

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

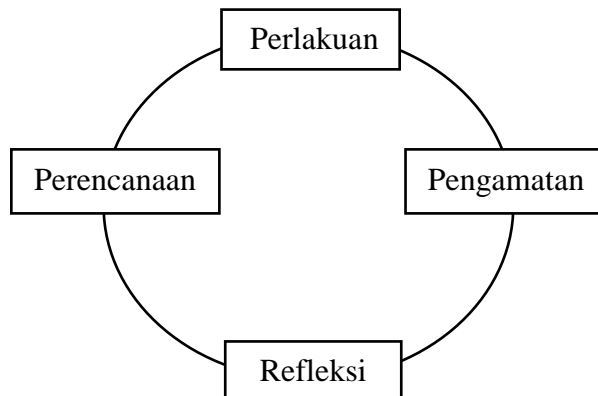
3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Sugiyono (2016, hlm. 3) menjelaskan secara umum bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk menapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 203) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

Menurut Kunandar (2012, hlm. 45) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan suatu kegiatan yang sengaja dimunculkan dalam dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Untuk memperlancar proses penelitian maka perlu dilakukan langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan setiap-langkah-langkah penelitian yang akan diambil agar proses penelitian berjalan sesuai prosedur yang benar dalam rangka melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah desain penelitian model Kurt Lewin, Menurut Arikunto (2013, hlm. 131) model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin didasarkan di atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu :

1. Perencanaan atau *planning*
2. Tindakan atau *acting*
3. Observasi atau *observing*
4. Refleksi atau *reflecting*



Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek dari kelas 4C SDPN 252 Setiabudi Bandung yaitu berjumlah 34 peserta didik, peserta didik laki-laki berjumlah 17 dan peserta didik perempuan berjumlah 17 pada tahun ajaran 2018/2019. Pemilihan partisipan dilakukan dengan cara *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 124) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan peneliti mengambil subjek kelas 4C dalam penelitian ini karena kelas tersebut dapat mewakili kelas empat yang lain jika dilihat dari karakteristik. Seperti yang di katakana oleh Sukintaka (1992, hlm. 42) yaitu kelas 4 rata-rata berumur 9-10 tahun memiliki karakteristik jasmani yaitu memerlukan perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak. Siswa kelas 4 perlu adanya bimbingan atau arahan untuk mencapai keterampilan yang baik. Berikut data kelas 4C SDPN 252 Setiabudi Bandung :

Tabel 3.1
Data Siswa kelas IV C

NO	NAMA	NIPD	P/L	NISN	TTL (Tempat Tanggal Lahir)
1	Afif Rayhan Assidiq	151601073	L	0086694561	Bandung, 03-03-2008
2	Ahmad Riandi Wira Attaqwa	151601074	L	0081847391	Cimahi, 27-06-2008
3	Alma Mi'raj Ziba Qhanita	151601075	P	0085255391	Bandung, 29-07-2008
4	Alvino Banyu Artha	151601076	L	0092857757	Bandung, 29-06-2009
5	Areta Romadona Raspati	151601077	P	0088517225	Bandung, 07-09-2008
6	Aurelia Hendro Salsabila	151601078	P	0087841426	Bandung, 19-10-2008
7	Azka Fathudien Khalis	151601079	L	0084501520	Bandung, 30-12-2008
8	Fadhilah Muhammad Alfarizki	151601081	L	0087581952	Cimahi, 03-08-2008
9	Firliano Putra Jultinus	151601082	L	0099119832	Bandung Barat, 16-06-2009
10	Ghaisani Alya Fairuz	151601083	P	0088177365	Bandung, 29-11-2008
11	Giffa Chaesar Oktovio Lazhu	151601084	L	0088546401	Bandung, 17-10-2008
12	Haris Sopan Pramudya	151601085	L	0089771070	Bandung, 2-01-2008
13	Haura Lubna Salsabila	151601086	P	0088814863	Bojonegoro, 21-04-2008
14	Keyla Shabirah Agustine	151601087	P	0088745202	Bandung, 30-12-2008
15	Keyzia Aurelia Putri Afifah	151601088	P	0098600390	Bandung, 17-02-2009

