

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research/CAR*). Menurut Kunandar (2009, hlm. 41) menjelaskan tentang pengertian PTK adalah sebagai berikut :

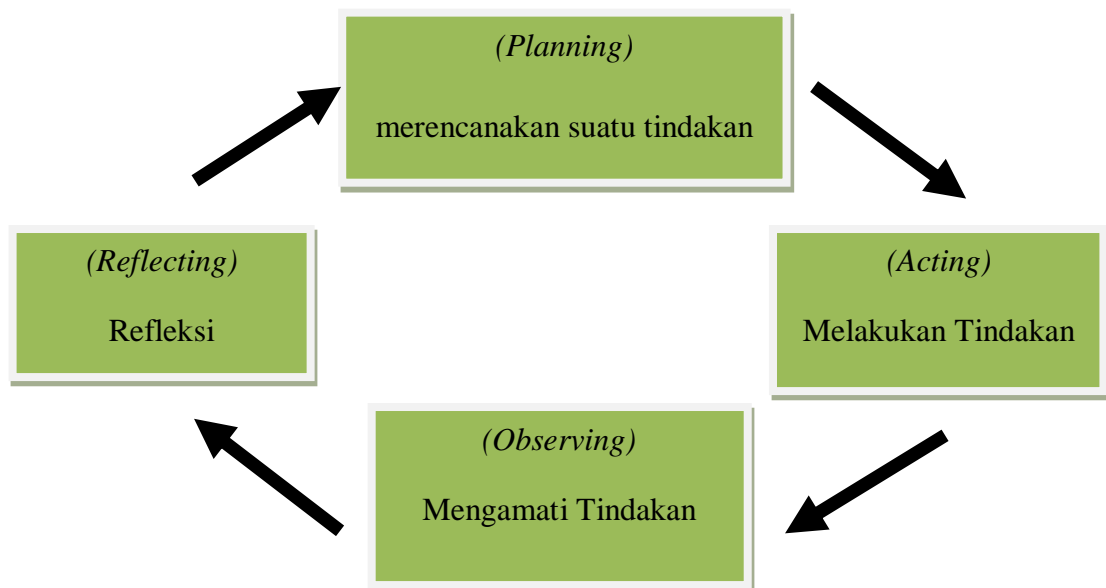
Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai sesuatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 129) “Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”. Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar terhadap pembelajaran aktivitas jasmani pada permainan target yang dapat meningkatkan aspek kognitif siswa tersebut. Dengan menggunakan alternatif penerapan gaya mengajar *problem solving* melalui permainan target sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Adapun jenis rancangan PTK yang akan digunakan akan merujuk pada rancangan Model Kurt Lewin. Alasannya, karena Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Rancangan model PTK menurut Kuert Lewin, terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*.

Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini.

Merencanakan



Gambar 3. 1 Rancangan model PTK menurut Kuert Lewin

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas V di salah satu SD Negeri di Kota Bandung dengan rincian 16 putra dan 20 putri. Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan:

1. Peneliti sedang melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Pada awal praktek mengajar, peneliti mengati pembelajaran awal sebelum memulainya PPL, peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni pada pembelajaran penjas masih menggunakan gaya komando dimana hanya satu instruksi dari guru tersebut sehingga pembelajaran kurang maksimal.

3.3 Intrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrument :

Trias Abdul Karim, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF DALAM PERMAINAN MINI VOLI UNTUK MENINGKATKAN PHYSICAL SELF CONCEPT (PSC) DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA

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

1. Lembar Observasi

Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi dilapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipasi.

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau teman PPL yang ada disekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan *Physical Self Concept* (PSC) dan keterampilan bermain siswa dalam permainan mini voli pada model pembelajaran kooperatif.

