

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan sebagai cara ilmiah, mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, metode penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian, tanpa metode penelitian penelitian akan berantakan. Metode penelitian mencakup lokasi, sampel dan populasi, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan lain lain. Metode penelitian menjelaskan metode apa yang di pakai untuk sebuah penelitian, bagaimana teknik pengambilan populasi dan sampel, bagaimana teknik pengumpulan datanya, dan sebagainya. Pemilihan metode penelitian yang tepat akan mempengaruhi hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menguji peranan model pembelajaran *peer teaching* terhadap keterampilan bermain permainan softball di SMPN 3 Lembang, maka metode penelitian yang di gunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (classroom action research) metode ini 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 yang dianggap 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 *peer teaching* pada permainan softball

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

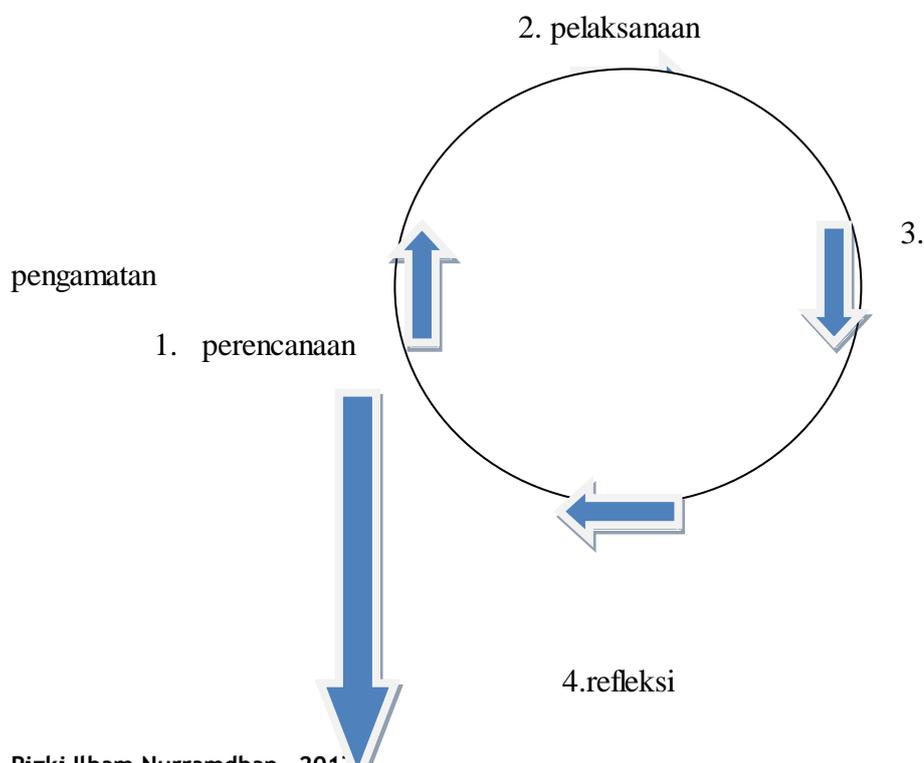
Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Lembang, alasan utama pemilihan lokasi penelitian di SMPN 3 Lembang didasarkan atas penemuan masalah pada saat penulis melakukan observasi lapangan yang melihat kurangnya keterampilan siswa dalam pembelajaran permainan *softball* disertai model pembelajaran yang monoton dan kurangnya unsur-unsur keterampilan pada saat permainan *softball* dalam pembelajaran *softball*.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII - G yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani *softball* di SMPN 3 Lembang Tahun ajaran 2016/2017.

3. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian di butuhkan desain penelitian untuk di jadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nasution mengatakan (2004, hlm.40) bahwa, “Desain penelitian merupakan suatu rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian.” Dengan demikian penulis menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Menurut arikunto (2009, hlm. 131) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 komponen pokok yaitu : a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *action*, c) pengamatan atau *observing*, d) refleksi atau *reflection*. Desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin di ungkapkan. Sugiyono (2012, hlm. 110) menjelaskan dalam pola sebagai berikut :



