

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam proses penelitian diperlukan hadirnya sebuah desain penelitian, desain penelitian yang digunakan adalah desain yang dikemukakan oleh Hidayat, dkk. (2016, hlm. 5) mengemukakan “Penelitian tindakan adalah suatu kajian tentang situasi social dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi social tertentu”. Sedangkan penjelasan metode menurut Sugiyono (2017, hlm. 2) menjelaskan bahwa “pada dasarnya cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan yang dilakukan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Tindakan kelas dilakukan oleh seorang guru seyogyanya dilakukan dengan kesadaran dan tanpa tuntutan dari pihak manapun. Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 5) “penelitian tindakan adalah suatu kajian dalam situasi social dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi social tertentu.”

Berdasarkan uraian pendapat diatas mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga dapat disimpulkan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan tindakan yang dilakukan oleh guru yang memiliki tujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan KKM, sehingga kesempatan peserta didik untuk lebih banyak beraktifitas pada saat proses pembelajaran berlangsung akan mendapatkan perubahan karena metode pembelajaran yang diterapkan setiap guru memiliki keanekaragaman. Dapat diberikan contoh pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran inquiri untuk diterapkan pada saat penelitian tindakan kelas berlangsung pada proses pembelajaran berlangsung, dan diterapkan pada seluruh siklus dan tindakan dalam penelitian ini.

3.2 Partisipan Waktu dan Tempat Penelitian

Irvan Hilmy Suryaman, 2019
Implementasi Model Inquiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD
Universitas Pendidikan Indonesia | Respiratory. upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SDN 062 Ciujung kelas V Kota Bandung. yang secara umum memiliki kemampuan bergerak dan bermain yang berbeda- beda yang berjumlah

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDN 062 Ciujung Kota Bandung.

3.2.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal Pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksakan penelitian dan pihak yang terkait penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Selasa	30, April 2019	10 : 00 – 12 : 00	1	1
2	Selasa	16, Juli 2019	10 : 00 – 12 : 00	1	2
3	Selasa	23, Juli 2019	10 : 00 – 12 : 00	2	1
4	Selasa	30, Juli 2019	10 : 00 – 12 : 00	2	2

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian guna mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Selanjutnya Arikunto (2010, hlm. 149-158) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Jenis-jenis

metode atau instrumen pengumpulan data meliputi tes, angket atau kuesioner, interviw, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi.” Dengan menggunakan instrumen yang tepat, maka data yang didapatkan akan sesuai dengan apa yang diinginkan. Jadi instrumen penilaian adalah suatu alat ukur pada pembelajaran supaya kita bisa mengetahui hasil dari belajar tersebut.

Dalam penulisan ini, untuk mengetahui jumlah waktu aktif belajar siswa pada saat pelaksanaan penelitian dilakukan observasi mengenai JWAB PBM Pendidikan jasmani, format observasi yang digunakan mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh Suherman. Selain dengan menggunakan observasi digunakan pula observasi awal untuk menggali informasi dari guru pendidikan jasmani.

Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan *soccer like games* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*).

Menurut Oslin, dkk. (dalam Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 221) menjelaskan bahwa: “*suggested their Games performance Assessment Instrument. (GPAI) to evaluate game performance, was intrinsically linked to their development of the aforementioned so thant teacher.* “mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai”. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan . Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.2 JWAB Kisi-kisi instrumen JWAB

Variable JWAB	Indikator JWAB	Sub-Indikator
---------------	----------------	---------------

<p>Katagori Aktivitas dalam proses belajar mengajar Pendidikan jasmani (Suherman, 2009, hlm. 115)</p>	<p>Manajemen (M) Manajemen adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk yang bersifat manajerial.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a 2. Mengecek kehadiran 3. Pergantian materi 4. Menyiapkan & menyimpan peralatan
	<p>Aktivitas belajar (A) Aktivitas belajar adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pemanasan 2. Melakukan tugas gerak 3. Melakukan pendingingan
	<p>Instruction (I) Instruction adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instruksi guru 2. Demonstrasi/ccontoh tugas gerak
	<p>Waiting (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ke tiga kategori di atas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunggu giliran 2. Menunggu guru untuk mendengarkan instruksi 3. Tidak melakukan tugas gerak: ngobrol, bergurau, melakukan aktivitas lainnya.

