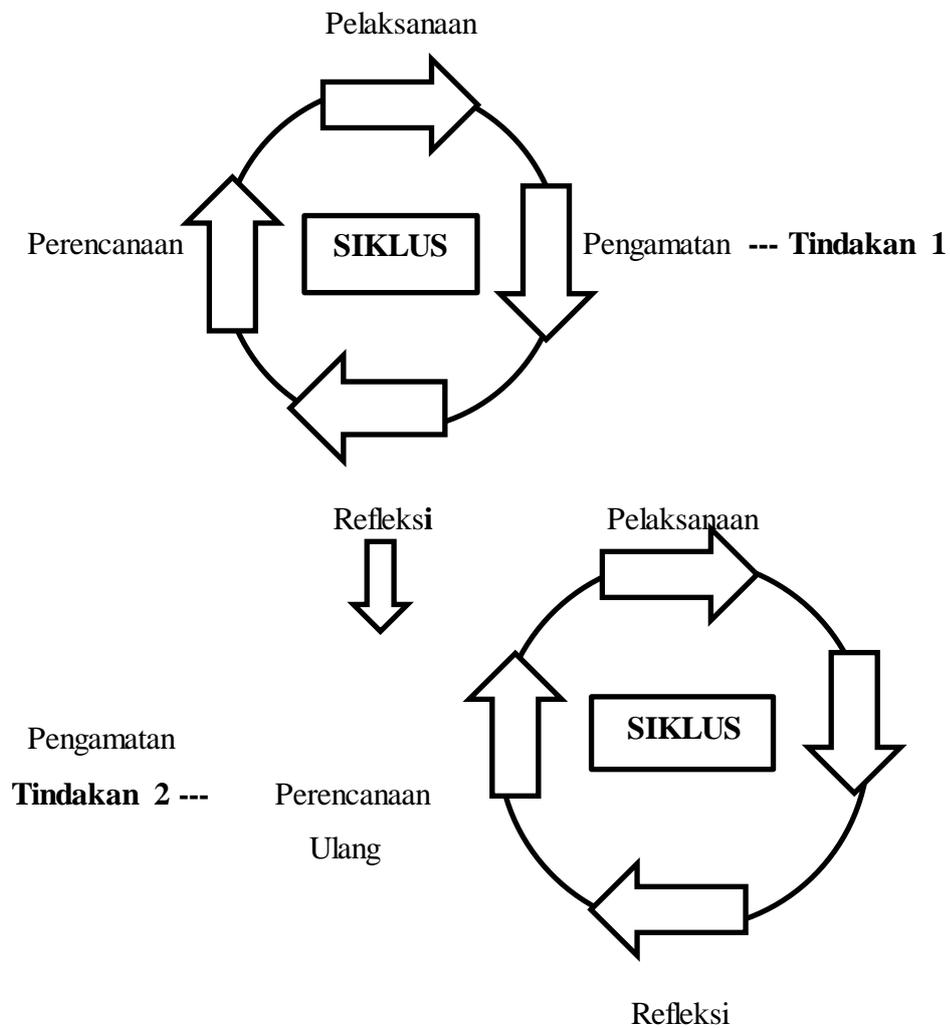
D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 60) mendefinisikan variabel sebagai “Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya“. Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka.
2. Variabel proses penelitian ini adalah penerapan modifikasi alat pembelajaran dalam permainan bola kecil yang bertujuan untuk dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan bermain siswa yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan modifikasi alat pembelajaran dalam permainan bola kecil sehingga terjadi perubahan keterampilan gerak dasar berupa perubahan dalam bentuk meningkatnya keterampilan bermain siswa dalam proses pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

Sehubungan Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin (dalam Subroto dkk. 2016, hlm. 37) yaitu “Prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi”. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut ini disajikan gambar pertahapannya:



Gambar 3.1

Prosedur atau Tahapan SPTK

(Subroto dkk, 2016, hlm. 37)

