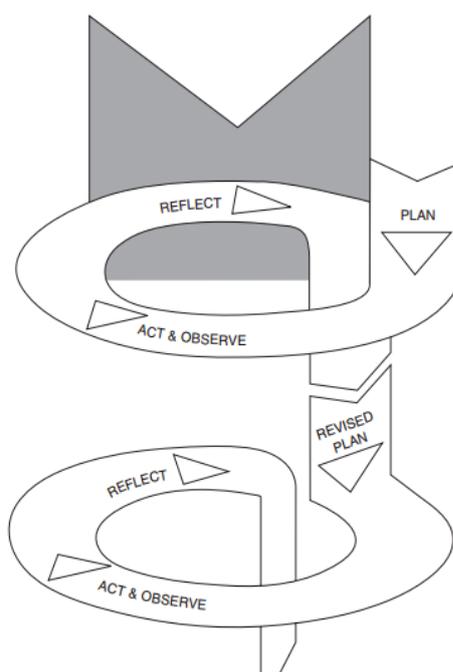


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa penelitian tindakan (*action research*) merujuk pada *participatory action research* Kemmis & Taggart (2005). Adapun tipe *action research* yang dipilih merujuk Ferrance (2000, hlm. 4) ialah “*School-wide research focuses on issues common to all*”. Pertimbangan penggunaan tipe ini mengingat bahwa permasalahan diangkat dari kesulitan belajar secara umum peserta didik usia 7-9 tahun di sekolah dalam mengembangkan keterampilan gerak fundamental. Penelitian ini menggunakan empat tahapan dari suatu siklus terdiri dari “...*planning, acting and observing, and reflecting*” (Kemmis & Taggart, 2005, hlm 277). Adapun alur spiral tahapan penelitian dalam satu siklus disajikan pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Spiral Penelitian Tindakan
Sumber: Kemmis & Taggart (2005, hlm 278)

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus dengan jumlah pertemuan setiap siklus sebanyak 6 (enam) kali pertemuan. Penjelasan dari setiap tahapan rencana pelaksanaan tindakan penelitian dalam satu siklus, ialah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan yang disusun dalam satu siklus merujuk strategi *Mastery Learning* dari Bloom (1968) berupa aktivitas yang meliputi:

- 1) Menyiapkan instrumen *preassessment* untuk evaluasi awal tentang tingkat pemahaman konsep dan penguasaan FMS dari peserta didik sebagai prasyarat pembelajaran;
- 2) Menetapkan tujuan pembelajaran dan fokus penelitian berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan *preassessment* atau pembelajaran sebelumnya;
- 3) Membagi materi FMS menjadi 3 (tiga) tahapan pembelajaran merujuk Sport New Zealand (2012) meliputi tahapan (1) *discovery*, (2) *developing*, dan (3) *consolidating* serta membagi komponen FMS menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu (1) *locomotor*, (2) *stability*, dan (3) *manipulative*. Setelah itu, menguraikan setiap komponen FMS menjadi unsur-unsur gerak
- 4) Merancang skenario kegiatan pembelajaran materi pengembangan FMS menggunakan LOGP berdasarkan strategi *mastery learning* Bloom (1968) dan tahapan pengembangan FMS dari Sport New Zealand (2012) berupa permainan sederhana termasuk modifikasi permainan tradisional;
- 5) Menyiapkan instrumen evaluasi formatif untuk digunakan setelah setiap tahap pembelajaran dilaksanakan serta instrumen evaluasi sumatif setelah seluruh tahap pembelajaran selesai dilaksanakan serta alat bantu untuk merekam kegiatan, seperti (a) catatan lapangan, (b) *handycam*, dan (c) instrumen pengamatan;
- 6) Mendiskusikan hasil rancangan perencanaan dengan unsur akademisi dalam penelitian ini merupakan pakar dalam bidang Pendidikan Jasmani dan Evaluasi Pendidikan dari UPI Bandung, yaitu Dr. Yudi Hendrayana, M.Kes.

AIFO dan Dr. Agus Mahendra, M.A

Agung Purwandono, 2017

PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES BASED PROGRAM

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

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada penelitian ini menggunakan tahapan kegiatan, meliputi (a) kegiatan awal, (b) kegiatan inti, dan (c) kegiatan akhir. Adapun uraian dari tahapan tersebut, ialah sebagai berikut.