(Sumber : Suherman, revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani, 2009, hlm.

30)

Tabel 3.3

3.3.1 Instrumen JWAB

Episode	Stopwatch	Alokasi focus	Σ siswa focus
1	0.01.00		
2	0.02.00		
3	0.03.00		
4	0.04.00		

(Sumber : Suherman, revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani, 2009, hlm.

33)

Beberapa langkah pelaksanaan penggunaan instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hidupkan stopwatch sejak dari awal hingga akhir pembelajaran.
2. Berikan tanda cek pada kolom stopwatch sesuai dengan berkurangnya waktu dalam stopwatch.
3. Berikan tanda cek (X) pada kolom alokasi fokus segera setelah guru menyuruh siswa melakukan aktivitas fisik fokus tujuan.
4. Pada saat yang sama tuliskan jumlah siswa yang melakukan aktivitas fisik fokus tujuan pada kolom “# siswa fokus”.
5. Penghitungan jumlah siswa yang melakukan aktivitas fisik fokus tujuan pada menit berikutnya dilakukan segera setelah waktu memasuki menit berikutnya.
6. Perhitungan jumlah siswa fokus tujuan hanya dilakukan manakala pada kolom sebelumnya terdapat atanda (X)

3.3.2 Instrumen GPAI

Tabel 3.4

Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
----------	-------------------------------

Irvan Hilmy Suryaman, 2019

Implementasi Model Inquiri Dalam Soccer Like Games Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD

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

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>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan 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.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : The Game Performance Assessment Instrumen (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam implementasi gaya mengajar *guided discovery* untuk meningkatkan keterampilan *soccer like games*, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Markin*) 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 siswa dalam bermain kasti dan mencatat sesuai atau tidak sesuaiannya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

Tabel 3.5

Tabel Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Marking</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi darikawalan lawan.
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>).	<p>Passing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran <p>Stoping</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat menerima bola, bola tidak jauh dari kaki. • Bola tidak terebut oleh lawan <p>Dribling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tidak jauh dari kaki • Bola tidak terebut oleh lawan • Dapat melewati lawan
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola.

Tabel 3.6 Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Member Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
Jumlah								
Rarta-rata								

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain *soccer like games*

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal ini diamat oleh observer selama pembelajaran baik mengenai kinerja guru, pemberian materi, feedback yang diberikan

anak terhadap pembelajaran yang diberikan, an lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan dan lapangan.

Penulisan menggunakan lembar observasi yang di berikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan melempar, menangkap, dan memukul. Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah – masalah terhadap penelitian. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Format Catatan Lapangan	
Catatan lapangan	
Siklus	:
Hari/tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:

Gambar 3.1 Catatan lapangan

Lalu peneliti melakukan penilaian berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Penilaian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu dengan 1 siklusnya dilakukan 2 pertemuan maka total yang dilakukan oleh peneliti seluruhnya adalah 4 pertemuan. Dengan setiap pertemuannya di berikan materi ajar mengenai permainan lempar tangkap bola dengan permaian yang berbeda – beda dan di akhiri dengan pembelajaran kasti. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan pengolah data lalu dapat ditarik kesimpulan.

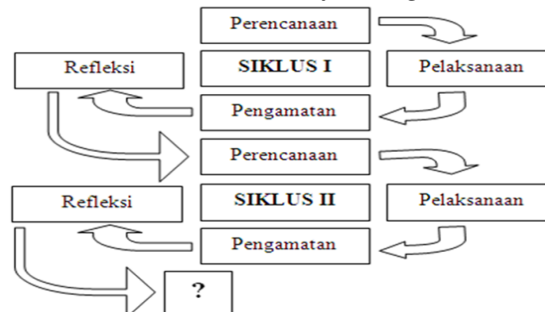
3.4 Prosedur dan Tahap Penelitian

3.4.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat dua tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal (pra siklus), ditemukan bahwa tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran *soccer like games*. Menurut Arikunto dalam Suyadi (2010, hlm. 50) mengemukakan bahwa konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Perencanaan atau *planning*
- b) Pelaksanaan atau *acting*
- c) Pengamatan atau *observing*
- d) Refleksi atau *Reflecting*

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan di atas maka mempermudah alat penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Rencana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model desain arikunto. Konsep pokok penelitian model desain arikunto terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflecting*).