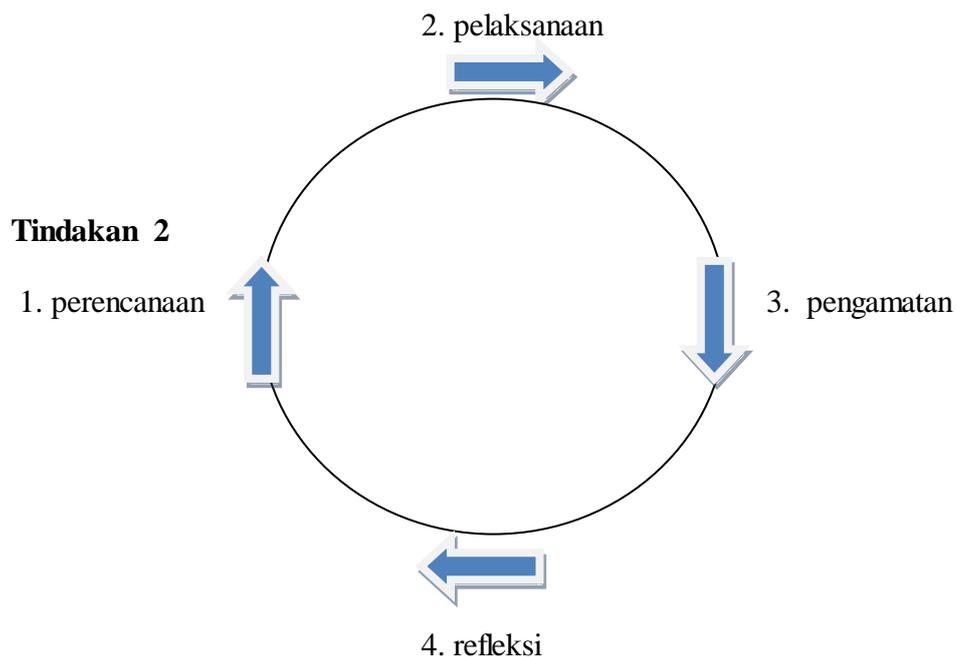


Table 3.1 Prosedur atau tahapan PTK

(sumber : hidayat (2011, hlm. 65) penelitian tindakan kelas)

C. Langkah-langkah Penelitian

a) Observasi awal

Observasi dilakukan pada awal penelitian turun ke lapangan. Maksud observasi ini ialah untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terkait dengan fokus masalah yang diteliti. Sebelum menerapkan model pembelajaran peer teaching dalam konteks penelitian kegiatan yang dilakukan peneliti ialah mencatat hal – hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII di SMPN 3 Lembang kabupaten Bandung Barat. Kemudian peneliti melihat lingkungan pendukung pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 3 lembang Kabupaten bandung Barat. Yang peneliti cukup aman untuk melaksanakan pembelajaran kegiatan jasmani, sarana dan prasarana cukup lengkap untuk melaksanakan pendidikan jasmani.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan 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.

b) Perencanaan atau (planning)

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

c) 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 kelas.

d) Refleksi (reflection)

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

D. Rencana Tindakan Penelitian

Skenario pembelajaran Observasi

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani

Tanggal : 9 Januari 2017

Kelas/Semester : VII / II

Tabel 3.2

Scenario pembelajaran observasi

A. Standar Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.
------------------------------	--

B. Kompetensi Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan keterampilan teknik bermain permainan bola kecil (softball) secara sederhana serta nilai kerjasama, menghargai, dan percaya diri.
C. Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Berdoa sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran dimulai b. Bekerjasama dalam pembelajaran aktivitas bermain permainan softball 2. Aspek Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tujuan pembelajaran permainan softball b. Siswa dapat memahami cara menangkap bola c. Siswa dapat memahami permainan softball 3. Aspek Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Mempraktikan keterampilan cara menangkap dan melempar bola ke teman sekelas b. Mempraktekan keterampilan cara bermain permainan softball
D. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat bekerjasama dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. 2. Aspek Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat menjelaskan tujuan bermain bertahan dengan bahasanya sendiri.

	<p>b. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat memahami cara menangkap bola</p> <p>c. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat memahami bahwa dia harus segera berlari ke <i>base</i> didekatnya ketika bola yang dipukul itu mengarah ke penjaga yang lain (<i>shortstop</i> dan penjaga <i>base</i> tiga),</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat mempraktikkan cara menangkap dan melempar bola</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / menangkap, melempar bola dan bermain permainan softball, siswa dapat mempraktekan keterampilan cara bergerak ke <i>base</i> setelah yakin bola mengarah ke penjaga yang lain</p>
<p>E. Materi Pembelajaran Bola Kecil (Softball)</p>	<p>1. Menangkap bola</p> <p>2. Melempar bola.</p> <p>3. Bermain permainan lempar tangkap.</p>
<p>F. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran</p>	<p>1. Model/Pendekatan : Model Pembelajaran <i>Peer teaching</i> (teman sebaya)</p> <p>2. Strategi : Tugas</p> <p>3. Metode : (bagian – keseluruhan –</p>

	gabungan) 4. Teknik : Tugas
G. Langkah – langkah Pembelajaran	<p>1. Kegiatan pendahuluan (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Berbaris, berdoa dan presensi b. Apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa di dorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan bola kecil (softball) c. Menyampaikan ruang lingkup materi permainan bola kecil (softball) yang akan dipelajari. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. e. Guru mengatur siswa menjadi 3 kelompok. f. Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan yang dipimpin oleh tutor (bola kucing) <p>2. Kegiatan inti (90 menit)</p> <p>Pembelajaran aktivitas menangkap bola dan melempar bola.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tutor menjelaskan materi cara menangkap bola dan melempar bola dan permainan lempar tangkap yang sederhana pada siswa kelompoknya. b. Siswa melakukan tugas gerak menangkap bola dan melempar bola yang di instruksikan oleh tutor dan permainan lempar tangkap yang sederhana. c. Jika terjadi kendala pada tutor dalam proses pembelajaran, tutor tersebut dipanggil oleh