Pertama, kegiatan awal pembelajaran, terdiri dari aktivitas membuka pembelajaran, apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kedua, kegiatan inti pembelajaran dalam satu siklus dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap (1) *discovery*, (2) *developing*, dan (3) *consolidating*. Materi pembelajaran pada tahap *discovery* berupa pembelajaran keterampilan pola gerak fundamental. Tahap *developing* berupa pembelajaran variasi pola gerak fundamental. Tahap *consolidating* berupa pembelajaran kombinasi gerak fundamental. Setiap tahap pembelajaran berisikan unit-unit materi berupa unsur-unsur gerak dari komponen FMS yang terdiri dari keterampilan gerak (a) *locomotor*, (b) *stability*, dan (3) *manipulative*. Unit materi keterampilan gerak *locomotor*, terdiri dari *run*, *dodging*, *jumping*, *hopping*, dan *skipping*. Unit materi keterampilan gerak *stability*, terdiri dari *landing*, *balance*, dan *rotation*. Unit materi keterampilan gerak manipulatif, terdiri dari *throwing and catching*, *striking with hand*, dan *striking with feet with an implement*. Aktivitas permainan yang digunakan ditentukan berdasar unsur gerak yang dominan dari setiap unit-unit materi. Kegiatan inti ditutup dengan demontrasi keterampilan gerak fundamental secara berkelompok sebagai bentuk penilaian formatif untuk memperoleh gambaran tentang tingkat penguasaan keterampilan yang telah dipelajari. Ketiga, kegiatan akhir yang terdiri dari meninjau ulang pembelajaran, koreksi serta aktivitas membuat kesimpulan dan memberikan tindak lanjut.

Bentuk aktivitas LOGP dalam penelitian ini berupa permainan sederhana termasuk permainan tradisional. Adapun uraian aktivitas permainan tersebut, disajikan pada Tabel 3.1 di halaman berikut.

Tabel 3.1 Daftar Aktivitas Pengembangan *Fundamental Movement Skill* Melalui *The Low-Organized Games Based Program*

Tahapan	Kategori Gerak	Unsur Gerak	<i>Low-Organized Games</i>	Keterampilan Gerakan/Konsep	Pert. Ke-
Discovery	Locomotor	<i>Run</i>	Lari Menjelajah	Berlari mengelilingi lapangan, naik turun, melintasi garis dan melewati rintangan dipimpin oleh satu orang pemandu secara bergantian	1
		<i>Dodging</i>	Kanan-Kiri	Mengelak saat dikenai (tepek bahun) oleh nama kelompok yang disebutkan	
		<i>Jumping</i>	Ayo Lompat!	Melompat ke depan, samping dan atas secara bersama-sama diawali dengan aba-aba gerak	
			<i>Jumping Joni</i>	Melompat ke berbagai arah secara bersama-sama mengikuti irama lagu yang diperdengarkan	
		<i>Hopping</i>	Loncat Kiri Kanan	Meloncat kiri dan kanan melewati jalur yang berbeda secara berkelompok	
		<i>Skipping</i>	Ayo Kita <i>Skipping!</i>	Melompat-lompat secara berkelompok melalui jalur yang berbeda mengikuti pemimpin yang menjadi pemandu	
	Stability	<i>Landing</i>	Kita Mendarat	Melompat dan mendarat menggunakan kedua kaki ke berbagai arah dan tingkatan sesuai aba-aba yang diberikan	
		<i>Balance</i>	Keseimbangan Satu Tangan	Menahan sikap tubuh bertumpu pada satu tangan sesuai aba-aba	
			Keseimbangan Satu Kaki	Menahan sikap tubuh bertumpu pada satu kaki di atas garis sesuai aba-aba	
		<i>Rotation</i>	Berputar	Merubah arah hadap dan memutar tubuh secara berkelompok sesuai aba-aba	
			Berguling	Berguling ke depan dan ke samping menyerupai bentuk telur menggelinding	
			Berputar Berpasangan	Memutar tubuh dengan saling berpegangan secara berpasangan	
	Manipulative	<i>Throwing & Cacthing</i>	Lempar Lambung (<i>underarm</i>)	Melempar bola melambung melewati atas net untuk ditangkap oleh teman dan bola kembali dilambungkan untuk	