Gambar 3.2. Model Desain PTK

Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart menurut Arikunto (2010: 16).

3.4.2 Rencana tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan harus bersamaan dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam menentukan tindakan peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk

melakukan rencana tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

A. Perencanaan

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

a) Membuat lembar observasi

- 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
- 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.

Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat seperti bola , cons, rompi,gawang) untuk kegiatan penerapan model inquiri pada permainan *soccer like games* .

B. Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, penelitian berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model inquiri pada permainan *soccer like games* . Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

1. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model inquiri pada permainan *soccer like games* .
2. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

3. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

C. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersama dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

D. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkat dalam penerapan model inquiri pada permainan *soccer like games*. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Siklus I:

1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah setelah diperoleh data dari hasil pra observasi dan informasi dari guru mitra, bahwa permasalahan yang terjadi dalam kelas 5 adalah kurang aktif ketika pembelajaran *soccer like games* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memahami tentang

pembelajaran *soccer like games* dan kurang bersemangat pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.

Selanjutnya tahap perencanaan tindakan yaitu menentukan jadwal penelitian, mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan materi pembelajaran. Selain itu peneliti akan bertindak langsung sebagai guru yang melaksanakan pengajaran, dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer yang akan membantu melakukan pengamatan selama penelitian berlangsung dan untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dibantu oleh alat penelitian seperti pedoman lembar observasi dan catatan lapangan.

Tahapan 1 (Bentuk Pembelajaran 1)

Masalah Taktis	Mempertahankan penguasaan bola
Fokus Pembelajaran	Mengoper dan mengontrol bola
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan operan pendek - Menggunakan satu sentuhan untuk mengontrol dan mengumpan kegerakk berikutnya. - Kerjasama, kecepatan membuat keputusan, mentaati aturan.
Bentuk Permainan 1	Permainan <i>soccer like games</i> 3 vs 1 dalam permainan ini tim yang terdiri dari 3 orang berusaha menguasai bola selama mungkin, dan sedangkan tim yang terdiri dari 1 orang berusaha merebut untuk bola, jika tim A berhasil menguasai bola selama 1 menit maka tim A berhak mendapatkan point, dan sebaliknya jika tim B berhasil merebut bola tim B juga berhak mendapat point juga. Setelah siswa dari tim A yang gagal mempertahankan bola bergantian mejadi bertahan dan begitupun sebaliknya

Tabel Lanjutan Tahapan 1 (Bentuk Pembelajaran 1)

Pertanyaan-pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apa yang harus anda lakukan ketika teman tim anda sedang menguasai bola ? - Adakah kesulitan ketika anda ingin mengoper bola? - Operan yang seperti apa yang harus anda berikan kepada teman anda ! apakah operan lambung atau operan datar ? - Posisi manakah yang tepat untuk meminta bola kepada teman anda yang sedang menguasai bola ?
-----------------------	--

Tujuan Aktivitas	Untuk melatih mengumpan dan mengontrol bola dalam permainan.
Petunjuk	Operan <ul style="list-style-type: none"> - Menghadap kearah bola yang di operkan. - Kaki yang tidak menendang berada dekat bola. - Gunakan kaki bagian dalam. - Tendang bola pada bagian tengahnya. Menerima Bola <ul style="list-style-type: none"> - Berdiri segaris dengan arah datangnya bola. - Satu sentuhan dengan kaki bagian dalam untuk mempersiapkan diri pada operan berikutnya.
Bentuk Permainan 2	Permainan <i>soccer like games</i> 3 vs 1 dalam permainan ini sama saja dengan pembelajaran yang pertama akan tetapi pada pembelajaran ke dua ini mempunyai target yang harus dicapai siswa, jadi setiap tim berusaha mencetak poin dengan cara Tim A yang berjumlah 3 orang berusaha untuk mengenakan bola kepada coners Tim B dan sebaliknya Tim B yang berjumlah 1 orang berusaha dengan cara merebut bola.
Pertanyaan-pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apa perbedaan dalam permainan yang pertama dengan permainan yang kedua ? - Kesulitan apa yang anda dapatkan dalam permainan ini ? - Mudahan mana dalam permainan pertama dengan yang ke dua dalam penguasaan bola ?
Tujuan Aktivitas	Untuk melatih mengumpan dan mengontrol bola dan memasukan bola ke gawang secara akurat dalam permainan
Kondisi-kondisi	Maksimum setiap orang berhak melakukan 3 sentuhan sebelum melakukan passing terhadap teman atau bergantung pada kemampuan siswa.

a) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

b) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan refleksi terhadap data yang didapat dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran di siklus I, sehingga dapat

Irvan Hilmy Suryaman, 2019

Implementasi Model Inkuiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD

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

diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapat dalam observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi peneliti dan observer dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan dasar siswa dalam aktif belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games*. Hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah – langkah dalam siklus ke II.

Tahapan 1 (Bentuk Pembelajaran 2)

Masalah Taktis	Mempertahankan penguasaan bola
Fokus Pembelajaran	Mendukung pembawa bola
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa berada pada posisi yang tepat untuk menerima bola. - Kerjasama, kecepatan membuat keputusan, mentaati aturan.
Bentuk Permainan 1	Permainan <i>soccer like games</i> 3 vs 2 dalam permainan ini menggunakan gawang kecil, yang dimana gawang tersebut berada di Tim B yang berjumlah 2 orang sedangkan Tim A yang berjumlah 3 orang berusaha memasukan bola ke gawang yang di jaga oleh tim B, sedangkan Tim B juga berhak mendapatkan point jika bola yang sedang dikuasai oleh Tim A direbut tersebut oleh Tim B.
Pertanyaan-pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah Tim anda mendapatkan kesulitan dalam mengoper bola ? - Adakah kesulitan dalam menguasai bola ?
Tujuan Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Akurasi operan dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar. - Para pemain bergerak secara aktif . - Cara mencetak score pada setiap tim yang berbeda.

Tabel Lanjutan **Tahapan 1 (Bentuk Pembelajaran 2)**

Irvan Hilmy Suryaman, 2019

Implementasi Model Inquiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD

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

Kondisi-kondisi	Maksimum setiap orang berhak menguasai bola selama mungkin tanpa direbut oleh tim lawan sebelum melakukan passing terhadap teman atau bergantung pada kemampuan siswa.
Tujuan Aktivitas	Pemain pendukung bergerak ke posisi yang tepat. Penyerang (A) menunggu pemain bertahan (X) menutup pergerakan, pemain (B) kemudian mengoperkan bola. Lima kali pengulangan atau percobaan sebelum bergantian merasakan untuk menjadi pemain bertahan dan juga pemain menyerang.
Bentuk Permaian 2	Ulangi permaian 1

a) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas teknik dasar yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

b) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II. Tahap refleksi dilakukan atas hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model inquiri Dalam tahap refleksi ini, hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

Siklus II:

Tahapan 2 (Bentuk Pembelajaran 1)

Masalah Taktis	Pertahanan ruang
Fokus Pembelajaran	Membatasi ruang gerak lawan yang menguasai bola.
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami pentingnya membatasi ruang gerak lawan yang menguasai bola di daerah pertahanan. - Kerjasama, kecepatan membuat keputusan, dan juga taat aturan.

Tabel Lanjutan **Tahapan 2 (Bentuk Pembelajaran 1)**

Bentuk Permainan 1	Permainan <i>soccer like games</i> 3 vs 3 + 1 joker dalam permainan ini setiap tim berusaha menguasai bola selama mungkin, dan memasukan bola ke gawang setiap tim juga berusaha mencetak score/ point pada setiap permainan setelah itu setiap tim saling menutupi ruang gerak lawan agar lawan tidak dapat menembus pertahanan timnya.
Tujuan Aktivitas	Pemain bertahan berada pada posisi antara lapangan lawan dan gawang sendiri. Dapat lawan dan bola.
Kondisi-kondisi	Membatasi ruang gerak lawan dan berusaha mencetak score/point disetiap permainanya.
Pertanyaan-pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apa yang harus anda lakukan dalam permainan pertahanan ruangan ini ? - Bagaimana tim anda dapat menguasai bola ?
Tujuan Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan ruang dan mencetak score pada setiap permainanya - Menggunakan satu orang joker yang bersifat pemain netral
Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> - Tutup arah lawan secara cepat. - Dekati lawan sejangkauan tangan. - Merebut bola ketika saat kehilangan bola .
Bentuk Permainan 2	Permainan <i>soccer like games</i> 4 vs 4 + 1 joker dalam permainan ini setiap tim berusaha menguasai bola selama mungkin, dan memasukan bola ke gawang setiap tim juga berusaha mencetak score/ point pada setiap permainan setelah itu setiap tim saling menutupi ruang gerak lawan agar lawan tidak dapat menembus pertahanan timnya.
Tujuan Aktifitas	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan ruang dan mencetak score pada setiap permainanya - Menggunakan satu orang joker yang bersifat pemain netral
kondisi – kondisi	Membatasi ruang gerak lawan dan berusaha mencetak score/point disetiap permainanya.

a) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I.

Irvan Hilmy Suryaman, 2019

Implementasi Model Inquiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD

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

b) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan I untuk menentukan tindakan berikutnya. Tahap refleksi dilakukan atas hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model inquiri. Dalam tahap refleksi ini, hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis.

Tahapan 2 (Bentuk Pembelajaran 2)

Masalah Taktis	Menggunakan ruang dalam serangan
Fokus Pembelajaran	Menggunakan luas lapangan dengan menggiring bola
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran pada daerah yang terbaik untuk melaksanakan serangan. - Menguasai keterampilan menggiring bola. - Kerjasama, kecepatan, membuat keputusan, mentati aturan.
Bentuk Permainan 1	Permainan <i>soccer like games</i> 5 vs 5 , dalam permainan ini setiap tim berusaha memasukan bola kedalam gawang lawanya.
Pertanyaan-pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> - Selain mengoper pada teman apa yang dapat dilakukan untuk membuka ruang serangan ? - Bagaimana anda memanfaatkan ruangan itu ? - Bagaimana tim anda dapat melakukan serangan ? - Dalam permainan ini bagaimana passing yang tepat kepada teman tim anda ?
Tujuan Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Menggiring bola dengan kaki bagian luar dan kali bagian dalam atau saling bergantian
Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> - Dorong atau tekan bola - Dan bola harus selalu dekat dengan kaki - Dorong dan melewati lawan
Bentuk Permainan 2	Ulangi permainan 1.
Pertanyaan-pertanyaan	<p>Apa kesulitan yang anda dapatkan dalam permainan ini ?</p> <p>Dalam permainan 5 vs 5 apakah anda kesulitan dalam menerobos pertahanan lawan ?</p>

Tabel lanjutan **Tahapan 2 (Bentuk pembelajaran)**

Tujuan Aktivitas	- Menyerang ruang dibelakang lawan (membuat terobosan)
Kondisi-kondisi	- Membatasi gerak dengan permainan man to man marking

a) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I

b) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat diatas KKM sekolah

3.6 Analisis Data

Setelah data didapatkan tentunya proses selanjutnya adalah menganalisis informasi data yang telah didapat. Adapun analisis data yang digunakan adalah dengan mendeskriptifkan data serta menggunakan analisis data yang merujuk pada analisis jumlah waktu aktif belajar yang dikembangkan oleh Suherman (2009, hlm. 116) sebagai berikut:

Proporsi pemanfaatan waktu = jumlah alokasi fokus : jumlah alokasi waktu X 100

Jumlah keterlibatan siswa = jumlah siswa fokus : jumlah siswa X 100

Waktu pengelolaan (M) = total waktu pengelolaan : total jam pelajaran X 100

Waktu instruksi (I) = total waktu instruksi : total jam pelajaran X 100

Waktu belajar (A) = total waktu belajar : total jam pelajaran X 100

Waktu menunggu (W) = total waktu menunggu : total jam pelajaran X 100

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

Irvan Hilmy Suryaman, 2019

Implementasi Model Inquiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD

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

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [DMI = SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrumen (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

3.6.1 Mencari rata-rata (\bar{x})

Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89) mengemukakan “untuk keperluan dan perhitungan selanjutnya akan digunakan symbol-simbol”. Berikut ini rumus untuk mencari rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

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

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

n = Banyaknya Subjek

X = Skor setiap Subjek

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan

komponen keterampilan bermain kasti, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan perlindungan (*base*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.