	<p>guru dan diberikan arahan, kemudian setelah tutor kembali ke kelompoknya untuk menyampaikan instruksi dari guru.</p> <p>d. Jika terjadi masalah pada siswa pada saat pembelajaran, tutor melaporkan masalah tersebut pada guru, guru memberikan pengarahan pada tutor untuk dapat memecahkan masalah pada siswa.</p> <p>e. Tutor mengkoreksi siswa dalam kelompoknya apabila tugas gerak yang diberikan salah.</p> <p>f. Tutor bukan hanya mengkoreksi, tetapi juga menilai, memberikan reward, memberikan pujian pada siswa, memberikan ganjaran, dan lain – lain.</p> <p>3. Penutup</p> <p>a. Guru mengumpulkan siswa dan menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan.</p> <p>b. Siswa membantu membereskan alat – alat olahraga yang sudah dipakai pada saat pembelajaran</p> <p>c. Guru mengumpulkan seluruh siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan diri dalam kegiatan pembelajaran, maksudnya adalah siswa memberikan tanggapan atau mengemukakan pendapat tentang hal – hal yang baru dipelajari menggunakan model pembelajaran <i>Peer teaching</i>. • Guru merefleksikan diri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Maksudnya adalah guru memberikan pengarahan kepada siswa yang menjadi tutor dan kepada siswa yang
--	--

	lainnya. Setelah itu, absensi, <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a dan bubar
--	---

Skenario pembelajaran Silkus 1 Tindakan 1

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani

Tanggal : 16 Januari 2017

Kelas/Semester : VII / II

Tabel 3.3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

A. Standar Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.
B. Kompetensi Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan keterampilan teknik bermain permainan bola kecil (softball) secara sederhana serta nilai kerjasama, menghargai, dan percaya diri.
C. Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Berdoa sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran dimulai b. Bekerjasama dalam pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5 2. Aspek Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tujuan permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball b. Siswa dapat memahami cara bermain lempar

	<p>tangkap</p> <p>c. Siswa dapat memahami cara memukul bola</p> <p>d. Siswa dapat memahami cara bermain permainan softball 5 vs 5</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Mempraktikan keterampilan bermain lempar tangkap ke teman seregu</p> <p>b. Mempraktikan keterampilan memukul bola</p> <p>c. Mempraktekan keterampilan cara bermain permainan softball 5 vs 5</p>
<p>D. Tujuan Pembelajaran</p>	<p>1. Aspek Sikap</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball /permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat bekerjasama dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</p> <p>2. Aspek Pengetahuan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat menjelaskan tujuan pemain dengan bahasanya sendiri.</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat memahami cara menangkap bola</p> <p>c. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat memahami cara</p>

	<p>memukul bola,</p> <p>d. Melalui pembelajaran aktifitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat memahami bermain permainan softball.</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat mempraktikan cara menangkap dan melempar bola.</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas bermain permainan softball / permainan lempar tangkap, memukul bola dan bermain softball 5 vs 5, siswa dapat mempraktekan keterampilan bermain permainan softball 5 vs 5</p>
F. Materi Pembelajaran Bola Kecil (Softball)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menangkap bola 2. Melempar bola. 3. Memukul bola. 4. Bermain permainan softball 5 vs 5.
G. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model/Pendekatan : Model Pembelajaran <i>Peer teaching</i> (teman sebaya) 2. Strategi : Tugas 3. Metode : (bagian – keseluruhan – gabungan) 4. Teknik : Tugas
H. Langkah – langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pendahuluan (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa dan presensi

	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa di dorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan bola kecil (softball) • Menyampaikan ruang lingkup materi permainan bola kecil (softball) yang akan dipelajari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. • Guru mengatur siswa menjadi 3 kelompok. • Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan yang dipimpin oleh tutor (bola kucing) <p>2. Kegiatan inti (90 menit)</p> <p>Pembelajaran aktivitas menangkap bola dan melempar bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutor menjelaskan materi cara menangkap bola dengan menggunakan glove dan melempar bola dan permainan lempar tangkap yang sederhana pada siswa kelompoknya. • Siswa melakukan tugas gerak menangkap bola dan melempar bola yang di instruksikan oleh tutor dan permainan lempar tangkap yang sederhana. • Tutor menjelaskan tentang teknik dasar memukul bola dalam permainan softball. • Siswa melakukan permainan softball 5 vs 5. • Jika terjadi kendala pada tutor dalam proses pembelajaran, tutor tersebut dipanggil oleh
--	---