F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. 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 tak terduga, sehingga mengandung sedikit risiko”. Menurut pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa rencana tindakan dalam suatu penelitian harus tersusun dengan baik, dengan memperhitungkan peristiwa yang tidak terduga. Sehingga rencana tersebut dapat berperan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas 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 menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, Sedangkan observer adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari Sekolah Dasar Negeri Burujul Kulon 1 Kota Majalengka dan teman sejawat. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi dilapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar dan mengajar antara siswa dan guru. Secara rinci beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan ini sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana program pembelajaran (RPP) dengan menerapkan penerapan modifikasi alat melalui tugas gerak melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.
- 2) Peneliti membuat lembar observasi:
 - a) Sebuah catatan kosong yang bertujuan untuk melihat dan mengamati bagaimana kondisi belajar mengajar di lapangan.
 - b) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta atau data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

- 3) Jurnal harian yaitu salah satu alat untuk mengumpulkan data dimana peneliti mencatat segala aspek pembelajaran dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran melempar, memukul dan menangkap dalam permainan kasti.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai pengajar atau guru yang terlibat dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah penelitian dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan penerapan modifikasi alat pembelajaran melalui tugas gerak melempar, menangkap, dan memukul dalam pembelajaran permainan kasti.
- 2) Guru langsung melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan secara sistematis dan objektif dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan.
- 3) 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

Tahap observasi ini yaitu tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap semua data yang diperoleh 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 merefleksi 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

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 geraknya adalah gerakan melempar, menangkap yang dilakukan dalam bentuk variasi pemanasan melalui permainan lempar tangkap. Cara bermainnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Setelah itu ada perwakilan 1 orang tiap kelompok untuk suit mana tim yang menang mana tim yang kalah, tim yang menang akan memainkan lempar tangkap bola sesama satu tim nya terlebih dahulu, dengan catatan 10 kali sentuhan, dan tim yang kalah berusaha untuk merebut bola tersebut. Apabila tim yang kalah tidak bisa merebut bola maka permainan gugur dan permainan mengulang dari awal, maka skor menjadi 1-0 bagi tim pelempar.

Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan permainan inti yaitu permainan kasti, setelah menjelaskan aturan permainan kasti kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama banyak. Dalam peraturan permainan kasti ini masing-masing kelompok harus bekerjasama agar dapat memenangkan pertandingan. Cara mendapat pointnya yaitu siswa diharuskan memukul dengan menentukan base terlebih dahulu, setelah itu siswa menentukan

antara base I atau base II untuk dilaluinya. Ketika pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri yaitu mendapat nilai 2. Jika regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, maka regu penjaga mendapat nilai 1. Batas melemparnya dari bagian badan ke bawah tidak boleh mengenai kepala. Dalam pertemuan ini siswa memakai bola tenis dan alat pemukul yang sudah dimodifikasi dengan ukurannya yang lebih lebar papan pemukul kasti yang sebenarnya.

Kemudian di siklus I tindakan ke-II tugas gerakanya 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 pemanasan melalui permainan boy-boyan. Cara bermain boy-boyan yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Setelah itu ada perwakilan 1 orang tiap kelompok untuk suit menentukan mana tim yang menang dan mana tim yang kalah, tim yang menang akan melakukan lemparan pertama ke genting/batu yang sudah ditata oleh tim yang kalah, setelah bola di lempar dan genting/batu jatuh tim yang menang berusaha menata kembali genting/batu tersebut seperti semula dan jangan sampai terkena lemparan bola oleh tim yang kalah.

Pada saat permainan kasti, peraturan permainannya sama seperti tindakan ke-1 namun ada peraturan baru dalam permainannya, yaitu siswa harus melewati semua base, dari base I, II dan III. Kemudian untuk bola yang digunakan tetap memakai bola tenis dan alat pemukul yang sudah dimodifikasi dengan ukurannya yang lebih lebar papan pemukul kasti yang sebenarnya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan 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 sama halnya dengan siklus I tindakan 2 hanya saja peraturan pemanasan permainannya ditingkatkan, contohnya setiap siswa diberi 3 kali kesempatan untuk melakukan lemparan bola ke genting/batu. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul, kemudian guru menjelaskan permainan inti yaitu permainan kasti, setelah menjelaskan aturan permainan kasti kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama banyak. Dalam peraturan permainan kasti ini masing-masing kelompok harus bekerjasama agar dapat memenangkan pertandingan. Cara mendapat pointnya yaitu siswa diharuskan memukul dengan menentukan base terlebih dahulu, setelah siswa menentukan antara base I atau base II, kemudian siswa harus melewati semua base, dari base I, II dan III.