Tabel 3.2
Lanjutan data siswa kelas IV C

16	Khanza Anindya Putri Sukmaya	151601089	P	0082449543	Bandung, 05-08-2008
17	Maura Hassna Kamilla	151601091	P	0091676709	Bandung, 16-02-2009
18	Michael Edward Sander	151601092	L	0081327527	Bandung, 04-09-2008
19	Muhamad Fajar Saputra	151601093	L	0097859006	Bandung, 04-02-2009
20	Muhammad Fathurrahman	151601094	L	0083414811	Bandung, 17-08-2008
21	Muhammad Hanif Haidar	151601095	L	0083791904	Cimahi, 04-10-2008
22	Muhammad Ilham	151601096	L	0084144802	Bandung, 17-08-2008
23	Muhammad Shobir Padlurrohman	151601097	L	0085795867	Bandung, 16-11-2008
24	Naisyah Nur Azizah	151601098	P	0087053386	Bandung, 16-12-2008
25	Nur Fathiyah Ramadhina	151601099	P	0083372892	Bandung, 25-09-2008
26	Revandi Subagja	151601100	L	0084612299	Bandung, 16-11-2008
27	Sidney Zahirah Purnomo	151601101	P	0092875116	Bandung, 07-05-2009
28	Syahryl Ramdani	151601102	L	0082381212	Bandung Barat, 27-09-2008
29	Syalabiyah Keyshia Rizky Swagraha	161702124	P	0089851487	Bandung, 11-11-2008
30	Syifa Fauzia D Caryadi	151601103	P	0086543125	Bandung, 21-12-2008
31	Syifa Raisya Farhani	151601104	P	0087490108	Bandung, 16-07-2008
32	Tanisha Salsabila Nugraha	151601105	P	0084338795	Bandung, 29-10-2008
33	Wirya Dinata Mulia	151601106	L	0091220617	Bandung, 06-05-2009

34	Youri Mahdi Hakami	151601107	L	0082006764	Bandung, 09-07-2008
----	-----------------------	-----------	---	------------	---------------------

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data terhadap proses penelitian yang dilakukannya. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 84) instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Arikunto (2013, hlm. 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis.

Pada instrumen penilaian penelitian tindakan kelas ini peneliti berusaha menyusun intrumen sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, kemudian dari instrumen yang dirangkum pada penelitian ini diharapkan memberikan secara jelas gambaran dari hasil penelitian itu sendiri, adapun instrumen yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala masalah yang akan diteliti. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 86) observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas 4C SDPN 252 Setiabudi Bandung. Alat yang digunakan adalah lembar observasi tentang hasil belajar keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan.

Observasi ini digunakan untuk mencatat kinerja aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan di SDPN 252 Setiabudi Bandung tepatnya di kelas 4C untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dan kemajuan siswa dalam pembelajaran keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model

pendidikan gerak berformat permainan setelah melalui tindakan dalam setiap siklusnya. Adapun pelaksanaan observasi ini tentu peneliti dibantu oleh rekan-rekan dan guru mata pelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedomanya, yang dilakukan secara terus menerus dalam setiap siklusnya.

Dalam observasi ini anak disituasikan dalam suatu permainan regu A melawan regu B peneliti dan observasi lain mengamati jalannya permainan nya dan memberikan penilaian berdasarkan format GPAI, penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan adalah GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) dan untuk lebih jelasnya mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Komponen- komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.3

Komponen GPAI (*Games Perfomance Assesment Instrument*)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Pembuatan keputusan (<i>Decision Making</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan efisien dari kemampuan teknik dasar atau setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakanya.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang di inginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga / menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola atau

	menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola atau pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.

Sumber : Sucipto (2015, hlm. 103-104)

Dari tujuh komponen yang diatas, peneliti mengidentifikasi yang akan di aplikasikan atau terapkan ke dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan, dalam hal ini peliti fokus dalam 3 aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu pembuatan keputusan (*Decision making*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*Support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan keterampilan manipulatif lengan nya dengan bermain softball likes games dan mencatat sesuai atau tidak sesuainya dan efisien atau tidak efesien nya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukan pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI :

Tabel 3.4

Aspek komponen GPAI (*Games Perfomance Assesment Instrument*)

Komponen	Kriteria
1. Pembuatan keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain melempar bola ke teman yang satu team. • Berlari ke ruang base
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Melempar <ul style="list-style-type: none"> - Operan terkendali - Bola operan mengenai sasaran • Menangkap <ul style="list-style-type: none"> - Bola tertangkap tanpa jatuh • Memukul

	<ul style="list-style-type: none"> - Berhasil melakukan pukulan dengan alat pemukul, bola melewati garis awal • Berlari <ul style="list-style-type: none"> - Berlari mengelilingi base kemudian balik ditempat garis
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola - Pemain memukul bola melewati garis agar bisa keliling ke setiap base dan kembali lagi ke garis awal

Setelah memaparkan komponen atau kriteria diatas, berikut format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan manipulatif lengan.

