

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian bagian terpenting dalam penelitian, penggunaan metode penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 2) “metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Dimana dari empat kata kunci tersebut akan saling berkaitan satu dengan yang lainnya”.

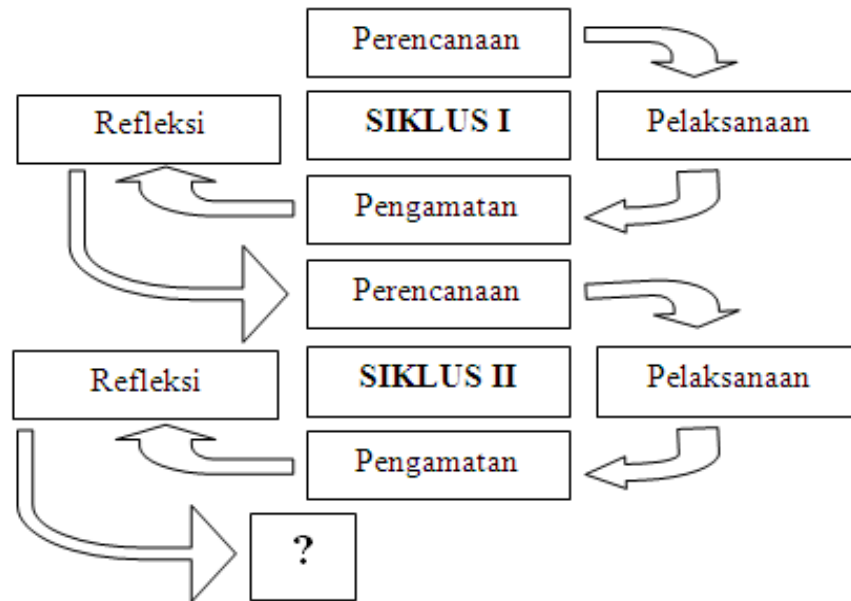
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2015, hlm, 1-2) mengungkapkan “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut”.

Dari pengertian di atas bahwa metode ini memaparkan bagaimana tahapan-tahapan dalam pelaksanaan melakukan penelitian. Adapun kerangka rancangan penelitian yang dapat digunakan menurut Subroto dkk. (2016, hlm. 34) meliputi “ perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi”.

Dari kerangka rancangan yang dikemukakan oleh Subroto dkk, terdapat empat tahapan untuk melakukan model penelitian tindakan kelas, dalam melakukan tahapan penelitian tindakan kelas akan mengacu pada prosedur penelitian penelitian. Prosedur penelitian akan dilaksanakan dengan bertahap sesuai dengan kerangka rancangan penelitian.

Begitupun yang diungkapkan oleh Arikunto dkk. (2012, hlm, 41) “terdapat empat tahapan dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi”.

Gambar 3.1
Alur siklus PTK model Jinh Eliot



1. Tahap merencanakan tindakan

Kegiatan merencanakan terdiri dari empat kegiatan yaitu: menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya skenario pembelajaran, mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpul data, melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario kerja tindakan perbaikan serta prosedur tindakan. Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dan dimana, dan bagaimana melaksankannya. Semua rencana tindakan yang telah ditetapkan dilaksanakan dalam situasi yang sebenarnya. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pula tahap-tahap yang lain, jadi pada saat yang bersamaan dilakukan pula tahap observasi, interpretasi, dan refleksi.

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

3. Tahap melakukan observasi

Tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditunjukkan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik atau alat, antara lain pedoman pengamatan, tes, catatan lapangan, analisis dokumen, kartu portofolio (laporan naratif kualitatif), angket, wawancara, perekaman suara atau gambar, slide (tape fotografi), dan lain-lain.

4. Tahap analisis data dan refleksi

Sesudah perekaman data selesai, peneliti harus melakukan analisis dan refleksi terhadap data yang telah direkam. Dalam tahap ini ada empat kegiatan yang harus dilakukan yaitu, menentukan prosedur analisis; membuat refleksi berkenaan dengan proses tindakan, apa yang telah terjadi dan tidak terjadi, mengapa segala sesuatu terjadi atau tidak terjadi, serta menjajagi alternatif-alternatif solusi yang perlu dikaji, dipilih, dan dilaksanakan untuk mewujudkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, dalam refleksi dilakukan analisis tentang masalah dan hambatan yang telah dihadapi, sekaligus melaksanakan sintesis untuk menemukan kesamaan esensinya secara konseptual sehingga dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan; merumuskan dampak tindakan dan menentukan kriteria dan rencana bagi tindakan selanjutnya.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa refleksi adalah tahap evaluasi atau koreksi terhadap pembelajaran yang kita lakukan. Tahapan ini didiskusikan antara observer dan peneliti.