Pada siklus II tindakan ke-1 ini setiap siswa diberi 3 kali kesempatan untuk memukul. Siswa melempar bola ke arah pelari setelah itu menuju tiang hinggap atau menuju ruang bebas. Jika pemain berhasil berlari melewati tiang-tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri mendapat nilai 2. Jika regu penjaga menangkap langsung bola lambung yang dipukul oleh regu pemukul, maka regu penjaga mendapat nilai 1. Melemparnya dari bagian badan ke bawah tidak boleh mengenai kepala. Dalam pertemuan ini siswa memakai bola tenis dan alat pemukul kasti yang sebenarnya.

Pada siklus II tindakan ke-II tugas gerakanya adalah gerakan melempar, menangkap dan kerjasama antar teman hanya saja dalam pemanasan permainannya diganti dengan permainan bola keranjang. Cara bermainnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Setelah terbentuk tim, ada perwakilan 1 orang tiap timnya untuk suit mana tim yang menang dan mana tim yang kalah, tim yang menang akan memegang bola pertama. Aturan bermainnya yaitu, setiap tim diberi satu buah keranjang untuk saling berusaha memasukan bola ke keranjang yang tersedia di tim lawannya agar mendapatkan poin. Setiap tim berusaha saling melempar tangkap sesama teman satu tim nya dan jangan sampai terebut oleh lawan bolanya. Setelah siswa melakukan pemanasan melalui permainan, guru menginstruksikan siswa untuk berkumpul dan menjelaskan permainan inti yaitu permainan kasti, setelah menjelaskan aturan permainan kasti kemudian guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama banyak. Dalam peraturan permainan kasti ini masing-masing kelompok harus bekerjasama agar dapat memenangkan pertandingan. Cara mendapat pointnya yaitu siswa diharuskan memukul dengan menentukan base terlebih dahulu, setelah siswa menentukan antara base I atau base II, kemudian siswa harus melewati semua base, dari base I, II dan III.

Kemudian pada siklus II tindakan ke-II ini permainan intinya sama halnya dengan siklus II tindakan ke-I namun ada peraturan baru dalam permainannya, yaitu setiap siswa diberi 1 kali kesempatan untuk memukul. Dan setelah memukul, alat pemukul harus diletakan di dalam ruang pemukul. Dalam pertemuan ini siswa sudah mulai memakai bola tenis dan alat pemukul kasti yang sebenarnya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelasa ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2008, hlm. 102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrument yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain dalam

penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performace Assesment Instrument*).

Menurut Mitchell dkk (2013, hlm. 48) Mengungkapkan bahwa “*Seven components of games performance are defined in the games performace assisment instrument, although not all components apply equally to all games. Following are brief descriptions and examples of each component of game performace*”. Artinya tujuh komponen permainan kinerja didefinisikan dalam instrument penelitian kinerja game, meskipun tidak semua komponen berlaku untuk semua game. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian.

Tabel 3.1

Komponen Game *Performace Assesment Instrument* (GPAI)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Base (Perlindungan)	Softball player starts in base position (fielding position) before each pitch. Artinya pemain softball memulai pda posisi base (posisi lapangan) sebelum setiap lemparan.
Decision making (Keputusan yang diambil)	<ul style="list-style-type: none"> • Batters-decide pitch and placement of shot. Artinya pemukul-menentukan lemparan dan penempatan lemparan. • Fielders-decide where to throw the ball. Artinya pemain lapangan-menentukan dimana melempar bola. • Pitchers-decide how to deliver the ball. Artinya pemain pelambung tengah-menentukan bagaimana menyerahkan bola.
Skill execution (Melaksanakan keterampilan)	<ul style="list-style-type: none"> • Player fields cleanly. Artinya pemain menguasai lapangan dengan