Tabel 3.5

Format Penilaian GPAI

No	Nama	Decision Making (Pembuatan keputusan)		Skill execution (melaksanakan keterampilan)		Support/Memberikan dukungan		Jumlah	Nilai akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
Jumlah Σ									
Rata-rata (\bar{x})									
Simpangan Baku (S)									
Presentase Keberhasilan %									

Sumber : Febriani (2018, hlm. 40)

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TS = Tidak sesuai (*Inappropriate*)

TE = Tidak efektif (*Ineffective*)

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang di dokumentasikan. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan yaitu menggunakan gambar atau foto ketika proses pembelajaran berlangsung, selain itu peneliti menggunakan lembar absensi untuk mendata jumlah siswa pada saat penelitian.

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan pedoman yang dibuat peneliti dalam sebuah penelitian, catatan tersebut dapat bersifat deskriptif (sesuai yang teramati) atau reflektif (mengandung penafsiran peneliti) catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam penelitian kualitatif dikarenakan dari catatan lapangan tersebut peneliti menemukan hal-hal yang terjadi sesuai di lapangan.

Adapun perilaku siswa yang diharapkan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang diterapkan. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati perilaku peserta didik, ketika pelaksanaan pembelajaran. Catatan lapangan di isi oleh observer, setelah pembelajaran berlangsung observer akan memberikan catatannya kepada peneliti terkait apa saja yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, format catatan lapangan sebagai berikut :

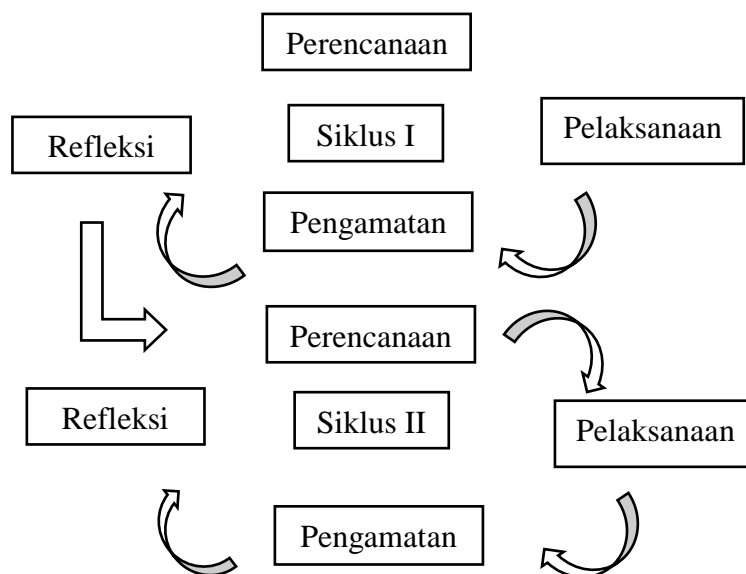
Gambar 3.2

Format Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN	
Siklus	:
Hari/Tanggal	:
Waktu	:
Deskripsi	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian. Dalam prosedur penelitian ini ada beberapa tahap dalam melakukan penelitian tindakan kelas, yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan atau tindakan (acting), tahap observasi (observing) dan tahap refleksi (reflecting) :



Sumber : Arikunto, dkk (2010, hlm. 16)

1) Tahap perencanaan (planning) tindakan meliputi :

- a. Sekolah yang akan dijadikan sebagai penelitian, peneliti ini menjadikan sekolah SDPN 252 sebagai penelitiannya .
- b. Peneliti berkerja sama dengan guru olahraga, guru kelas atau teman peneliti untuk menjadikan observer.
- c. Meminta data absen siswa.
- d. Membuat atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman penelitian.
- e. Peneliti menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses penelitian.
- f. Menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpulan data.