2. Angket *Physical Self-Description Questionnaire* (PSDQ)

Angket *Physical Self-Description Questionnaire* (PSDQ) ini dilakukan setelah melakukan aktivitas jasmani yaitu permainan mini voli yang terjadi dilapangan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, pemberian angket yang dilakukan merupakan angket pada siswa yang akan dijadikan sampel. Maka dari itu dalam melakukan proses pemberian angket PSDQ, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment setelah melakukan aktivitas permainan mini voli.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana peserta didik menggambarkan diri mereka secara fisik, dan diminta untuk memikirkan tentang diri mereka secara fisik, misalnya, seberapa baik anda, seberapa baik anda dalam olahraga, apakah Anda berolahraga secara rutin, apakah anda sering sakit dan sebagainya, pada dasarnya siswa dapat mengetahui kondisi fisiknya sendiri. Sehingga pada kesehatan siswa, aktivitas fisik, perilaku dan mental siswanya bisa mencerminkan dirinya terhadap tubuhnya dengan merasakan penurunan fisik mudah lelah, terganggunya mental, berperilaku yang kurang baik dan merasakan kesehatan yang kurang baik. Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan *Physical Self Concept* (PSC). Instrumen terdiri dari 70 Pernyataan untuk mengukur *Physical Self Concept* (PSC). Sebelum instrumen digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, instrumen diuji cobakan terlebih dahulu kepada 20

siswa kelas VI disalah satu SD di Kota Bandung. Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas instrumen tersebut. Adapun kriteria yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

1. Validitas

Suatu alat evaluasi disebut valid jika alat tersebut mampu mengevaluasi apa yang harus dievaluasi (Suherman, 2003). Pada penelitian ini, untuk mengetahui instrumen tes penelitian valid atau tidak maka dilakukan analisis validasi empirik. Rumus yang digunakan untuk menghitung validasi butir soal yaitu menggunakan rumus (Suherman, 2003) :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y - \sum x_i \cdot \sum y}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2) \cdot (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dengan variabel y

n = banyak responden

x = skor responden pada tiap butir soal

y = skor total tiap responden

Koefisien korelasi r_{xy} tiap butir soal dibandingkan dengan koefisien korelasi Pearson (r_{tabel}). Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dengan $df = n - 2$ dengan n merupakan banyaknya data. Pada uji coba ini subjek berjumlah 20 siswa atau $n = 20$. Kriteria keputusan setiap butir pernyataan sebagai berikut.

- a) Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara butir pernyataan yang diuji dengan skor total, dengan kata lain butir pernyataan yang diuji dikatakan valid.
- b) Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara butir pernyataan yang diuji dengan skor total, dengan kata lain butir Pernyataan yang diuji dikatakan tidak valid.

Berikut ini hasil perhitungan uji coba validitas butir soal menggunakan *Product Moment Pearson* dengan bantuan *Ms. Excel 2016*.

Tabel 3. 1 Hasil Validasi *Angket Physical Self Concept (PSC)*

NO	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	-0.0975		TIDAK VALID
2	-0.0975		VALID
3	0.5763		VALID
4	0.5031		TIDAK VALID
5	0.1203		TIDAK VALID
6	0.3226		VALID
7	0.5539		VALID
8	0.4526		VALID
9	0.6186		TIDAK VALID
10	0.3504		VALID
11	0.4180		VALID
12	0.6317		TIDAK VALID
13	0.0009		TIDAK VALID
14	-0.0698	0.3783	VALID
15	0.3812		VALID
16	0.4628		VALID
17	0.5010		TIDAK VALID
18	0.2948		VALID
19	0.7405		VALID
20	0.6033		VALID
21	0.5483		VALID
22	0.7055		TIDAK VALID
23	0.1412		VALID
24	0.4089		VALID
25	0.4415		TIDAK VALID
26	0.3623		TIDAK VALID
27	0.3694		VALID
28	0.7290		TIDAK VALID
29	0.3494		VALID
30	0.6374		TIDAK VALID
31	0.1988		VALID
32	0.4783		VALID
33	0.4981		VALID
34	0.4201		VALID
35	0.4049		TIDAK VALID
36	0.1146		TIDAK VALID
37	-0.1169		VALID

38	0.5550		VALID
39	0.5231		VALID
40	0.5867	0.3783	TIDAK VALID
41	0.1046		TIDAK VALID
42	0.0345		VALID
43	0.4211		VALID
44	0.6016		TIDAK VALID
45	0.2662		TIDAK VALID
46	0.0625		VALID
47	0.4297		TIDAK VALID
48	0.3328		TIDAK VALID
49	0.1791		VALID
50	0.4815		TIDAK VALID
51	-0.1185		VALID
52	0.6454		VALID
53	0.4840		VALID
54	0.4834		TIDAK VALID
55	0.2229		VALID
56	0.5833		TIDAK VALID
57	0.2270		TIDAK VALID
58	-0.3520		TIDAK VALID
59	0.3730		TIDAK VALID
60	0.0989		TIDAK VALID
61	0.3153		VALID
62	0.5550		TIDAK VALID
63	0.2176		VALID
64	0.4391		VALID
65	0.5856		VALID
66	0.5281		VALID
67	0.4950		TIDAK VALID
68	0.2312		TIDAK VALID
69	0.3218		TIDAK VALID
70	0.0061		VALID

