

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan disekolah oleh guru dirancang dengan sedemikian rupa agar siswa dapat mengalami pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga. Karena pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu pembelajaran yang sangat luas cakupannya dan banyak melibatkan unsur bermain dalam setiap pembelajarannya sehingga diperlukan keterampilan gerak motorik yang baik, pengambilan keputusan yang cepat dan tepat, serta bertindak dengan cepat berdasarkan keputusan tersebut. Dalam pembelajaran penjas banyak melibatkan olahraga permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sepakbola merupakan salah satu contoh olahraga permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Sepakbola adalah permainan terpopuler diseluruh dunia bahkan di Indonesia. Olahraga ini mempunyai daya tarik tersendiri di berbagai kalangan masyarakat Indonesia, mulai dari orang dewasa sampai anak-anak menyukai dan melakukan permainan ini. Seperti menjadi olahraga permainan yang wajib dilakukan dimanapun tempatnya dan menjadi salah satu olahraga yang dapat menyatukan seluruh elemen masyarakat tak peduli dari berbagai macam golongan, semuanya menyukai dan melakukan permainan ini. Terlebih lagi perkembangan zaman yang turut serta mempengaruhi perkembangan sepakbola dengan pesat, hal ini terbukti dengan berkembangnya permainan ini sampai ke sekolah-sekolah baik SD, SMP/Mts, maupun SMA/K, bahkan sampai ke perguruan tinggi. Di dalam kurikulum 2013 permainan sepakbola digunakan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), yang termasuk kedalam kelompok aktivitas permainan bola besar. Sesuai dengan konsep pendidikan jasmani yang merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik,

permainan, dan olahraga sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Untuk itu guru tetap harus merancang rencana pembelajaran yang mengkombinasikannya dengan permainan sepakbola sampai tercipta suatu pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain itu guru juga perlu mengetahui sejauh mana efektivitas hasil pengajaran yang diterapkannya dengan menilai penampilan bermain siswa tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Sucipto (2015, hlm. 102) Ia mengatakan “Untuk membantu guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung Griffin, Mitchell, dan Oslin telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*”. Aspek-aspek yang diobservasi dalam GPAI termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah-masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, dan melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Menurut Harvey (2008, hlm. 221) menyatakan bahwa “*The Game Performance Assessment Instrument (Oslin et al., 1998) was developed to measure game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills*”. Dikembangkan untuk mengukur performa bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan menerapkan keterampilan yang tepat. Ini merupakan instrumen yang bisa dikatakan cocok diterapkan dalam sebuah permainan beregu yang didalamnya terdapat berbagai permasalahan taktis yang harus dihadapi siswa, seperti yang dikemukakan oleh Harvey (2008, hlm. 221) yang menyatakan “*These are crucial in various games, such as soccer, basketball, softball, rugby, or field hockey*”. Ini sangat penting dalam berbagai permainan, seperti sepak bola, bola basket, softball, rugby, atau hoki lapangan. Untuk mengukur penampilan bermain siswa, setidaknya ada tujuh komponen yang harus diamati oleh peneliti, yakni :

1. Kembali ke pangkalan (*home base*).

2. Menyesuaikan diri (*adjust*).
3. Membuat keputusan (*decision making*).
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*).
5. Memberi dukungan (*support*).
6. Melapis teman (*cover*).
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard of mark*).

Mammert dan Harvey menganggap GPAI dapat mengukur penampilan bermain dengan menunjukkan pemahaman serta kemampuan memecahkan masalah taktis. Pemahaman dan kemampuan memecahkan masalah taktis yang ada dalam situasi permainan juga dapat diterapkan dalam permainan-permainan beregu yang memiliki permasalahan taktis cukup banyak seperti sepakbola. Pembelajaran sepakbola disekolah belum berjalan dengan efektif yang disebabkan karena pemahaman taktis dan kemampuan memecahkan masalah dalam situasi permainan siswa masih rendah, sehingga penampilan bermain siswa secara keseluruhan kurang begitu baik. Pembelajaran sepakbola akan lebih efektif apabila penampilan bermain siswa dalam tingkatan yang baik pula. Untuk itu pemberian pemahaman-pemahaman taktis perlu di berikan oleh guru kepada siswa terutama dalam pembelajaran permainan olahraga beregu agar siswa memiliki kesadaran taktis dan dapat meningkatkan penampilannya.