	<p>guru dan diberikan arahan, kemudian setelah tutor kembali ke kelompoknya untuk menyampaikan instruksi dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika terjadi masalah pada siswa pada saat pembelajaran, tutor melaporkan masalah tersebut pada guru, guru memberikan pengarahan pada tutor untuk dapat memecahkan masalah pada siswa. • Tutor mengoreksi siswa dalam kelompoknya apabila tugas gerak yang diberikan salah. • Tutor bukan hanya mengoreksi, tetapi juga menilai, memberikan reward, memberikan pujian pada siswa, memberikan ganjaran, dan lain – lain. <p>3. Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan seluruh siswa. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan diri dalam kegiatan pembelajaran, maksudnya adalah siswa memberikan tanggapan atau mengemukakan pendapat tentang hal – hal yang baru dipelajari menggunakan model pembelajaran <i>Peer teaching</i>. • Guru merefleksikan diri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Maksudnya adalah guru memberikan pengarahan kepada siswa yang menjadi tutor dan kepada siswa yang lainnya. Setelah itu, absensi, berdoa dan bubar.
--	--

Skenario Pembelajaran Siklus 1 tindakan 2

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani

Tanggal : 23 Januari 2017

Kelas/Semester : VII / II

Tabel 3.4

Rencana Pelaksanaan Pendidikan (RPP)

A. Standar Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.
B. Kompetensi Dasar	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan keterampilan teknik bermain permainan bola kecil (softball) secara sederhana serta nilai kerjasama, menghargai, dan percaya diri.
C. Indikator	<ol style="list-style-type: none"> Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran dimulai. Bekerjasama dalam pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball Aspek Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan tujuan bermain permainan lempar tangkap antar base Siswa dapat memahami cara memukul bola. Siswa dapat cara bermain permainan softball. Aspek Keterampilan

	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempraktikan keterampilan cara menangkap dan melempar bola dalam permainan lempar tangkap antar base. b. Mempraktekan keterampilan cara memukul bola. c. Mempraktekan keterampilan bermain permainan softball.
D. Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ul style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball. siswa dapat bekerjasama dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. 2. Aspek Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat menjelaskan tujuan pemain bertahan dengan bahasanya sendiri. b. Melalui pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat memahami cara menangkap bola c. Melalui pembelajaran aktifitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat memahami cara memukul bola. d. Melalui pembelajaran aktifitas lempar

	<p>tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat memahami permainan softball.</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat mempraktikkan cara menangkap, melempar dan memukul bola</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas lempar tangkap antar base / bermain permainan lempar tangkap antar base, memukul bola dan bermain permainan softball, siswa dapat mempraktekan keterampilan cara bergerak ke <i>base</i> setelah yakin bola mengarah ke penjaga yang lain</p>
<p>G. Materi Pembelajaran Bola Kecil (Softball)</p>	<p>1. Lempar tangkap antar base. 2. Memukul bola. 3. Bermain permainan softball.</p>
<p>H. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran</p>	<p>1. Model/Pendekatan : Model Pembelajaran <i>Peer teaching</i> (teman sebaya) 2. Strategi : Tugas 3. Metode : (bagian – keseluruhan – gabungan) 4. Teknik : Tugas</p>
<p>I. Langkah – langkah Pembelajaran</p>	<p>1. Kegiatan pendahuluan (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa dan presensi • Apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa

	<p>di dorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan bola kecil (softball)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan ruang lingkup materi permainan bola kecil (softball) yang akan dipelajari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. • Guru mengatur siswa menjadi 3 kelompok. • Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan yang dipimpin oleh tutor (bola kucing) <p>2. Kegiatan inti (90 menit)</p> <p>Pembelajaran aktivitas menangkap bola, memukul bola dan bermain permainan softball</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah lapangan yang ada, atau lapangan yang dibuat berdasarkan pada jumlah siswa yang ada. Setiap kelompok minimal 3 orang dan maksimal 6 orang, setiap kelompok, di isi oleh tutor tutor menginstruksikan permainan lempar tangkap, dan mengajarkan cara memukul bola serta melakukan permainan softball. setiap kelompok, secara bergantian, berperan sebagai tim penyerang dan tim bertahan. Lapangan berukuran kurang lebih 10 meter antar sudut <i>base</i>. Guru sebagai observer jika ada kesalahan di tutor maupun siswa guru langsung mengoreksinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutor menjelaskan materi cara menangkap bola dengan menggunakan glove dan melempar bola dan permainan lempar tangkap yang sederhana pada siswa kelompoknya. • Siswa melakukan tugas gerak menangkap bola dan melempar bola yang di instruksikan oleh tutor dan permainan lempar tangkap yang sederhana. • Tutor menjelaskan materi cara lempar tangkap
--	--