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

- g. Melakukan simulasi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang mungkin ada sebelum pelaksanaan tindakan.

2) Tahap pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan pada kelas 4C di SDPN 252 Setiabudi Bandung dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 tindakan dalam 1 siklus 2 tindakan ber tatap muka 2 kali jadi jumlah tatap muka dalam 2 siklus 2 tindakan 4 kali tatap muka kemudian siklus yang akan ditempuh sebagai berikut :

a. Siklus 1 Tindakan 1

Fokus pembelajaran : Fokus pembelajaran dalam siklus 1 tindakan 1 adalah aktivitas keterampilan manipulatif lengan dalam pembelajaran model pendidikan gerak, adapun aktivitas manipulatif lengan berformat permainan dalam tahap ini permainan masih dengan konsep melempar dan menangkap

Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak setelah itu peneliti berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

1. Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam.
- b) Guru memimpin siswa untuk berdoa kemudian siswa berdoa.
- c) Apersepsi yaitu guru memberikan apersepsi yaitu dengan membariskan siswa dan memberikan pertanyaan tentang permainan softball likes games.
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan musik berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menginstruksikan atau memperlihatkan banner atau gambar lenmpar tangkap dan melakukan pembelajaran titik sempurna kemudian siswa menyimak materi yang diajarkan.

- b) Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada dititik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual.
 - c) Setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.
 - d) Guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul
 - e) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru.
 - f) Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu siswa yang menjadi pelempar melemparkan sejauhny dan siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya. Kemudian setelah melakukan lemparan, siswa berlari keliling base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar.
3. Penutup
- a) Guru mengumpulkan siswa.
 - b) Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
 - c) Guru mengajak siswa untuk diskusi dan melakukan tanya jawab, kemudian guru juga mengintruksikan siswa untuk melakukan cooling down.
 - d) Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan.
 - e) Guru memimpin doa.

b. Siklus 1 Tindakan 2

Fokus pembelajaran : Fokus pembelajaran dalam siklus 1 tindakan 2 adalah aktivitas keterampilan manipulatif lengan dalam pembelajaran model pendidikan gerak, adapun aktivitas manipulatif lengan berformat permainan dalam tahap ini permainan masih dengan konsep melempar dan menangkap

Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak setelah itu peneliti berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

1. Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam.
- b) Guru memimpin siswa untuk berdoa kemudian siswa berdoa.
- c) Apersepsi yaitu guru memberikan apersepsi yaitu dengan membariskan siswa dan memberikan pertanyaan tentang permainan softball likes games.
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan musik berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menginstruksikan atau memperlihatkan banner atau gambar lempar tangkap dan melakukan pembelajaran titik sempurna kemudian siswa menyimak materi yang diajarkan.
- b) Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual.
- c) Setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang

tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.

- d) Guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul
- e) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru.
- f) Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu pelempar dan regu penangkap, regu siswa yang menjadi pelempar melemparkan sejauhny. kemudian setelah melakukan lemparan Siswa berlari keliling 3 base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar dan regu siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya.

3. Penutup

- a) Guru mengumpulkan siswa.
- b) Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Guru mengajak siswa untuk diskusi dan melakukan tanya jawab, kemudian guru juga mengintruksikan siswa untuk melakukan cooling down.
- d) Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan.
- e) Guru memimpin doa.

c. Siklus 2 Tindakan 1

Fokus pembelajaran : Fokus pembelajaran dalam siklus 2 tindakan 1 adalah aktivitas keterampilan manipulatif lengan dalam pembelajaran model pendidikan gerak, adapun aktivitas manipulatif lengan berformat permainan dalam tahap ini permainan masih dengan konsep melempar, menangkap, memukul.

Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak setelah itu peneliti berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

1. Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam.
- b) Guru memimpin siswa untuk berdoa kemudian siswa berdoa.
- c) Apersepsi yaitu guru memberikan apersepsi yaitu dengan membariskan siswa dan memberikan pertanyaan tentang permainan softball likes games.
- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan musik berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menginstruksikan atau memperlihatkan banner atau gambar lempar tangkap dan melakukan pembelajaran titik sempurna kemudian siswa menyimak materi yang diajarkan.
- b) Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada dititik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual.
- c) Setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutari barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.
- d) Guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul
- e) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru.
- f) Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan.dalam tahap

ini terdapat dua regu yaitu regu pemukul bola dan regu penangkap, regu pemukul bola atau siswa pemukul bola melakukan dengan melemparkan bola ke atas, samping atau dll dengan sendirinya kemudian setelah melempar siswa memukulkan bolanya ke arah siswa penangkap, setelah memukul bola siswa tetap berlari dan mengelilingi 3 base yang sudah disiapkan kemudian balik lagi ke arah garis awal.