Dalam penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus dalam 1 siklus terdiri dari dua tindakan. Apabila dalam dua siklus ini belum mendapatkan hasil yang sesuai maka peneliti akan melanjutkan kesiklus dan tahapan selanjutnya samapi tujuan dari penelitian ini tercapai. Akan tetapi peneliti berharap dengan dua siklus tindakan ini akan memenuhi hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun bentuk tindakan

pada setiap siklusnya yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dijelaskan di bawah ini:

Siklus I

1). Perencanaan

Perencanaan materi disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah SDN Mundakjaya 1, yang mengacu pada kurikulum dan tematik buku siswa yang dikemas dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pada siklus satu tindakan satu tugas geraknya dalam permainan bola besar adalah menangkap bola, pada siklus satu dan tindakan satu ini bola yang digunakan adalah bola karet, tujuannya agar memudahkan siswa untuk melakukan tangkap bola. Dalam melaksanakan tugas gerak tersebut terlebih dahulu guru memberikan permainan sederhana yang mengarah pada tugas gerak yang akan dilakukan.

Permainan sederhana yang dapat digunakan pada siklus satu tindakan satu yaitu permainan jadi kucing. Permainan ini terbagi menjadi dua kelompok, kelompok yang pertama menjadi kucing, dan kelompok yang kedua menjadi tikus, kelompok yang menjadi kucing yang memegang bola pertama membuat strategi agar kelompok tikus berubah menjadi kelompok kucing, cara memainkannya, setiap kelompok mengoperkan bola kepada teman sebangkunya dan menyusun strategi untuk menembak lawan, jika lawan sudah kena maka lawan bertugas menjadi kucing dan melakukan hal yang sama. Yang menjadi tikus berusaha untuk menghindar agar tidak kena sama kucing.

Setelah selesai aktivitas permainan maka masuk ke dalam pembelajaran bola besar yang di dalamnya mengajarkan permainan sepak bola, bola basket dan bola voli. Materi tugas pertama yang diberikan peneliti kepada siswa yaitu pada pembelajaran sepak bola mengajarkan permainan taktikal 3 vs 3, dimana menerapkan teknik psing. Hal yang pertama diterapkan kepada siswa yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan dengan jumlah 3vs3, setelah melihat permainan dari siswa, peneliti menanyakan terkait kesulitan yang dihadapi oleh siswa, setelah

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

mengetahui kesulitan dari siswa maka peneliti memberikan tugas drill yaitu berupa pengulangan gerakan passing dengan posisi menyilang.

Setelah menerapkan pengajaran permainan sepak bola selanjutnya masuk ke dalam permainan bola basket yang menerapkan taktikal 3 vs 3, peneliti menerapkan pembelajaran pada teknik passing atau mengoper bola kepada teman satu regunya. Pembelajaran basket dimulai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain 3 vs 3. Setelah siswa bermain, peneliti menanyakan kepada siswa terkait kesulitan yang dihadapinya, dengan mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan pengulangan gerakan dalam passing atau mengoperkan bola dalam bentuk *drill* yang dikemas dalam permainan *chest pas* dengan posisi berputang atau membentuk lingkaran. Stelah melakukan drill maka siswa menerapkan tekninya kembali dengan sebuah permainan yang diberikan peneliti kepada siswanya dalam bentuk permainan take and give, dimana bertugas saling mengoperkan bola kepada teman seregunya sebanyak 5 kali, jika bola berhasil direbut maka tidak mendapatkan poin.

Dari pembelajaran bola basket masuk ke dalam permainan bola voli, yang mana peneliti menerapkan salah satu teknik dari permainan voli dikemas dalam permainan taktis. Pertama peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan bola voli dan bentuk 3 vs 3. Setelah melakukan permainan bola voli peneliti menanyakan terkait kesulitan yang dihadapi oleh seorang siswa. Untuk memberikan solusi terkait masalah yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan tugas gerak berupa pengulangan gerak atau *drill* dalam teknik passing bawah. Setelah dirasa cukup untuk melakukan pengulangan gerakan maka peneliti memberikan tugas kembali untuk menerapkan teknik ke dalam permainan taktis yang sudah dirancang oleh peneliti.