	<p>bola antar base.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan permainan lempar tangkap antar base • Tutor menjelaskan tentang teknik dasar memukul bola swing dan tumbuk (bunt) dalam permainan softball. • Siswa melakukan permainan softball. • Jika terjadi kendala pada tutor dalam proses pembelajaran, tutor tersebut dipanggil oleh guru dan diberikan arahan, kemudian setelah tutor kembali ke kelompoknya untuk menyampaikan instruksi dari guru. • Jika terjadi masalah pada siswa pada saat pembelajaran, tutor melaporkan masalah tersebut pada guru, guru memberikan pengarahan pada tutor untuk dapat memecahkan masalah pada siswa. • Tutor mengoreksi siswa dalam kelompoknya apabila tugas gerak yang diberikan salah. • Tutor bukan hanya mengoreksi, tetapi juga menilai, memberikan reward, memberikan pujian pada siswa, memberikan ganjaran, dan lain – lain. <p>3. Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengumpulkan seluruh siswa. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan diri dalam kegiatan pembelajaran, maksudnya adalah siswa memberikan tanggapan atau mengemukakan pendapat tentang hal – hal yang baru dipelajari menggunakan model pembelajaran <i>Peer teaching</i>.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> Guru merefleksikan diri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Maksudnya adalah guru memberikan pengarahan kepada siswa yang menjadi tutor dan kepada siswa yang lainnya. Setelah itu, absensi, berdoa dan bubar.
--	---

Skenario pembelajaran Siklus 2 tindakan 1

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani

Tanggal : 30 Januari 2017

Kelas/Semester : VII / II

Tabel 3.5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A. Standar Kompetensi	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.
B. Kompetensi Dasar	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan keterampilan teknik bermain permainan bola kecil (softball) secara sederhana serta nilai kerjasama, menghargai, dan percaya diri.
C. Indikator	<ol style="list-style-type: none"> Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran dimulai Bekerjasama dalam pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i> Aspek Pengetahuan

	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tujuan mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i> b. Siswa dapat memahami cara menangkap bola c. Siswa dapat memahami bahwa dia harus segera berlari ke <i>base</i> didekatnya ketika bola yang dipukul itu mengarah ke penjaga yang lain (<i>shortstop</i> dan penjaga <i>base</i> tiga) <p>3. Aspek Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mempraktikan keterampilan cara menangkap dan melempar bola ke teman seregu b. Mempraktekan keterampilan cara bergerak ke <i>base</i> setelah yakin bola mengarah ke penjaga yang lain
<p>D. Tujuan Pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ul style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat bekerjasama dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. 2. Aspek Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat menjelaskan tujuan pemain bertahan dengan bahasanya sendiri. b. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat memahami cara menangkap bola c. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat memahami bahwa dia harus segera berlari ke <i>base</i> didekatnya ketika bola yang dipukul itu mengarah ke penjaga

	<p>yang lain (<i>shortstop</i> dan penjaga <i>base</i> tiga),</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat mempraktikkan cara menangkap dan melempar bola</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball like games</i> / mempertahankan ruang dalam posisi <i>infield</i>, siswa dapat mempraktekan keterampilan cara bergerak ke <i>base</i> setelah yakin bola mengarah ke penjaga yang lain</p>
E. Materi Pembelajaran Bola Kecil (Softball)	1. <i>Softball like games</i>
F. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran	<p>1. Model/Pendekatan : Model Pembelajaran <i>Peer teaching</i> (teman sebaya)</p> <p>2. Strategi : Tugas</p> <p>3. Metode : (bagian – keseluruhan – gabungan)</p> <p>4. Teknik : Tugas</p>
G. Langkah – langkah Pembelajaran	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa dan presensi • Apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa di dorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan bola kecil (<i>softball</i>) • Menyampaikan ruang lingkup materi permainan bola kecil (<i>softball</i>) yang akan dipelajari.

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. • Guru mengatur siswa menjadi 3 kelompok. • Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan yang dipimpin oleh tutor (bola kucing) <p>2. Kegiatan inti (90 menit)</p> <p>Pembelajaran aktivitas menangkap bola dan melempar bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutor menjelaskan materi softball like games. • Siswa melakukan permainan lempar tangkap antar base • Tutor menjelaskan tentang teknik dasar memukul bola swing dan tumbuk (bunt) dalam permainan softball. • Siswa melakukan permainan softball likes games . • Jika terjadi kendala pada tutor dalam proses pembelajaran, tutor tersebut dipanggil oleh guru dan diberikan arahan, kemudian setelah tutor kembali ke kelompoknya untuk menyampaikan instruksi dari guru. • Jika terjadi masalah pada siswa pada saat pembelajaran, tutor melaporkan masalah tersebut pada guru, guru memberikan pengarahan pada tutor untuk dapat memecahkan masalah pada siswa. • Tutor mengkoreksi siswa dalam kelompoknya apabila tugas gerak yang diberikan salah. • Tutor bukan hanya mengkoreksi, tetapi juga menilai, memberikan reward, memberikan
--	---