3. Penutup

- a) Guru mengumpulkan siswa.
- b) Guru melakukan evaluasi umum terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Guru mengajak siswa untuk diskusi dan melakukan tanya jawab, kemudian guru juga mengintruksikan siswa untuk melakukan cooling down.
- d) Guru memotivasi siswa dan memberi apresiasi kegiatan yang telah dilakukan.
- e) Guru memimpin doa.

d. Siklus 2 Tindakan 2

Fokus pembelajaran : Fokus pembelajaran dalam siklus 2 tindakan 2 adalah aktivitas keterampilan manipulatif lengan dalam pembelajaran model pendidikan gerak, adapun aktivitas manipulatif lengan berformat permainan dalam tahap ini permainan masih dengan konsep melempar, menangkap, memukul bola.

Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak setelah itu peneliti berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan.

1. Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam kemudian siswa menjawab salam.
- b) Guru memimpin siswa untuk berdoa kemudian siswa berdoa.
- c) Apersepsi yaitu guru memberikan apersepsi yaitu dengan membariskan siswa dan memberikan pertanyaan tentang permainan softball likes games.

Risma Jati Rahayu, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN

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

- d) Menyampaikan tujuan pembelajaran pemanasan dengan musik berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menginstruksikan atau memperlihatkan banner atau gambar lempar tangkap dan melakukan pembelajaran titik sempurna kemudian siswa menyimak materi yang diajarkan.
- b) Guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada dititik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual.
- c) Setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutari barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang.
- d) Guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul.
- e) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru.
- f) Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan soft ball like games dengan dimodifikasi berformat permainan. dalam tahap ini terdapat tiga regu yaitu regu pelempar bola, pemukul bola dan penangkap, regu pelempar melemparkan bola nya ke arah regu pemukul bola dan regu pemukul bola berusaha memukul bola nya hingga memasuki lapangan kemudian setelah memukul berlari mengelilingi 3 base tersebut dan regu penangkap tetap berusaha menangkap datangnya bola.

3) Tahap observasi atau pengamatan tindakan

Tahap pengamatan ini tahap perekam data yang meliputi proses dari hasil pelaksanaan tindakan. Kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan

bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk pelaksanaan mempermudah pengamatan, penulis dibantu oleh observer (guru matapelajaran PJOK dan rekan peneliti) objek yang diamati di fokuskan pada aktivitas dan efektifitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4) Tahap refleksi

Tahap refleksi ini merupakan tahap dimana peneliti dapat melakukan pemeriksaan terhadap semua informasi yang telah didapat pada tahap observasi yang harus dikaji kemudian dibandingkan hasil belajar sebelumnya untuk ditarik kesimpulan. Tahapan ini merupakan salah satu tahapan yang penting karena melalui refleksi kita dapat memahami dan mendapat gambaran yang jelas tentang proses dan hasil yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan yang dilakukan.

3.5 Pengumpulan data

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

- 1) Sumber data : yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4C SDPN 252 Setiabudi Bandung
- 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 mengobservasi saat pembelajaran berlangsung, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. 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 dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus 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, untuk mengetahui perhitungan GPAI, sebagai berikut :

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Performance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 224).

1. Mencari rata-rata (\bar{x})

$$(\bar{x}) = \frac{\sum X}{n}$$

Sumber : Darajat, J & Abduljabar, B (2014, hlm. 89)

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

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

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

S = Simpangan baku

Sumber : Darajat, J & Abduljabar, B (2014, hlm. 99)

2. Mencari Penilaian Acuan normal (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M+1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M+ 0,6 S dan M+1,8 S	B	Baik
Antara M-0,6 S dan M+0,6 S	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6	D	Kurang
Kurang dari M-1,8 S	E	Sangat kurang

3. Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100 \%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diberikan kepada observer yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain softball likes games, yang dilihat dari keputusan yang diambil (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), memberikan dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, dan sangat kurang.