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian *Physical Self Concept* (PSC)

NO.	Aspek	Kriteria	No Soal Pernyataan
1.	<i>Appearance</i> (Penampilan)	- Percaya Diri - Kepribadian Menarik	1, 4, 25, 38
2.	<i>Strength</i> (Kekuatan)	- Bertenaga (<i>power</i>)	3, 5, 12, 14, 18, 28, 34, 35
3.	<i>Endurance</i> (Daya Tahan)	- Durasi Berolahraga	2, 6, 20, 27
4.	<i>Health</i> (Kesehatan)	- Sehat Jasmani dan Rohani	8, 15, 22
5.	<i>Coordination</i> (Koordinasi)	- Dapat melakukan gerakan	16
6.	<i>Physical activity</i> (aktivitas fisik)	- Kegiatan yang memerlukan otot/keuatan	37,39
7.	<i>Body fat</i> (lemak tubuh)	- Bentuk tubuh	9, 11, 23, 30, 34
8.	<i>Sport</i> (Olahraga)	- Aktivitas olahraga - Gerakan dalam olahraga	10, 17, 24, 29
9.	<i>Flexibility</i> (Kelenturan)	- Tubuh yang lentur - Dapat menggerakkan badan dengan leluasa	13, 19, 26, 32, 36
10.	<i>Global physical</i> (fisik secara umum)	- Gambaran fisik secara umum	7, 21, 33
Jumlah pernyataan			39

Sumber: (Roche et al., 2016)

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan tulisan mengenai apa yang terjadi di lapangan, tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan oleh peneliti ketika berada di lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti yang melakukan pengamatan mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat antarlain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Catatan Lapangan

Tindakan :

Hari/Tgl :

Waktu :

Pengajar :

.....

.....

.....

Observer

Gambar 3. 2 Catatan Lapangan

4. *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Menurut Oslin, dkk (1998) bahwa GPAI telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan di biasakan dalam berbagai variasi permainan. Kemudahan ini membuat guru dapat menggunakan GPAI untuk berbagai jenis macam permainan melintasi sistem klasifikasi (contoh: invasi, net, dan wall) atau dalam klasifikasi tertentu (contoh: basket, sepak bola). GPAI terdiri dari berbagai sifat yang mendemonstrasikan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dengan

membuat keputusan, bergerak secara teratur, dan keterampilan dalam melaksanakan.

Ketujuh bagian dalam pelaksanaan permainan telah diartikan dalam GPAI, meskipun tidak semua bagian sesuai dan sama dengan semua permainan. Contohnya, dalam permainan olahraga tenis bagian dasar dari permainannya yaitu berfokus pada hukum tata cara permainan, tetapi pemain tidak diharuskan melindungi, menandai lawan. Nilai utama dalam definisi meluas sejalan dengan kemampuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa dalam kemampuan permainan, termasuk pengambilan keputusan yang mereka buat dan bagaimana mereka bekerja keras secara menyerang dan bertahan, dibandingkan dengan memberi penghargaan untuk sebuah hasil akhir dari kemampuan motoriknya. Hal tersebut memerlukan banyak latihan yang intensif khususnya untuk murid-murid yang berkemampuan rendah, termasuk di dalamnya murid penyandang disabilitas, mereka sadar bahwa usaha mereka akan dihargai sebagai proses penilaian dibanding hasil akhir yang mereka lakukan.

Berdasarkan hal-hal di atas, berikut merupakan penjabaran deskripsi dan contoh dari setiap bagian dalam permainan.