Tahapan	Kategori Gerak	Unsur Gerak	<i>Low-Organized Games</i>	Keterampilan Gerakan/Konsep	Pert. Ke-
				kembali ditangkap oleh teman yang lain	
			Lempar Atas (<i>overarm</i>)	Melempar bola melewati net dengan posisi awal bola di atas kepala untuk ditangkap oleh teman dalam satu kelompok	
		<i>Striking with Hand</i>	Pukul Balon	Memukul balon ke atas dengan telapak tangan terbuka dalam satu kelompok secara bergantian	
			Voli Balon	Memukul balon ke atas menggunakan kedua lengan dengan kedua tangan menggenggam	
		<i>Striking with Feet</i>	Pantul Tendang Bola	Menendang bola ke berbagai arah dari bola yang dipantulkan secara berpasangan	
			Tendang Target	Menendang bola mengenai target/sasaran yang ditentukan	
		<i>Striking with an implement</i>	Pukul Bola ke Target	Memukul bola yang diletakkan pada <i>battling tee</i> kearah sasaran yang ditentukan	
Developing	Locomotor	<i>Run</i>	Lari Menjauh-Mendekat	Berlari sesuai aba-aba “menjauh” dari titik pusat dan “mendekat” kearah titik pusat secara berkelompok dan berpegangan tangan dengan sesama anggota kelompok disertai hitungan	3
		<i>Dodging</i>	Ikuti Bayangan Teman	Berlari secara berpasangan mengikuti bayangan teman yang di depan dan dilakukan secara bergantian	
		<i>Jumping</i>	Lompat Rintangan	Melompati rintangan secara berkelompok menggunakan jalur sirkuit	
		<i>Hopping</i>	Loncat Berpasangan	Meloncat ke berbagai arah secara berpasangan sesuai aba-aba yang diberikan	
	Stability	<i>Skipping</i>	Kenai Target	Meloncat-loncat untuk mengejar dan mengenai teman	
		<i>Landing</i>	Mendarat dengan Tangan - Depan dan Belakang	Mendarat menggunakan kedua tangan ketika menjatuhkan badan dari posisi jongkok ke depan dan dilanjutkan ke belakang	

Tahapan	Kategori Gerak	Unsur Gerak	<i>Low-Organized Games</i>	Keterampilan Gerakan/Konsep	Pert. Ke-
		<i>Balance</i>	Tahan Sikap	Menahan sikap tubuh yang didorong oleh teman atau pasangannya	
			Gerobak Dorong	Keseimbangan bertumpu menggunakan kedua tangan dengan kedua kaki dipegang oleh teman dilanjutkan dengan berpindah tempat menggunakan kedua tangan dengan tetap menjaga keseimbangan	
			Pesawat Terbang	Keseimbangan statis bertumpu pada satu kaki yang melintas garis dan kaki yang lain diangkat secara horisontal yang disejajarkan dengan tubuh dan kedua tangan di buka ke samping	
		<i>Rotation</i>	Berputar	Memutar tubuh menggunakan kaki sebagai poros hingga ke posisi awal disertai kedua tangan dibuka setinggi bahu	
			Gulling Samping	Berguling ke samping menggunakan seluruh bagian tubuh disertai kedua tangan dan kaki dirapatkan	
	Manipulative	<i>Throwing & Catching</i>	Main Lempar Tangkap	Menangkap dan melempar bola dalam satu regu kemudian melempar melewati atas tali pembatas permainan lawan untuk ditangkap oleh regu lawan	4
			Lempar Tangkap Diagonal	Melempar bola ke arah tengah secara diagonal dan menangkap bola dari arah yang berlawanan	
		<i>Striking with Hand</i>	Kucing Tikus	Menangkap bola untuk dapat mengenai lawan dan melempar bola untuk mengumpan ke teman yang dekat dengan lawan untuk dikenai.	
		<i>Striking with Feet</i>	Sorodot Gaplok	Meluncurkan batu ke batu lainnya menggunakan salah satu kaki yang nantinya dapat menimbulkan suara 'plok' seperti suara tamparan	
		<i>Striking with an implement</i>	Pukul Bola Pantul	Memukul bola yang memantul agar tidak dapat ditangkap oleh pemain yang menjaga	

Tahapan	Kategori Gerak	Unsur Gerak	<i>Low-Organized Games</i>	Keterampilan Gerakan/Konsep	Pert. Ke-	
Consolidating	Locomotor	<i>Run</i>	Bebentengan	Berlari disertai dengan gerakan mengelak saat lawan akan mengenai dan gerakan merubah arah saat dikejar lawan	5	
		<i>Dodging</i>	Permainan Hadang	Mengelak dari hadangan lawan dan berlari untuk lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan		
		<i>Jumping</i>	Lompati Rintangan	Melompati rintangan yang diawali dengan berlari pada jalur yang telah ditentukan		
		<i>Hopping</i>	Main Engkle	Meloncat melewati garis kotak menggunakan salah satu kaki, dikombinasikan dengan mendarat dua kaki dan lompat putar pada kotak tertentu.		
		<i>Skipping</i>	Skipping Irama	Melompat-lompat secara berkelompok mengikuti irama yang diperdengarkan		
	Stability	<i>Landing</i>	Menolak dan Mendarat	Mendarat dengan tangan yang diawali gerakan menolak dari posisi berjongkok		
		<i>Balance</i>	Perepet Jengkol	Menjaga keseimbangan bertumpu satu kaki dengan kaki yang lain dikaitkan seperti dianyam dengan teman yang lain dalam satu kelompok		
			Jembatan Bambu	Menjaga keseimbangan dengan melintasi jembatan bambu yang dipasang secara bergantian dari garis mulai sampai garis akhir		
	<i>Rotation</i>	Berikan Bola	Memutar tubuh untuk memberikan bola kepada teman yang di belakang melalui samping badan			
	Manipulative	<i>Throwing & Catching</i>	Boi Boian	Melempar dan menangkap bola disertai gerakan berlari untuk dapat mengenai sasaran berupa tumpukan batu/genteng maupun sasaran lawan		6
		<i>Striking with Hand</i>	Pantul Passing Bola	Memukul bola yang memantul menggunakan kedua tangan		
		<i>Striking with Feet</i>	Patah Kaleng	Menendang bola untuk menjatuhkan tumpukan kaleng lawan		
		<i>Striking</i>	Permainan Kasti	Memukul bola, berlari,		