	<p>baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Player throws accurately to target. Artinya pemain melempar secara akurat ke target. • Player hits effectively (maximizes scoring, minimizes out). Artinya pemain memukul dengan baik (memaksimalkan penilaian, meminimalkan keluar).
Memberi dukungan (Supporting)	Shortstop moves to be a “relay” fielder for an outfielder. Artinya Shortstop bergerak menjadi “relay” pemain lapang untuk pemain luar.
Menjaga/ menandai (Guarding, or marking)	First or second-base players stays at the base during the pitch to prevent an offensive player from stealing. Artinya pemain base pertama atau kedua diam di base selama lemparan untuk mencegah pemain penyerang dari pencurian.
Covering (Melindungi)	Softball, baseball, or cricket fielders back up the bases or stumps to prevent overthrows. Artinya pemain softball, baseball atau cricket menyokong base atau tonggak untuk mencegah perobohan.
Adjusting (Penyesuaian)	Softball or cricket fielders adjust their positions according to the strengths and weaknesses of batters and to whether batters are left- or right- handed. Artinya pemain

	lapangan softball atau cricket 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 modifikasi alat pemukul dalam permainan bola kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *decision marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *skill execution* (efektif, tidak efektif) dan perlindungan, tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari/ Base (sesuai, tidak sesuai), berikut ini gambarnya.

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

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

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

Game Performance Assessment Instrument :

Striking and Fielding Games

Class : Evaluator : Team: Game:

Observation dates (a)..... (b)..... (c)..... (d).....

Components and Criteria

- Skill execution: Students field the ball cleanly
- Decision Making: Students make the appropriate play for the situation
- Base: Students are in an 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).

Tabel 3.3
Format GPAI

No	Nama Siswa	Decision Making (Keputusan yang diambil)		Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)		Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)		Jumlah Game Performace
		A	IA	E	IE	A	IA	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
		Ket: A = Appropriate (sesuai)		IA = Inappropriate (Tidak sesuai)				
		E = Effective (efektif)		IE = Ineffective (Tidak Efektif)				

Mitchell dkk (2013, hlm.51)

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan kasti dibedakan atas regu penyerang dan regu bertahan.

Andari Dewi Purnama, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN MELALUI PENERAPAN MODIFIKASI ALAT DALAM PERMAINAN BOLA KECIL

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

Tabel 3.4

Indikator-indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu penyerang dan regu bertahan:

- Regu Penyerang

Decision Making (Keputusan yang Diambil)

Keterangan penilaian	
<p><i>A = Appropriate</i> (sesuai)</p> <p>Indikator Batters (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><i>IA = Inappropriate</i> (tidak sesuai)</p> <p>Indikator Batters (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.

Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)

Keterangan penilaian	
<p><i>E = Effective</i> (efektif)</p> <p>Indikator Batters (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 	<p><i>IE = Ineffective</i> (tidak efektif)</p> <p>Indikator Batters (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

membawa poin. <ul style="list-style-type: none"> Siswa pemukul dapat memukul bola dengan benar. 	hinggap tidak membawa poin. <ul style="list-style-type: none"> Siswa pemukul bola dapat memukul bola dengan luncas atau meleset.
---	--

Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)

Keterangan penilaian	
A = <i>Appropriate</i> (sesuai) <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. 	IA = <i>Inapropriate</i> (tidak sesuai) <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.

- Regu Bertahan

Decision Making (Keputusan yang Diambil)

Keterangan penilaian	
A = <i>Appropriate</i> (sesuai) Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah) <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. Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)	IA = <i>Inapropriate</i> (tidak sesuai) Indikator Pitchers (Pelambung Bola Tengah) <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. Indikator Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)

<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 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.
---	--

Skill Execution (Melaksanakan keterampilan)

Keterangan penilaian	
<p>E = <i>Effective</i> (efektif)</p> <p>Indikator Pitchers (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 Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada 	<p>IE = <i>Ineffective</i> (tidak efektif)</p> <p>Indikator Pitchers (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 Fielder (Pemain Penjaga Lapangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada

<p>temannya secara akurat dan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada teman yang terdekat dengan lawan. • Siswa melempar bola pada temannya tidak terburu-buru agar mudah di terima oleh temannya. 	<p>temannya secara asal-asalan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada teman yang jauh dari lawan. • Siswa melempar bola pada temannya terburu-buru sehingga mempersulit temannya untuk menerima bola lemparannya.
---	---

Base (Tempat hinggap bagi seorang pemain)

Keterangan penilaian	
<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>Inapropriate</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.

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan dan Lapangan

H. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Burujul Kulon 1 Kota Majalengka.
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 berupa pembelajaran modifikasi permainan 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 presentase 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, focus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti 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 = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari.
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 atau (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 motoric, yaitu keterampilan melempar, menangkap, dan memukul.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.

Mitchell, A. S. 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. M. M. & Dewi. K. I. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: TINTA EMAS Publishing.

Subroto, T. dkk. (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.