	<p>pujian pada siswa, memberikan ganjaran, dan lain – lain.</p> <p>3. Penutup (15 Menit)</p> <p>a. Guru mengumpulkan seluruh siswa.</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan diri dalam kegiatan pembelajaran, maksudnya adalah siswa memberikan tanggapan atau mengemukakan pendapat tentang hal – hal yang baru dipelajari menggunakan model pembelajaran <i>Peer teaching</i>.</p> <p>c. Guru merefleksikan diri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Maksudnya adalah guru memberikan pengarahan kepada siswa yang</p> <p>d. menjadi tutor dan kepada siswa yang lainnya. Setelah itu, absensi, berdoa dan bubar.</p>
--	---

Scenario pembelajaran Siklus 2 tindakan 2

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani

Tanggal : 6 Februari 2017

Kelas/Semester : VII / II

Tabel 3.6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

<p>A. Standar Kompetensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai – nilai yang terkandung di dalamnya.
-------------------------------------	--

B. Kompetensi Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan keterampilan teknik bermain permainan bola kecil (softball) secara sederhana serta nilai kerjasama, menghargai, dan percaya diri.
C. Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Berdoa sebelum dan sesudah aktivitas pembelajaran dimulai b. Bekerjasama dalam pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan. 2. Aspek Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tujuan bermain menyerang dan bertahan dalam permainan softball. b. Siswa dapat memahami cara menangkap bola c. Siswa dapat memahami ketika dia sesudah memukul bola, siswa harus berlari ke base d. Siswa dapat memahami ketika dia menangkap bola, siswa harus melempar bola ke base untuk mematikan pelari. 3. Aspek Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Mempraktikan keterampilan cara menangkap dan melempar bola ke teman se-regu b. Mempraktekan keterampilan cara bergerak jika sesudah memukul bola. c. Mempraktikan keterampilan cara mematikan lawan.
D. Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat bekerjasama dengan baik selama kegiatan pembelajaran

	<p>belangsung.</p> <p>2. Aspek Pengetahuan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat menjelaskan tujuan pemain bertahan dan menyerang dengan bahasanya sendiri.</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat memahami cara menangkap bola, melempar bola dan memukul bola.</p> <p>c. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat memahami bahwa disaat menjadi pemain menyerang dia harus tahu jika sesudah memukul bola dia harus berlari ke base pertama.</p> <p>d. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i> / bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat memahami bahwa disaat menjadi pemain bertahan dia harus tau jika bola datang ke arahnya dia harus menangkap dan melempar ke teman sergunya yang menjaga di base guna mematikan pemain menyerang.</p> <p>3. Aspek Keterampilan</p> <p>a. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games modification</i>, bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat mempraktikan cara menangkap, melempar bola dan memukul bola</p> <p>b. Melalui pembelajaran aktivitas <i>softball games</i></p>
--	--

	<p><i>modification</i>, bermain menyerang dan bertahan, siswa dapat mempraktekan keterampilan cara bergerak ke <i>base</i> setelah yakin bola mengarah ke penjaga yang lain</p>
E. Materi Pembelajaran Bola Kecil (Softball)	1. Softball games modification
F. Model / Pendekatan / Strategi / Metode / Teknik Pembelajaran	<p>1. Model/Pendekatan : Model Pembelajaran <i>Peer teaching</i> (teman sebaya)</p> <p>2. Strategi : Tugas</p> <p>3. Metode : (bagian – keseluruhan – gabungan)</p> <p>4. Teknik : Tugas</p>
G. Langkah – langkah Pembelajaran	<p>1. Kegiatan pendahuluan (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris, berdoa dan presensi • Apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa di dorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan bola kecil (softball) • Menyampaikan ruang lingkup materi permainan bola kecil (softball) yang akan dipelajari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. • Guru mengatur siswa menjadi 3 kelompok. • Pemanasan dengan menggunakan bentuk permainan yang dipimpin oleh tutor (bola kucing) <p>2. Kegiatan inti (90 menit)</p> <p>Pembelajaran aktivitas menangkap bola dan</p>

	<p>melempar bola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutor menjelaskan materi cara lempar tangkap bola antar base. • Siswa melakukan permainan lempar tangkap antar base • Tutor menjelaskan tentang teknik dasar memukul bola swing dan tumbuk (bunt) dalam permainan softball. • Siswa melakukan permainan <i>softball games modification</i> • Jika terjadi kendala pada tutor dalam proses pembelajaran, tutor tersebut dipanggil oleh guru dan diberikan arahan, kemudian setelah tutor kembali ke kelompoknya untuk menyampaikan instruksi dari guru. • Jika terjadi masalah pada siswa pada saat pembelajaran, tutor melaporkan masalah tersebut pada guru, guru memberikan pengarahan pada tutor untuk dapat memecahkan masalah pada siswa. • Tutor mengoreksi siswa dalam kelompoknya apabila tugas gerak yang diberikan salah. • Tutor bukan hanya mengoreksi, tetapi juga menilai, memberikan reward, memberikan pujian pada siswa, memberikan ganjaran, dan lain – lain. <p>3. Penutup (15 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengumpulkan seluruh siswa. b. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksikan diri dalam kegiatan pembelajaran, maksudnya adalah siswa
--	---