Tahapan	Kategori Gerak	Unsur Gerak	<i>Low-Organized Games</i>	Keterampilan Gerakan/Konsep	Pert. Ke-
		<i>with an implement</i>		mengelak/menghindar saat akan dikenai, menangkap bola yang dipukul, mengenai lawan dengan bola dan melempar bola	

c. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada (a) pra kegiatan, (b) proses kegiatan, dan (c) di akhir proses kegiatan. Pada pra kegiatan, observasi berupa *preassessment* yang ditujukan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan FMS peserta didik yang digunakan sebagai dasar penyusunan perencanaan pembelajaran. Pada proses kegiatan, observasi ditujukan pada kinerja guru, perilaku siswa, dan interaksi antara guru dan siswa. Pada akhir proses kegiatan, observasi berupa penilaian formatif yang ditujukan untuk memperoleh gambaran tentang pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan yang diperoleh dari setiap tahapan pembelajaran FMS. Dalam kegiatan observasi ini, direncanakan berkolaborasi dengan rekan sejawat yang bertindak sebagai *observer* sebanyak 2 (dua) orang.

d. Refleksi

Tahap ini ialah melakukan aktivitas menelaah dan memilah data yang dianggap penting, mereduksi data, menganalisis dan menginterpretasi data. Untuk mempertajam hasil kajian serta memperoleh kesahihan data, maka pada tahap refleksi ini melibatkan observer atau kolaborator serta ahli di bidang akademisi melalui proses validasi data berupa *member check*, triangulasi, dan *expert opinion*. Indikator keberhasilan program, apabila pada tahap refleksi diperoleh hasil 75% dari seluruh peserta program telah mencapai 75% dari skor maksimal pada kriteria penguasaan kompetensi FMS, maka siklus dihentikan. Tetapi, apabila jumlah peserta program yang telah mencapai 75% penguasaan kompetensi di bawah 75%

dari seluruh jumlah peserta program, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya melalui perbaikan rencana pelaksanaan program.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik dan guru Pendidikan Jasmani. Peserta didik yang menjadi partisipan program merupakan peserta didik laki-laki dan perempuan di SD Negeri 1 Paniis, Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan berusia antara 7-9 tahun. Jumlah partisipan peserta didik sebanyak 30 orang yang akan menjadi subyek penelitian. Adapun guru Pendidikan Jasmani yang menjadi partisipan program ialah 1 (satu) orang guru yang mengampu di SDN 1 Paniis dan 2 (dua) orang guru Pendidikan Jasmani dari sekolah dasar lainnya. Partisipan guru ini akan menjadi pengamatan (*observer*) sebanyak 2 (dua) orang guru dan 1 (satu) orang menjadi administrator pada pelaksanaan program. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai guru yang menerapkan LOGP dalam pembelajaran FMS.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan program direncanakan setiap hari Selasa, Kamis dan Sabtu selama 2 (dua) minggu untuk satu siklus. Adapun alokasi waktu pelaksanaan program untuk setiap pertemuan selama 3 x 35 menit (105 menit) yang dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 09.15. Penelitian direncanakan bertempat di SD Negeri 1 Paniis, Kecamatan Pasawahan, Kabupaten Kuningan

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk mengukur dan menilai hasil program ditujukan pada tingkat kecakapan keterampilan gerak (*motor skill proficiency*) yang dinilai menggunakan *Test of Gross Motor Development 2* (TGMD-2) yang telah banyak digunakan untuk mengukur bagi perkembangan FMS (Cohen, dkk., 2014; Burrows, dkk., 2014; Hashim dan Baharom, 2014; Yang, dkk., 2015; Mukherjee, dkk., 2017) dengan reliabilitas test-retest untuk sub tes lokomotor sudah stabil