Di akhir pembelajaran peneliti memberikan kesempatan kembali kepada siswa untuk bertanya, memberikan kesimpulan dalam pembelajaran yang telah dilakukan dan mengvaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

2). Perencanaan dua.

Pada perencanaan kedua atau pembelajaran kedua peneliti membuka kelas dengan memberikan permainan terlebih dahulu, bertujuan untuk memberikan semangat di awal pembelajaran. Permainan yang diberikan di awal yaitu permainan berburu mangsa dimana cara untuk melakukannya 3 orang siswa menjadi kucing yang akan mencari mangsa, siswa yang lainnya mangsa buat kucing, yang menjadi kucing akan saling mengoper untuk melempar bola ke mangsa, cara melemparnya keatikan mengenai mangsa maka menggunakan cara memukul bola dari atas dengan telapak tangan atau menendang bola dengan punggung kaki, bola tidak boleh mengenai dari lutut ke atas, yang diperbolehkan dari bawah lutut, jika mangsa sudah kena maka akan berubah menjadi kucing.

Setelah melakukan permainan masuk ke inti pembelajaran yaitu, permainan bola besar. Seperti biasa peneliti memberikan materi terlebih dahulu tentang permainan sepak bola. Teknik yang diajarkan dalam permainan sepak bola yaitu teknik menendang bola dengan menggunakan punggung kaki yang dikemas dalam permainan taktis 2 vs 3. Seperti biasanya peneliti memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada siswa untuk melakukan permainan sepak bola. Setelah bermain barulah peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa, dengan mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan solusi dalam bentuk *drill* atau pengulangan. Siswa melakukan *drill* dengan teknik menendang bola menggunakan bagian punggung kaki yang dilakukan berhadapan dengan temannya. Setelah dari pembelajaran *drill* masuk ke permainan yang sebenarnya, yang mana teknik menendang bola dengan bagian punggung kaki harus digunakan dalam permainan sepak bola.

Kemudian dari pembelajaran sepak bola, masuk ke dalam permainan bola basket yang diawali dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan terlebih dahulu, dengan menggunakan posisi 2 vs 3. Setelah dari permainan kemudian peneliti menanyakan kembali kesulitan yang dihadapi oleh siswa dengan memberikan solusi berupa melakukan gerakan secara berulang-ulang yaitu gerakan *dribble* dengan posisi melewati kons yang sudah disediakan. Dari melakukan tugas pengulangan tersebut maka peneliti langsung memberikan tugas baru dengan

memainkan teknik tersebut ke dalam permainan yang sesungguhnya dengan posisi 2 vs 3.

Dari permainan bola basket lalu masuk ke dalam permainan bola voli, yang mana terlebih dahulu siswa melakukan permainan bola voli dengan posisi 2 vs 3. Setelah melakukan permainan maka peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan kesulitan dalam melakukan tugas geraknya. Setelah siswa mengemukakan tugas gerak barulah peneliti memberikan solusi dengan bentuk *drill* dalam teknik passing atas, dengan cara melakukan, siswa melambungkan bola ke atas lalu diambil oleh siswa lain dengan menggunakan lengan yang posisi jari-jarinya terbuka dan mengambilnya ketika bola sudah di atas dahi. Ketika sudah melakukan *dill* atau pengulangan maka peneliti memberikan tugas selanjutnya untuk menerapkan teknik ke dalam permainan yang sebenarnya dengan posisi 2 vs 3.

Siklus 2

Perencanaan 1).

Dalam siklus 2 perencanaan 1 seperti halnya pada tahap siklus 1 perencanaan 1, peneliti terlebih dahulu memberikan sebuah permainan untuk membuka kelas, bertujuan agar siswa ketika masuk ke permainan inti bersemangat. Permainan yang diberikan peneliti pada siklus 2 perencanaan satu yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok yang pertama diberi nama hijau, kelompok yang kedua diberi nama hitam, masing-masing kelompok saling berhadapan, guru membawa bola ketika guru bilang hijau bola dijatuhkan dan kelompok hijau mengambil bola dengan mengejar kelompok hitam, begitupun sebaliknya.

Setelah dari permainan barulah masuk kedalam pembelajaran inti, seperti biasanya peneliti menaruh pembelajaran sepak bola terlebih dahulu. Yang pertama peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan sepak bola dengan posisi 4 vs 4. Setelah dari permainan barulah peneliti menanyakan terkait kesulitan gerakannya, setelah peneliti mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa maka peneliti memberikan solusi dengan melakukan pengulangan gerakan berupa *drill* dalam teknik *dribble*. Setelah itu barulah guru memberikan tugas selanjutnya dengan menerapkan teknik *dribble* kedalam permainan sepak bola.