	<p>memberikan tanggapan atau mengemukakan pendapat tentang hal – hal yang baru dipelajari menggunakan model pembelajaran <i>Peer teaching</i>.</p> <p>c. Guru merefleksikan diri terhadap pelaksanaan pembelajaran. Maksudnya adalah guru memberikan pengarahannya kepada siswa yang menjadi tutor dan kepada siswa yang lainnya. Setelah itu, absensi, berdoa dan bubar.</p>
--	---

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Suatu konsep mengenai variabel yang sama dapat saja memiliki definisi operasional haruslah memiliki sebuah keunikan. Menurut Nazir (2005, hlm. 126) mengatakan bahwa “definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada variabel atau konstra dengan cara memberikan arti, atau memspesifikasikan kegiatan yang diperlukan untuk mengukur konstra atau variabel”. Kemudian definisi operasional juga diperlukan untuk menghindari kekeliruan dalam memahami permasalahan, perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang ada dalam variabel penelitian, antara lain :

1. Model pembelajaran *peer teaching* dirasa tepat digunakan dalam pembelajaran penjas untuk kelas yang memiliki siswa dalam jumlah banyak, khususnya dalam pembelajaran *softball*. Juliantine dkk. (2011, hlm. 147) mengemukakan bahwa :

Peer : kawan sebaya, *teaching* : pembelajaran.

Peer teaching adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyertakan teman sebaya sebagai siswanya. Model ini sangat cocok digunakan untuk kelas yang memiliki jumlah siswa banyak.

Menurut penjelasan tersebut dapat ditarik gambaran bahwa model *peer teaching* menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan

suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan teman yang lainnya. Dalam model *peer teaching* dikenal juga istilah *crossage teaching* (pembelajaran lintas usia) yang terjadi jika seorang tutor memiliki perbedaan usia baik lebih muda maupun lebih tua dibanding dengan *tutee*-nya. Orang-orang yang terlibat dalam *peer teaching* saling memanfaatkan dan melibatkan pertukaran pengetahuan, gagasan dan pengalaman diantara peserta. Penggunaan menggunakan model *peer teaching* dengan sebaya dapat memperdalam ilmu melalui teman yang lebih paham dari kita.

2. Permainan *softball*

Menurut Muhajir (2007 : hlm 119) mengemukakan bahwa “ seorang pemain *softball* harus mengetahui letak *base*, posisi pemain, *pitcher* dan *catcher*. Dengan demikian, sebelum para pemain dapat mempraktikkan strategi pertahanan, mereka harus mempelajari dan menguasai daerah yang menjadi tanggung jawabnya terhadap posisi yang harus di kuasai ” posisi yang harus di kuasai adalah *first baseman*, *second baseman*, *shortstop*, *thirdbaseman*, *pitcher*, *catcher*, *left outfielder*, *center outfielder* dan *right outfielder*. Posisi-posisi itu semua mempunyai daerah dan tanggung jawab yang berbeda-beda

3. Keterampilan bermain

Keterampilan bermain permainan *softball* adalah menguasai teknik-teknik dasar bermain permainan *softball* dan mampu mengaplikasikannya ke dalam sebuah permainan dengan efektif dan efisien.

F. Rencana Tindakan Penelitian

Menurut Hidayat (2011, hlm. 89) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti adalah guru mengajar mata pelajaran penjas disekolah sedangkan observatory adalah guru pendidikan jasmani di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, kemudian peneliti dan observator bertugas menyampaikan rancangan program penelitian tindakan kelas mulai dari perencanaan tindakan sampe penyusunan laporan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peneliti dikatakan sebagai guru olahraga dan observator

adalah guru dari SMP Negeri 3 Lembang. Beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan

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

- a) Menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk didalamnya membuat scenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching*.
- b) Menyiapkan alat-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 selam 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 observatory, yaitu guru pendidikan jasmani dari sekolah menengah pertama Negeri 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat Langkah- langkah yang ditempuh pada pelaksanaan tindakan ini adalah :

- a) Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan bersiklus, setiap siklus terdiri dari 2 tindakan atau pertemuan.
- b) Peneliti berencana akan menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *peer teaching* yang dimodifikasi dengan isi materi keterampilan bermain permainan softball yang telah dibuat oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, hlm. 170) seperti di bawah ini.