Agung Purwandono, 2017

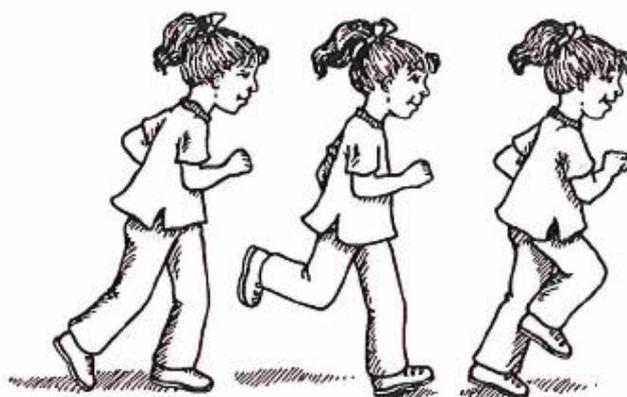
PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES BASED PROGRAM

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

sebesar $r = 0,88$ dan untuk object control sebesar $r = 0,93$ (Ulrich di dalam Burrows, dkk., 2014). TGMD-2, meliputi (1) *locomotor subtest*, terdiri dari *run*, *gallop*, *hop*, *leap*, *horizontal jump* dan *slide* serta (2) *object control subtest*, terdiri dari *striking a stationary*, *stationary dribble*, *cacth*, *kick*, *overhand throw* dan *underhand roll*. Hasil pengumpulan data selanjutnya diolah menggunakan teknik prosentase dengan membandingkan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimal dari setiap unsur sub tes pada setiap sub tes. Adapun ilustrasi dari TGMD-2 Ulrich (2002, hlm. 46-51) ialah sebagai berikut.

1. Subtes *Locomotor*

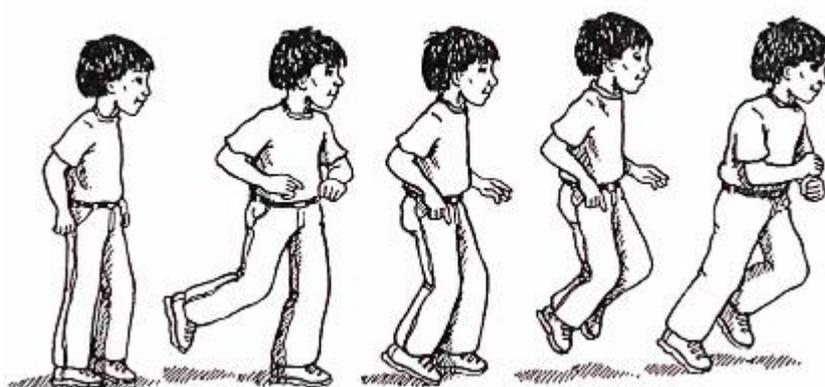
Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Run (Berlari)	18,29 meter ruang bebas dan dua buah kerucut	Menempat kedua kerucut secara terpisah dengan jarak 15,24 meter. Pastikan diantara minimal 2,44 meter – 3,05 meter di luar kerucut kedua untuk tempat jarak berhenti yang aman. Siswa diminta melakukan lari secepat-cepatnya yang mampu dilakukan dari satu kerucut ke kerucut berikutnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku ditekuk 2. Periode singkat dimana kedua kaki berada di atas tanah 3. Penempatan sebagian alas kaki yang mendarat di tumit atau kaki tidak rata 4. Kaki yang tidak mendukung ditekuk sekitar 90 derajat



Gambar 3.2 Ilustrasi Keterampilan Berlari (*Run*)

Sumber: Ulrich (2000, hlm. 46)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Gallop (Mencong- klang)	7,62 meter ruang bebas, tape atau kerucut	Berikan tanda antara kedua kerucut dengan jarak 7,62 meter. Siswa diminta untuk melakukan gerakan mencongklang dari satu kerucut ke kerucut lainnya. Ulangi pada kesempatan kedua menuju kerucut semula	1. Lengan ditekuk dan diangkat setinggi pinggang
			2. Sebuah langkah maju dengan kaki pimpin diikuti dengan satu langkah dengan kaki yang mengikuti
			3. Periode singkat saat kedua kaki berada di lantai
			4. Pertahankan pola ritmik untuk empat gallops berturut-turut



Gambar 3.3 Ilustrasi Keterampilan Mencongklang (*Gallop*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 46)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Hop (Loncat)	Minimal 4,57 meter jarak yang bebas	Untuk setiap percobaan anak tersebut meloncat 3 kali menggunakan kaki yang diutamakan dan 3 kali pada kaki lainnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaki ayun mengayun ke depan dengan cara menggantung untuk menghasilkan tenaga 2. Kaki ayun tetap di belakang tubuh 3. Lengan ditekuk dan diayunkan maju untuk menghasilkan tenaga 4. Mengangkat dan mendarat tiga kali berturut-turut dengan kaki yang lebih disukai 5. Mengangkat dan mendarat tiga kali berturut-turut dengan kaki yang lainnya