1. Keputusan yang diambil (*decision marking*), adalah sebuah posisi dimana setiap pemain harus mengulang kemampuan sesuai usahanya. Contohnya, dalam permainan net setiap pemain harus kembali pada tempat spesifik atau awal sesuai dengan peraturan yang diberikan.
2. Pembuatan keputusan adalah sebuah pilihan dimana pergerakan atau kemampuan untuk mengambil keputusan dianggap sebagai respon dalam masalah taktis
3. Kemampuan hasil akhir/melaksanakan keterampilan (*skill execution*) terfokus kepada tampilan motorik. Sebuah pemain memutuskan apa yang mereka pilih, pemilihan dan eksekusi kemampuan harus bersifat efisien untuk memperoleh hasil akhir yang diharapkan.
4. Bantuan adalah sesuatu yang sangat penting secara primer dalam permainan infasi dimana menjaga posisi dalam suatu permainan adalah penting untuk menambah skor. Cara untuk menjaga posisi sebagai sebuah

tim adalah setiap pemain yang memegang bola harus dapat mengumpan teman regunya yang siap dan bersedia untuk menerima umpan. Maka dari itu ketersediaan untuk membantu teman regu (pergerakan bola bawah) adalah sesuatu yang penting untuk menjaga posisi dari bola dan penilaian, dan juga bersikap setiakawan selama permainan berlangsung.

5. Perlindungan, atau penandaan adalah dua hal yang termasuk ke dalam pergerakan bola bawah yang mana merupakan bagian terpenting dalam permainan bertahan. Semua permainan invasi (yang berhubungan dengan kontak fisik) membutuhkan suatu sistem penjagaan atau penandaan yang harus dimiliki oleh setiap pemain, agar mereka dapat menolak dan mencegah bola untuk mendapatkan skor.
6. Penjagaan, atau bagian bagian dari permainan bertahan, selalu membutuhkan pergantian antar anggota regu yang membuat tantangan dengan bola. Dalam permainan invasi, posisi bertahan merupakan suatu tantangan untuk bola dan anggota regu untuk menjaga jarak. Dalam permainan basket hal tersebut disebut sebagai bertahan “*help*” dan dalam sepak bola dikenal sebagai bertahan. Dalam menangkap dan mengembalikan bola, seperti permainan softball, pemain (*fielder*) dalam memainkan bola harus dijaga oleh anggota regunya untuk meminimalisir sebuah kesalahan (*fielding error*). Pemain mini voli, termasuk dalam net game, pemain membutuhkan penjagaan dari anggota regunya yang berusaha untuk berlari.
7. Peraturan merujuk kepada kemampuan untuk mengatur posisi yang diinginkan dalam sebuah permainan. Dengan kata lain pemain tidak harus berdiam diri dalam sebuah permainan.

Instrumen GPAI digunakan untuk mengukur hasil skill execution (melaksanakan keterampilan), decision marking (keputusan yang di ambil), suport (memberi dukungan).

Tabel 3. 3 Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang Diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Kemampuan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan dalam 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 darilawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bol
Perlindungan (Base)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

Sumber : the game performance assessment instrument (GPAI): instructional models for physical education, menurut Griffin dkk (dalam Metzler, 2000, hlm. 362)

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang

akan diaplikasikan terhadap model kooperatif dalam permainan mini voli

Trias Abdul Karim, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF DALAM PERMAINAN MINI VOLI UNTUK MENINGKATKAN PHYSICAL SELF CONCEPT (PSC) DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA

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

untuk meningkatkan *Physical Self Concept* (PSC) dan keterampilan bermain siswa. Dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penilaian dari berbagai komponen yaitu keputusan yang diambil (*decision marking*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*skill execution*) efektif atau tidak efektif, memberikan dukungan (*support*), sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi dan mencatat sesuai atau tidaknya efektif atau tidak efektifnya ke dalam lembar GPAI. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI.

Tabel 3. 4 Komponen dan Data Kriteria

No	Nama	Keputusan yang di ambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
Jumlah Σ									
Rata – rata (X)									
Simpangan Baku (S)									
PresentaseKeberhasilan %									

Keterangan : A = *Appropriate* (sesuai)

E = *Effective* (efektif)

IA= *Inappropriate* (tidak sesuai)

IE = *Ineffective* (tidak efektif)

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

Tabel 3. 5 Indikator Komponen GPAI untuk penyerang

Skill Execution (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
E = Effective (efektif) indikator Batters (pemain pemukul) Siswa pemukul dapat memukul bola hingga home run dan berlari	IE = Ineffective (tidak efektif) indikator Batters (pemain pemukul) Siswa memukul bola tidak dapat memukul bola hingga ke home run

Trias Abdul Karim, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF DALAM PERMAINAN MINI VOLI UNTUK MENINGKATKAN PHYSICAL SELF CONCEPT (PSC) DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA

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

Tabel 3.5 Lanjutan

Skill Execution (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
<ul style="list-style-type: none"> • ke tiang hinggap sampai ke tiang bebas dan membawa 2 poin. • Siswa memukul bola dapat memukul bola dan berlari ke tiang hinggap dengan aman dan membawa poin • Siswa pemukul dapat memukul bola dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> • namun mampu berlari ke tiang hinggap satu, dua, tiga secara bertahap dan membawa poin 1. • Siswa pemukul bola tidak dapat memukul bola namun ke tiang hinggap tidak membawa poin • Siswa pemukul bola dapat memukul bola dengan luncas atau meleset.
Decision Making (keputusan yang di ambil) Keterangan Penilai	
<p>A = Appropriate (seuai) indicators batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola sehingga bola tersebut susah diambil lawan atau home run. • Siswa memukul bola ketika dia merasa mampu bola lemparan tersebut dapat di pukul • Siswa memukul bola ketika lemparan bola tersebut sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga bola dapat di pukul. 	<p>IA = Inappropriate (tidak sesuai) indikator Batters (pemain pemukul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil keputusan untuk memukul bola namun ketika memukul bola tersebut meleset sehingga mempermudah lawan mendapat bolanya. • Siswa tetap memukul bola ketika dia merasa kurang yakin bahwa bola tersebut tidak dapat dipukul • Siswa tetap memukul bola walaupun lemparan bola tersebut tidak sesuai dengan permintaan lemparannya sehingga tidak terpukul.
Memberi Dukungan (Supoort)	
A = Appropriate (sesuai)	IA = Inappropriate (tidak sesuai)

Tabel 3.5 Lanjutan.

<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • Pemain memukul bola melewati garis sehingga teman dapat berlari ke ruang hinggap sampai ke ruang bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tidak dapat bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan • Pemain tidak dapat memukul bola
--	--

Tabel 3. 6 Indikator Komponen GPAI untuk Bertahan

Berikut Indikator – indikator komponen GPAI yang terdapat pada regu bertahan:

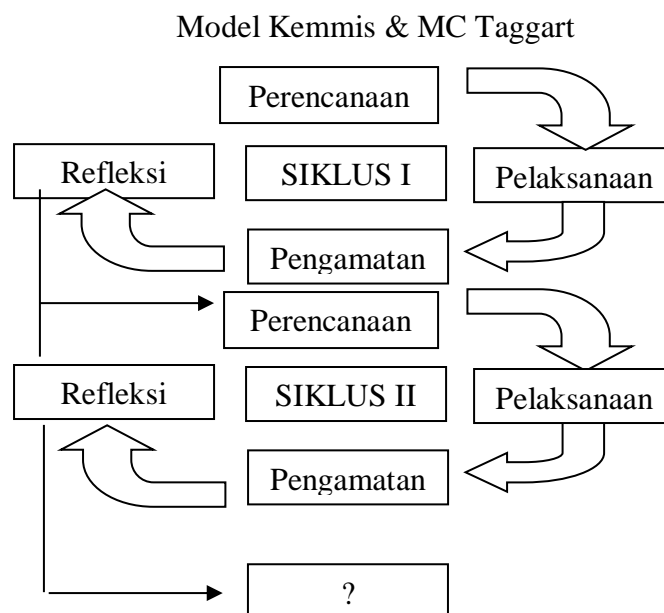
Skill Executive (melaksanakan keterampilan) keterangan penilaian	
<p>E = <i>Effective</i> (efektif) indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada pemukul secara akurat dan tepat • Siswa melempar bola pada pemukul sesuai permintaan pemukul • Siswa melempar bola pada pemukul tidak terburu – buru agar mudah di terima oleh temannya. indikator Fielder (Pemain penjaga lapangan) • Siswa melempar bola pada teman yang terdekat dengan lawan • Siswa melempar bola pada temannya secara akurat dan tepat • Siswa melempar bola pada temannya tidak terburu – buru agar mudah di terima oleh temannya. 	<p>IE = <i>Ineffective</i> (tidak efektif) indikator Pitchers (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola pada pemukul secara asal – asalan. • Siswa melempar bola pada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul • Siswa melempar bola pada pemukul terburu – buru sehingga mempersulit pemukul untuk menerima bola lemparannya. Indikator Fielder (pemain penjaga lapangan) • Siswa melempar bola pada temannya secara asal – asalan • Siswa melempar bola pada teman yang jauh dari lawan • Siswa melempar bola pada temannya terburu – buru sehingga mempersulit temannya.