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

Setelah mengajarkan teknik *dribble* peneliti melanjutkan ke dalam permainan bola basket, yang mana setiap kali masuk ke dalam permainan baru peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan terlebih dahulu. Setelah dari permainan barulah peneliti menanyakan kepada siswa terkait kesulitan yang dialaminya dengan sekaligus memberikan solusi berupa *dill* dalam teknik *shooting*. Pada *dirll* ini siswa dibagi menjadi dua kelompok jumlahnya sama besar dalam satu kelompok dibagi menjadi tiga banjar, posisinya depan, samping kanan dan samping kiri. Dari melakukan *drill* barulah peneliti menyuruh siswa untuk menerapkan kedalam permainan yang sebenarnya dengan posisi 4vs4.

Selesai dari memberikan pembelajaran permainan bola basket, pembelajaran di lanjutkan menuju permainan bola voli. Tidak jauh berbeda dengan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya peneliti di awal akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan terlebih dahulu, setelah dari melakukan permainan barulah siswa menyampaikan kesulitan yang dialaminya. Dengan teknik *drill* peneliti memberikan solusi terhadap kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Siswa melakukan drill dalam teknik *pasing* bawah dan *spaike*. Salah satu temannya melakukan *pasing bawah* dan teman yang lainnya melakukan *spaike*. Kemudian dari *drill* tersebut peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk diterapkan ke dalam permainan sebenarnya. Perencanaan 2).

Dalam melakukan perencanaan kedua siklus dua sama dengan siklus dan pembelajaran di awal peneliti terlebih dahulu memberikan permainan kepada siswa bertujuan agar siswa memiliki semangat untuk bergerak ketika melakukan pembelajaran inti, adapun pembelajaran permainan yang diberikan peneliti yaitu: permainan pemburu dan mangsa. Siswa yang berperan sebagai pemburu berusaha untuk menyentuh mangsa sambil memantulkan bola ke lantai (*dribble*), mangsa berusaha menghindari dari pemburu, pemburu tidak boleh melemparkan bola ke mangsanya.

Dimuali dari permainan barulah masuk ke dalam pembelajaran inti yaitu dengan memberikan teknik yang ada dalam permainan sepak bola dengan dikemas dalam permainan taktis. Hal yang pertama peneliti lakukan yaitu dengan memberikan

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan sepak bola, setelah dari permainan peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh siswa, dengan memberikan solusi drill melakukan pengulangan dalam satu teknik, teknik yang peneliti terapkan dalam penelitian ini yaitu teknik menghentikan bola dengan menggunakan telapak kaki. Siswa saling berpasangan satu sama lain kemudian saling passing satu sama lain dan menghentikan bolanya menggunakan kaki bagian bawah.

Dari permainan sepak bola masuk ke pembelajaran selanjutnya yaitu pembelajaran bola basket, yang setiap kali permainan akan diberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan bola basket dalam posisi 5 vs 5. Setelah melakukan permainan bola basket maka peneliti menanyakan terkait kesulitan yang dialami oleh siswanya, dengan memberikan tugas gerak kembali, peneliti menerapkan pengulangan gerak dalam teknik menangkap bola dengan posisi bola zig-zag. Setelah itu barulah masuk ke dalam tugas gerak selanjutnya siswa menerapkan teknik tersebut ke dalam permainan bola basket.

Selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran ke dalam pembelajaran permainan bola voli. Hal yang pertama peneliti lakukan adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan bola voli akan tetapi dalam permainan bola voli peneliti langsung menerapkan 6 vs 6. Setelah menerapkan permainan bola voli peneliti menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh siswa, dengan mengetahui kesulitan yang dihadapi siswanya peneliti memberikan tugas gerak selanjutnya dalam bentuk pengulangan teknik, berupa teknik passing bawah dan passing atas dengan posisi saling silang. Setelah pengulangan gerakan peneliti memberikan tugas teknik yang sudah dilakukan diterapkan ke dalam permainan bola voli.

B. Waktu dan Tempat Penelitian.

1. Waktu penelitian

Waktu peneliti dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran penjas di sekolah tempat pelaksanaan penelitian dan pihak-pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah,

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Mundakjaya 1 Indramayu, sekolah ini merupakan tempat dimana peneliti pernah beberapa kali mengajar dalam program observasi penelitian mata kuliah tertentu. Dengan demikian peneliti telah memahami karakteristik masing-masing siswa, sarana dan prasarana yang ada disekolah, lingkungan sekolah, serta guru disekolah tersebut.