Gambar 3.4. Ilustrasi Keterampilan Meloncat (*Hop*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 47)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Leap (Melompat-lompat)	Minimal 6,01 meter jarak ruang bebas, kardus dan garis	Siswa diminta untuk berlari dan melompat melewati kardus dari garis mulai. Ulangi percobaan satu kali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menolak dengan satu kaki dan mendarat di kaki yang berlawanan 2. Suatu periode dimana kedua kaki berada di tanah lebih panjang dari pada berlari 3. Maju ke depan dengan lengan di depan kaki pimpin

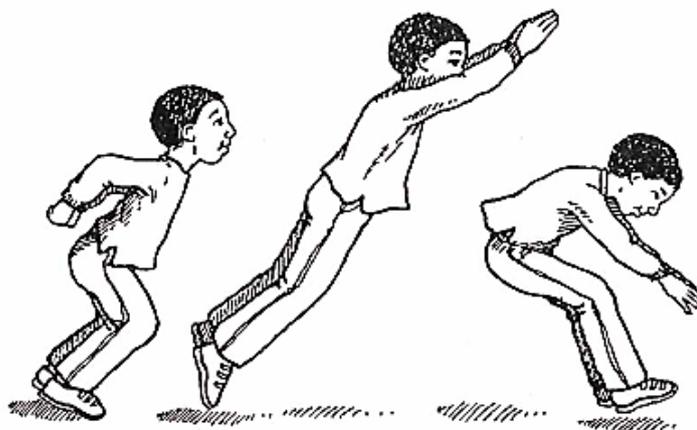


Gambar 3.5. Ilustrasi Keterampilan Meloncat-loncat (*Leap*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 47)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
-------	-----------	----------	---------------------

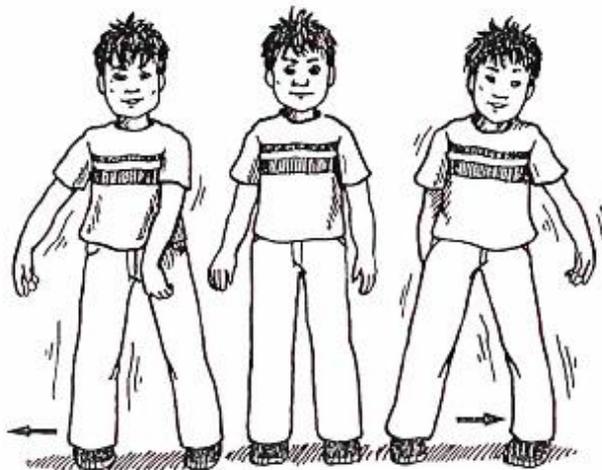
Horizontal Jump (Lompat Horizontal)	Minimal 3,05 meter ruang yang bebas	Anak melompat ke depan sejauh mungkin untuk setiap percobaan. Ulangi satu kali lagi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gerakan persiapan meliputi fleksi kedua lutut dengan lengan yang terbentang di belakang tubuh 2. Lengan diperpanjang dengan kuat ke depan dan ke atas mencapai perpanjangan penuh di atas kepala 3. Menolak dan mendarat di kedua kaki secara bersamaan 4. Lengan ditekan ke bawah saat mendarat
--	-------------------------------------	---	--



Gambar 3.6. Ilustrasi Keterampilan Melompat Horizontal (*Horizontal Jump*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 48)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Slide (Menyorong)	Ruang bebas berjarak 7,62 meter, garis lurus dan dua buah kerucut	Siswa diminta melakukan gerakan menyorong satu kerucut ke kerucut dan kembali sepanjang 7,62 meter.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tubuh menyamping sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai 2. Sebuah langkah menyamping dengan kaki pemimpin dilanjutkan bergeser dengan kaki yang mengikuti 3. Minimal empat slide langkah kontinyu ke kanan 4. Minimal empat slide langkah kontinyu ke kiri

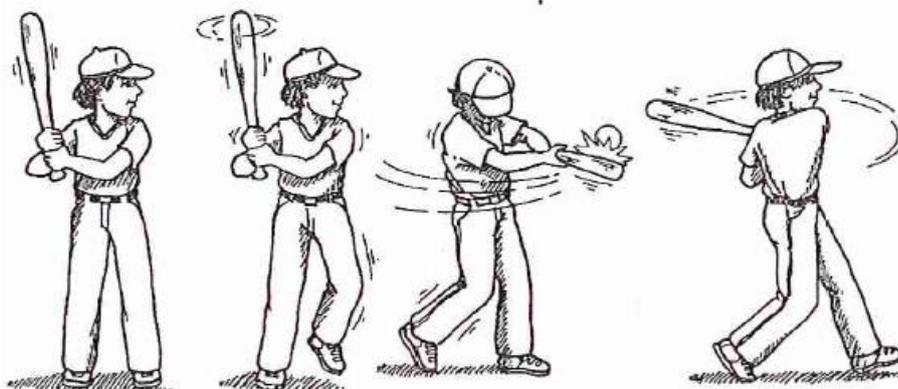


Gambar 3.7. Ilustrasi Keterampilan Menyorong (*Slide*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 48)