Game Performance Assessment Instrument (GPAI) merupakan instrumen tes yang dapat di terapkan kedalam beberapa permainan yang sesuai dengan komponen-komponen yang terdapat dalam GPAI, seperti salah satunya sepakbola. Dalam pembelajaran sepakbola siswa dituntut selain mempunyai keterampilan teknik yang baik, siswa juga harus memiliki pemahaman taktis, pengambilan keputusan yang baik, melakukan gerakan mendukung teman satu tim ketika menguasai bola, membantu pertahanan, melakukan gerakan yang sesuai dengan situasi permainan, dan lain-lain. Luis M. García López dan David Gutierrez (2018) menyatakan bahwa

GPAI allows different scoring systems. The two main systems are the tally and a rubric-based scoring systems. The tally scoring system is based on scoring each of the actions, interpreting them as appropriate/ inappropriate when relating to decision making, and efficient/inefficient when referring to execution. The rubric scoring system evaluates the game performance components through a five-level Likert scale, from very weak performance (1) to very effective performance (5). In both systems, the GPAI must describe the

criteria that students/teachers/researchers must follow to interpret the game performance. (hlm. 324)

GPAI memungkinkan sistem penilaian yang berbeda. Dua sistem utama adalah sistem penghitungan berbasis penghitungan dan rubrik. Sistem penghitungan skor didasarkan pada penilaian setiap tindakan, menafsirkannya sebagai tepat/tidak tepat ketika berkaitan dengan pengambilan keputusan, dan efisien/tidak efisien ketika mengacu pada eksekusi. Sistem penilaian rubrik mengevaluasi komponen performa bermain melalui skala Likert lima tingkat, dari kinerja yang sangat lemah (1) hingga kinerja yang sangat efektif (5). Dalam kedua sistem, GPAI harus menggambarkan kriteria yang harus diikuti siswa/guru/peneliti untuk menginterpretasikan kinerja permainan. GPAI dapat memberikan penilaian terhadap penampilan bermain siswa, selain itu keunggulan dari GPAI antara lain sifatnya yang fleksibel, seperti yang dikemukakan oleh Sucipto (2015, hlm. 103) “Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya yang fleksibel. Guru pendidikan jasmani dapat menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang akan diberikan pada saat itu”. Adapun komponen-komponen yang ada dalam GPAI yaitu berjumlah 7 komponen, diantaranya :

Tabel 1.1

Komponen-Komponen Tes Game Performance Assessment Instrument (GPAI)

Komponen	Kriteria
1. <i>Home base</i>	Pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu, baik pada saat bertahan atau menyerang.
2. <i>Adjust</i>	Pergerakan seorang pemain yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, baik pada saat menyerang

	atau bertahan.
3. <i>Decision making</i>	Keputusan yang diambil pemain dalam situasi-situasi permainan, baik pada saat menyerang atau bertahan.
4. <i>Skill execution</i>	Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan tindakan dengan memilih jenis keterampilan yang digunakannya.
5. <i>Support</i>	Memberikan dukungan kepada teman seregu baik pada saat bertahan maupun menyeraang.
6. <i>Cover</i>	Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan dibelakang teman yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak kearah lawan yang menguasai bola.
7. <i>Guard of mark</i>	Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau tidak menguasai bola.

Tes GPAI dengan komponen-komponennya dianggap dapat membantu untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, melalui tes tersebut guru dapat mengukur dan menilai penampilan bermain siswa secara efektif sehingga guru dapat mengetahui keefektifan hasil pembelajaran yang diterapkannya. Namun informasi mengenai kualitas bentuk tes GPAI yang didapat peneliti belumlah dilakukan pengujiannya. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas tes tersebut alasan penulis tertarik melakukan penelitian tersebut karena berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012) yang menyatakan

“Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, otomatis hasil (data) penelitian menjadi valid dan reliabel. Hal ini masih akan dipengaruhi oleh kondisi obyek yang

diteliti, dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data”. Hlm. 173

Berdasarkan pernyataan tersebut penulis beranggapan bahwa GPAI itu sendiri berasal dari luar negeri, diciptakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin dengan maksud untuk membantu guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan bermain siswa. Postur tubuh orang di Indonesia jelas berbeda dengan postur tubuh orang-orang yang berada di luar negeri, begitu juga dengan keadaan postur tubuh siswa-siswanya jelas berbeda. Selain itu faktor lingkungan sekolah juga yang pastinya berbeda. Oleh karenanya peneliti rasa perlu adanya pengujian tes GPAI tersebut terutama berkenaan dengan kualitas tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Informasi yang keliru mengenai keadaan subyek atau individu yang dikenai tes akan didapatkan jika suatu alat ukur yang dipakai tidak valid dan reliabel. Hal ini akan membuat kesalahan data-data dan pada akhirnya akan mempersulit guru untuk mengetahui tingkat penampilan bermain siswa. Dengan mengumpulkan informasi atau data dari tes, dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel diharapkan dapat menunjukkan kualitas hasil tes itu sendiri. Dalam hal ini penulis memutuskan untuk melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumennya saja.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas tes *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* pada siswa-siswa di Indonesia belum dilakukan pengujiannya, terutama mengenai derajat validitas dan reliabilitasnya. Untuk itu penulis tertarik mengadakan penelitian untuk mengkaji kualitas tes dan tingkat validitas reliabilitasnya. Penelitian ini mengambil judul : **Uji Validitas dan Reliabilitas Tes *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* Pada Siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah–masalah yang terjadi, diantaranya :

1. Tingkat validitas tes GPAI belum tentu valid.
2. Tingkat reliabilitas tes GPAI belum tentu reliabel.
3. Kualitas tes GPAI belum dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya khususnya untuk siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat.
4. Siswa yang mengikuti tes belum tentu memiliki tingkat penampilan bermain sepakbola yang baik.
5. Kualitas dari siswa yang mengikuti tes GPAI yang dilakukan belum tentu memiliki dampak yang mempengaruhi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berkenaan dengan kualitas tes dan identifikasi masalah, agar permasalahan tidak terlalu luas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas yaitu hanya akan meneliti tingkat validitas dan reliabilitas tes GPAI pada siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan mengadakan spesifikasi permasalahan berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Berapa tingkat validitas tes GPAI terhadap siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat?
2. Berapa tingkat reliabilitas tes GPAI terhadap siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat??
3. Apakah tes GPAI untuk siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat? valid dan reliabel?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas tes GPAI pada siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani, tentunya juga bagi kepentingan penulis, pihak sekolah, dan guru-guru pendidikan jasmani. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

Dapat menjadi bahan referensi berkenaan dengan teori tes pengukuran dan evaluasi. Dan penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk keberlangsungan proses belajar mengajar khususnya olahraga permainan yang berkaitan dengan GPAI.

1.6.2 Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi bagi guru pendidikan jasmani maupun peneliti lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya berkenaan dengan instrumen tes GPAI.

1) Bagi Guru

Untuk menambah referensi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan instrumen GPAI.

2) Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa, meningkatkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan penampilan bermain siswa bermain sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

3) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dan pemegang kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar terutama mengarahkan guru untuk menekankan pada pemilihan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran.

4) Bagi Para Peneliti

Dapat digunakan sebagai bahan lanjutan penelitian yang lebih luas tentang tes GPAI, serta penelitian ini dapat dijadikan rujukan tentang kualitas tes melalui validitas dan reliabilitas.

1.7 Definisi Operasional

Berkaitan dengan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini, beberapa batasan istilah yang digunakan dalam penelitian perlu adanya definisi operasional, yaitu :

1. Kegunaan GPAI menurut Mitchell (2016, hlm. 1) adalah *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) approach was developed to assess individual game performance and serve as feedback to the performer after performance had already happened*. GPAI dikembangkan untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan menerapkan keterampilan yang tepat.
2. Validitas menurut Sugiyono (2010, hlm. 173) adalah instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.
3. Reliabilitas menurut Sugiyono (2010, hlm. 173) adalah instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Alat ukur panjang dari karet adalah contoh instrumen yang tidak reliabel/konsisten.

1.8 Struktur Organisasi

Untuk memberikan gambaran dan mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan skripsi, berikut rencana penulisan untuk membuat kerangka penulisan:

1. BAB I Pendahuluan

Didalamnya merupakan uraian dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Dalam bab ini berisi tentang kajian pustaka yang menjadi dasar penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini berisi mengenai pengolahan/analisis data yang dapat dilakukan berdasarkan prosedur penelitian kuantitatif dan pembahasan/analisis dan temuan.

5. BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian dan rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.