Tabel 3.6 Lanjutan

<i>Decision Making</i> (keputusan yang diambil) keterangan penilaian	
<p>A = <i>Appropiatte</i> (sesuai) Indikator <i>Pitchers</i> (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola kepada pemukul sesuai permintaan dari pemukul • Siswa melempar bola kepada pemukul dengan benar • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak mempersulit pemukul. Indikator fielder (pemain penjaga lapangan) • Siswa melempar bola kepada temannya yang sedang berjaga di tian hinggap yang akan dituju oleh lawan agar dapat membakar lawan. • Siswa melempar bola kepada temannya yang dekat dengan pelari agar dapat di tag • Iswa langsung melempar bola kepada pelari yang akan menuju tiang hinggap dan mengenai pelari 	<p>IA = <i>Inapropiate</i> (tidak sesuai) indikator <i>Pitchers</i> (pelambung bola tengah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak sesuai permintaan pemukul • Siswa melempar bola kepada pemukul tidak benar • Siswa melempar bola kepada pemukul dengan mempersulit pemukul. Indikator fielder (pemain penjaga lapangan) • Siswa tidak melempar kepada temanya yang sedang berada berjaga di tiang hinggap yang akan ditinju oleh lawan. • Siswa melempar bola kepada temannya yang jauh dengan pelari sehingga suli untuk men tag pelari • Siswa tidak melempar bola langsung kepada pelari sehingga pelari tersebut dapat menuju tiang hinggap
Memberi Dukungan (<i>Support</i>)	
<p>A = <i>Appropiate</i> (sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa penjaga mampu menangkap bola yang dilempar tim penyerang • Tim penjaga mengoperkan bola terhadap rekannya 	<p>IA = <i>Inappropiate</i> (tidak sesuai)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa penjaga tidak mampu menangkap bola yang dipukul tim penyerang

3.4 Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3. 3 Siklus Penelitian Tindakan

Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi (Arikunto, 2013, hlm. 138).

3.5 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Trias Abdul Karim, 2019

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF DALAM PERMAINAN MINI VOLI UNTUK MENINGKATKAN PHYSICAL SELF CONCEPT (PSC) DAN KETERAMPILAN BERMAIN SISWA

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

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di salah satu SDN di kota Bandung. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi.

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Penjas dan Kepala salah satu SD Negeri di Kota Bandung).
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.
- c. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model kooperatif dalam permainan voli untuk meningkatkan *Physical Self Concept* (PSC) dan keterampilan bermain siswa.
- d. Membuat lembar observasi dan format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- e. Menyiapkan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- f. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan mini voli.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas permainan mini voli dengan penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan *Physical Self Concept* (PSC) dan keterampilan bermain siswa. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pendahuluan

- Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
 - Melakukan presensi.
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Memotivasi peserta didik.
 - Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
- a. Kegiatan Inti
- Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
 - Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk aktivitas permainan mini voli tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan
 - Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
 - Mempelajari bentuk permainan mini voli dengan kelompok masing-masing .
 - Melakukan tes permainan mini voli dengan test yang ditentukan.
- b. Penutup
- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
 - Melakukan pendinginan di tempat.
 - Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
 - Peserta didik dibereskan, dihitung, berdoa' a dan dibubarkan.
- c. Observasi
- Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer.

d. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian dianalisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada setiap observasi dari kegiatan siklus penelitian menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa kata-kata (narasi) dan angka-angka menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu, untuk menentukan kategori nilai yang akan diberikan kepada siswa yaitu dengan Penilaian Acuan Norma (PAN) yang menggunakan kurve normal dengan lima kategori (A-E) untuk mengetahui penampilan bermain siswa dalam bermain minivoli melalui penerapan model kooperatif. Untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa dan tingkat keberhasilan pembelajaran peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor (x)

N : Banyaknya subjek

Mencari simpangan baku (s) :

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

- s : Simpangan baku
 x_i : Skor yang dicapai seseorang
 \bar{x} : Nilai rata-rata yang dicari
 n : Banyaknya subjek

Data hasil angket *Physical Self Concept* (PSC) selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis persentase. Teknik analisis persentase dinyatakan dengan rumus:

$$P = \frac{\text{skor hasil jawaban siswa dalam satu indikator}}{\text{skor hasil jawaban maksimum siswa dalam satu indikator}} \times 100\%$$