2. Subtes Pengendalian Objek (*Object Control*)

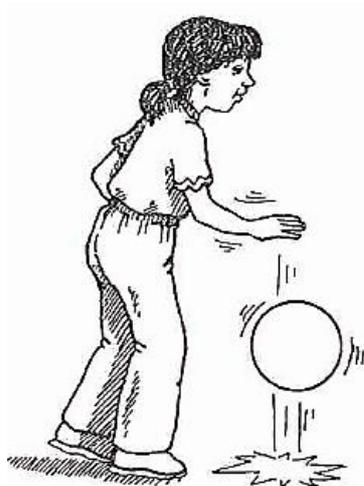
Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Striking a stationary ball (Memukul bola diam)	Alat pemukul plastik; Bola ringan 4 inci; dan <i>batting tee</i>	Tempatkan bola pada <i>batting tee</i> setinggi pinggang anak. Minta anak untuk memukul dengan keras. Ulangi percobaan satu kali lagi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pegangan tangan dominan di atas tangan yang tidak dominan 2. Sisi tubuh yang tidak disukai menghadapi pelempar bola bayangan dengan kaki sejajar 3. Perputaran pinggul dan bahu saat ayunan 4. Transfers berat badan ke kaki depan 5. Bola kontak dengan alat pemukul



Gambar 3.8. Ilustrasi Keterampilan Memukul Bola (*Striking a Stationary Ball*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 49)

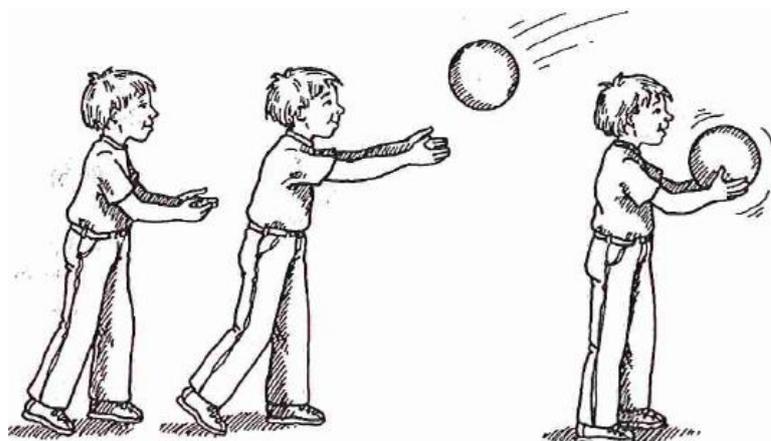
Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Stationary Dribble (Menggiring tanpa bergerak)	Sebuah bola untuk bermain anak usia 3-5 tahun ukuran 8-10 inci; bola basket bagi anak usia 6-10 tahun; landasan yang datar	Minta siswa untuk menggiring bola sebanyak 4 kali tanpa perpindahan gerakan kaki, menggunakan satu tangan, dan berhenti dengan menangkap bola. Ulangi percobaan satu kali lagi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontak bola dengan satu tangan setinggi pinggang 2. Dorong bola dengan ujung jari (bukan tamparan) 3. Bola kontak lantai di depan atau ke bagian luar kaki di sisi yang disukai 4. Pertahankan kontrol bola untuk empat pantulan berturut turut tanpa harus menggerakkan kaki untuk mengambilnya kembali



Gambar 3.9 Ilustrasi Keterampilan Menggiring di Tempat (*Stationary Dribble*)

Sumber: Ulirch (2000, hlm. 49)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Catch (Menangkap)	Bola plastic ukuran 4 inci; jarak ruang bebas 4,72 meter; dan plester	Tandai dua garis berjarak 4, 72 meter. Siswa berdiri di atas garis dan pengumpan di garis lainnya. Lambungkan bola dari bawah secara perlahan kearah dada siswa yang menangkap menggunakan kedua tangan. Umpan yang dihitung apabila mengarah diantara bahu dan pinggang. Ulangi percobaan satu kali lagi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap persiapan dimana tangan berada di depan tubuh dan siku dilipat 2. Lengan dipanjangkan saat meraih bola ketika datang 3. Bola hanya tertangkap tangan.