C. Subjek Penelitian

subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V SDN Mundakjaya 1 Indramayu, yang berjumlah 25 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang yang berbeda-beda.

D. Variabel Penelitian.

Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 36) menjelaskan bahwa: Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan obyek pengamatan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subyek. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga variabel yang akan diteliti, yakni variabel input, variabel proses dan variabel output.

- a. Variabel Input dalam penelitian ini adalah siswa SDN Mundakjaya 1, Indramayu.
- b. Variabel proses dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU).
- c. Variabel Output dalam penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman bermain siswa dalam permainan bola besar.

E. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian tentu adanya alat untuk mengukur keberhasilan dari pembelajaran yang dilakukan. Alat ukur yang digunakan untuk penelitian biasanya instrumen. Instrumen sendiri menurut Sugiono (2012, hlm, 102) mengatakan bahwa

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

“instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Sedangkan menurut Subroto dkk. (2016, hlm, 39). “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dari pembelajaran tersebut, jadi instrumen merupakan bagian terpenting dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan harus disesuaikan dengan masalah dalam penelitian yang dilakukan dan akan berhubungan dengan tujuan penelitian. Ketercapaian dalam melakukan penelitian dapat dilihat dari instrumen yang diambil.

a. Instrumen Penilaian

GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) adalah suatu alat penilaian komperhensif untuk guru digunakan dan diadaptasikan pada berbagai jenis permainan. GPAI terdiri dari tindakan-tindakan yang menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan membuat keputusan, bergerak dengan tepat dan kemampuan untuk mengeksekusi. Tujuan dari penilaian GPAI sendiri adalah untuk mengidentifikasi komponen-komponen *game performance* (keterampilan dalam bermain) yang menerapkan berbagai kategori permainan yang dapat diobservasi. Ada tujuh komponen yang terdapat dari *game performance* (keterampilan dalam bermain) ditemukan dalam GPAI, walaupun komponen tidak diterapkan secara sama untuk permainan. Ketujuh komponen yang didata selanjutnya merupakan definisi *game performance* yang luas yang melibatkan kemampuan untuk mengeksekusi.

(Mitchell and Oslin, 1999, hlm. 3). “Kelebihan utama dari definisi luas tersebut yakni berupa kemampuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa terhadap semua aspek *game performance*, termasuk keputusan yang mereka buat dan sekeras apa mereka berusaha dalam menyerang dan bertahan, hal ini memberikan banyak dorongan untuk siswa dengan kemampuan teknis yang kurang untuk terlibat dalam permainan. Berikut beberapa komponen *performance* dalam permainan”.

Tabel 3.2
Komponen GPAI

Komponen	Invasi Permainan	Permainan net dan wall	Pemain menyerang dan lapangan	Target permainan
Base	Permainan basket berada di posisi zona bertahan	Pemain basket ke posisi T ditengah lapangan antara shots (tembakkan)	Pemain softball memulai di posisi base (posisi lapangan)	Pemain golf berada di posisi berdirinya.
<i>Decision making</i> (pembuat keputusan)	Memutuskan apakah harus <i>shoot</i> (menembak), <i>pass</i> (melempar) <i>dribble</i>	Memutuskan penyeleksian dan penepatan <i>shoot</i> (tembakkan)	Batters- memutuskan pukulan daan penempatan tembakan	Pemain golf memutuskan club yang akan digunakan
Skill execution (kemampuan untuk mengeksekusi)	Pemain menembak target. Pemain melempar bola dengan tepat	Pemain mengeksekusi jatuhnya tembakan yang dekat dengan net	Pemain bermain dengan benar	
<i>Supporting</i> (dukungan)	Pemain berpindah ketempat	Posisi pengatur bola voli menerimalemparan	<i>Shortsop</i> berpindah menjadi	Partener dari <i>shuffeboard</i> mengeksekusi

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

	terbuka untuk menerima lemparan bola	dari bawah belakang lapangan	pemain bagian	
Penjagaan	Menutup jarak karena penerima mendekati bola	Pemukul dalam permainan bola voli	Pemain base pertama dan kedua yang berada di posisi base selama memukul, mencegah pemain penyerang mencuri	Posisi perlindungan untuk menghalangi jarak menuju jack
<i>Covering</i>	Pemain bertahan dalam permainan basket, berpindah kesebrang untuk menguasai area belakang	<i>Mem-back up</i> posisi anggota tim di belakang	Para pemain softball, baseball, cricket mem-back up base	
Pengaturan	Bola diujung sebrang	Pemain ganda badminton	Para pemain bola voli di	Penghadang berada, untuk