Tabel 3.7

Pengamatan keterampilan bermain

Masalah Taktik	Pergerakan	Penampilan Keterampilan
Memperoleh Angka		

Berpindah Base	Menunggu lemparan dan melakukan pukulan pertama	Memukul bola ke sisi kiri lapang bagian dalam (<i>infield</i>)
Pergerakan pelari		Menempatkan arah bola melayang ke sisi kanan lapang bagian dalam (<i>infield</i>) Memukul bola ke arah luar lapang (<i>outfield</i>)
Mencengah angka		
Melakukan komunikasi dengan tim	Menginformasikan bola dengan pelari yang akan dimatikan	
Mempertahankan base	Membagi posisi di setiap base	Melindungi base
Mempertahankan base sebagai tim	Membuka formasi bertahan	Membagi bola untuk mematikan lawan

Kemudian dari table diatas griffin, mitchel, dan oslin (1997, hlm 171) membagi tingkat kompleksitas bermain softball dalam bentuk level pembelajaran seperti tabell 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.8

Tingkatan Komplexitas Bermain Dalam Softball

Masalah taktik	Tingkatan kompleksitas taktis
-----------------------	--------------------------------------

	I	II	III	IV
Mencetak angka (<i>offense</i>)				
Berpindah base	Melakukan pukulan bola dalam area infield	Mengarahkan pukulan untuk bisa berlari ke base satu	Mengarah 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	
Mencengah angka (<i>defense</i>)				
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 sebagai tim	Melindungi base 1 dari pelari pertama	Mematikan pelari yang sedang berpindah base		
Melakukan komunikasi dengan tim	Menginformasi 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.

G. Data dan Cara Pengambilannya

a. Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari :

- 1) Siswa – siswi di kelas VII G SMP Negeri 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat, yang mengikuti pembelajaran permainan softball menggunakan model pembelajaran *peer teaching*.
- 2) Guru atau peneliti yang mengajar aktifitas permainan softball dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching*.
- 3) Sekolah SMP Negeri 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat yang menjadi tempat peneliti.

b. Jenis Data

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

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif 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 sistetis terhadap :

- a) Data hasil belajar didapat dari rencana program pembelajaran (RPP)
- b) Data tentang situasi belajar mengajar pada saat pelaksanaan di dapat dari RPP dan catatan lapangan
- c) Data dokumentasi (foto kegiatan penelitian) didapat saat proses belajar mengajar.

2) Data kuantitatif

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

H. Instrument penelitian

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

1. Observasi

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

2. Dokumentasi

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

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 3.9
Format Catatan Lapangan

Identifikasi masalah	Alternative pemecahan masalah
----------------------	-------------------------------

--	--

4. Keterampilan bermain permainan softball

Penulis menggunakan instrument penelitian berupa tes membuat keputusan taktik dan pelaksanaan keterampilan *game/game assessment instrument* (GPAI). Arikunto dalam Rohman 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. 23) telah menciptakan suatu instrument penelitian 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 :

- a) Kembali kepangkalan atau (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- b) Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
- c) Membuat keputusan (*decision marking*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat didalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- d) Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan macam keterampilan yang dipilihnya.
- e) Member dukungan (*support*). Gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
- f) 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 kearah lawan yang menguasai bola.

g) Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang menguasai bola atau yang tidak menguasai bola.

Selanjutnya, GPAI diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrument Penilaian Penampilan Bermain atau di singkat 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 dengan 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 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 member dukungan (tepat atau tidak tepat). Kisi-kisi lembar observasi keterampilan bermain terlampir. Adapun penjabarannya terdapat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.10
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 ke base selanjutnya hingga mencapai home setelah adanya permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha menangkap bola hasil pukulan lawan. • Pemain berusaha 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</i> home 	<ul style="list-style-type: none"> • Lemparan bola berhasil ditangkap oleh teman yang jaga di <i>base</i>. • Pemain dapat

	untuk mencetak poin.	menangkap lemparan teman di <i>base</i>
3. Memberikan dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha stealing ke base 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 mendapatkan bola harus lempar ke base mana

Tabel 3.11

Format penilaian GPAI

No	Nama	Komponen yang di ambil		Melaksanakan keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
3							
4							
DS							
T							
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 yang 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

I. 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 penelitian ini jika penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru pendidikan jasmani SMP Negeri 3 lembang Kabupaten Bandung Barat untuk kelas VII yaitu 70% atau 70%.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan dengan mempergunakan teknik analisis data kuantitatif dalam bentuk presentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah dengan berikut :

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai, menerapkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan mengklasifikasikan. 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 :

- a) Mencari nilai rata-rata (X)

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

Keterangan

X = Nilai rata-rata yang dicapai

Σ = Jumlah

x_i = Nilai data

n = Jumlah sampel

b) Mencari nilai presentase

$$P = \frac{\Sigma f}{n.k} \times 100 \%$$

Keterangan ;

P = persentase = Jumlah Nilai yang diperoleh

n = Jumlah siswa K = jumlah skor maksimal

Σ = jumlah 100% = bilangan tetap

c) Menyimpulkan dan memverifikasi