Gambar 3.10 Ilustrasi Keterampilan Menangkap (*Catch*)
Sumber: Ulirch (2000, hlm. 50)

Unsur	Peralatan	Petunjuk	Kriteria Penampilan
Kick (Menendang)	Bola plastik, bola permainan lapangan, atau bola sepak ukuran 8-10 inci; kardus; 9,14 meter ruang bebas; dan plester	Tandai satu garis berjarak 9,14 meter dari dinding dan garis lainnya berjarak 6,10 meter dari dinding. Tempatkan bola di atas garis yang terdekat dengan dinding. Minta siswa untuk berdiri di garis lainnya. Minta siswa berlari dan menendang dengan keras mengarah ke dinding. Ulangi percobaan satu kali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendekat terus menerus yang cepat ke arah bola 2. Putaran memanjang atau lompatan segera sebelum kontak bola 3. Kaki tumpu ditempatkan bahkan dengan atau sedikit di belakang bola 4. Menendang bola dengan punggung kaki atau yang disukai atau menggunakan kaki bagian bawah



Gambar 3.11 Ilustrasi Keterampilan Menendang (*Kick*)
Sumber: Ulirch (2000, hlm. 50)

D. Validasi dan Analisis Data

Agung Purwandono, 2017

PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES BASED PROGRAM

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

1. Validasi Data

Untuk memeriksa kesahihan data hasil penelitian ini, dilakukan dengan cara (a) memperdalam pengamatan, (b) triangulasi, dan (c) *member check*. Adapun penjelasan dari cara-cara tersebut, ialah sebagai berikut

a. Memperdalam Pengamatan

Memperdalam pengamatan merupakan upaya untuk meningkatkan intensitas dan memperdalam pengamatan untuk mendapatkan data yang lengkap, akurat, dan sesuai dengan fokus penelitian. Melalui pengamatan yang tekun, penulis melakukan pengamatan secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dan memusatkan perhatian pada masalah utama. Dengan cara demikian penulis dapat memahami semua kondisi sehubungan dengan masalah yang diteliti secara menyeluruh dan mendalam sehingga hasil penelitian dapat dipercaya kebenarannya.

b. Triangulasi

Triangulasi penulis tempuh melalui pengecekan data dari pihak lain sebagai pembanding. Untuk penelitian ini prosedur triangulasi yang penulis lakukan ialah membandingkan hasil observasi dan wawancara dengan berbagai sumber data yang merupakan sampel penelitian.

c. *Member Check*

Member check dilakukan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pengumpulan data. Untuk itu penulis meminta pendapat responden mengenai hasil penelitian, selanjutnya responden diberi kesempatan untuk menyetujui, menambah, memperkuat, memperbaiki atau membuat kesimpulan menurut persepsinya sendiri terhadap yang sudah terkumpul.

2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk Flick (2013) bertujuan untuk (1) menggambarkan sebuah fenomena dalam beberapa atau lebih secara detail; (2) mengidentifikasi kondisi yang mendasari letak perbedaan; dan

(3) mengembangkan teori fenomena yang diteliti dari analisis bahan kajian. Analisis data yang dilakukan, mengikuti proses sebagaimana yang dianjurkan oleh Moleong (1998, hlm. 37), yaitu dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara dan pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Adapun prosedur analisis data yang ditempuh dalam penelitian ini terdiri atas tiga langkah berikut ini.

Pertama, *menelaah dan mereduksi data*. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih data yang sudah disusun dalam laporan, kemudian disusun kembali dalam bentuk uraian terperinci. Selanjutnya laporan yang direduksi dirangkum dan dipilih berdasarkan hal-hal pokok serta difokuskan pada hal-hal yang penting dan relevan dengan fokus penelitian. Dengan cara tersebut diharapkan akan memperoleh gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengumpulan data, dan memudahkan penulis mencari kembali data yang masih diperlukan. Dalam tahap ini, penulis melakukan pula penelaahan data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dari berbagai sumber data yang diperoleh secara langsung dari lapangan.

Kedua, *melakukan unitisasi data*. Tahap ini penulis membuat batasan untuk setiap satuan data, kemudian mengkodinya sehingga data yang sudah diperoleh ditransformasikan dan diorganisasi ke dalam unit-unit berdasarkan karakteristiknya. Dengan kata lain, penulis menyusun data dalam satu satuan masalah, dan mengubah data mentah secara sistematis menjadi satu satuan yang dapat diuraikan sesuai dengan ciri-cirinya.

Ketiga, *membuat kategori data*. Pada tahap ini, dilakukan pemilahan sejumlah unit data menjadi satu kategori tertentu berdasarkan kesamaan karakteristiknya. Selanjutnya, terhadap sejumlah unit data yang telah dikategorisasi itu penulis menguraikannya secara tertulis agar semua aspek yang terdapat di dalamnya dapat dipahami sehingga tersusun data yang dapat penulis tafsirkan maknanya dan digolongkan berupa pola, tema, unit atau kategori. Hasil penafsiran ini, selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik.