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

	lapangan-defender	mengatur formasi serangan depan belakang menjadi formasi	depan mengatur (open up)	meningkatkan ataubn menurunkan lambungan bola
--	-------------------	--	--------------------------	---

Dari contoh komponen-komponen di atas maka peneliti akan megambil bebrapa komponen dalam keterampilan bermain salah satunya dalam cabang olahraga permainan bola besar. Adapun komponen dalam permainan bola basket yaitu:

Tabel. 3.4

Format Penilaian Pengembangan keterampilan siswa

No.	Nama Siswa	Keputusan yang diambil (<i>decision Making</i>)		Melaksanakan Eksekusi (<i>Skill execution</i>)		Memberikan dukungan (<i>support</i>)	
		T	TT	E	TE	T	TT
1.							
2.							
3.							
Dst.							

Keterangan; T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien

(sumber: Pembelajaran Permainan Futsal (Implementasi Pendektan Taktis), Sucipto, 2015, hlm. 104)

Berikut gambaran mengenai rumus penghitungan kualitas penampilan bermain untuk enam aspek yang dinilai.

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat + Jumlah keputusan yang tidak tepat + Jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah

pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah tindakan dalam memberikan dukungan yang tepat.

2. Standar mengambil keputusan (SMK) = Jumlah mengambil keputusan yang tepat: Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar keterampilan (SK) = Jumlah keterampilan yang efisien: Jumlah keterampilan yang tidak efisien)
4. Standar memberikan dukungan (SMD) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat: Jumlah pemberian dukungan yang tidak tepat.
5. Penampilan Bermain = (SMK + SK + SMD) :3

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua orang observer yang bertugas sebagai pengamat dan juga penilai pada lembar yang telah disediakan oleh peneliti, yakni peneliti yang juga sebagai guru dan guru pamong.

Kriteria penilaian keterampilan permainan siswa yang telah dibuat oleh peneliti itu sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria penilaian keterampilan bermain dalam permainan
sepak bola

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu melakukan <i>shooting</i> dari jarak yang jauh 2. Siswa mampu mengambil keputusan ketika mendapatkan bola di depan lapangan pertahanan lawan apakah yangsung <i>dishooting</i> atau dioperkan ke lawan.
2. Melaksanakan eksekusi (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menoperkan bola ke temannya dengan menggunakan keterampilan dasar (pasing kaki bagian dalm) 2. Mampu memasukan bola dengan keterampilan dasar (menendangan menggunakan punggung kaki,

	menendanga menggunakan kaki bagian dalam dan menyundul bola).
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberikan umpan yang akurat agar mudah di jngkau oleh temanya. 2. Siswa berusaha membuka ruang untuk menerima operan bola dari temannya

Tabel 3.6
Kriteria penilaian keterampilan bermain dalam permainan
bola basket

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengoper bola dengan akurat, dan tepat pada penerima 2. Siswa Mampu memasukan bola ke keranjang lawan dari jarak yang jauh.
2. Melaksanakan eksekusi (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu melewati lawannya dengan menggunakan teknik <i>dribble</i>. 2. Siswa mampu memasukan bola ke keranjang lawan dengan menggunakan teknik <i>Shooting</i>.
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memberikan <i>passing</i> kepada temannya dengan akurat dan menggunakan teknik <i>passing</i> yang sesuai kondisi teman yang akan menerinya. 2. Siswa berusaha untuk berpindah posisi untuk menerima umpan dari rekan satu tim (maju ke arah pertahanan lawan).

Tabel 3.7

Kriteria penilaian keterampilan bermain dalam permainan bola Voli

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1.Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	1. Siswa menutup serangan lawan dengan cara memblocknya 2. Siswa mengambil bola yang jauh dari jangkauannya.
2.Melaksanakan eksekusi (<i>Skill Execution</i>)	1. siswa melewatkan bola di atas dengan menggunakan pukulan. 2. Siswa mampu menepatkan bola keruang yang kosong.
3.Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	1. siswa memberikan umpan bola sesuai dengan jangkauan temannya. 2. siswa menjadi caver teman seregunya ketika teman seregunya melakukan block.

Selain dengan menggunakan instrumen GPAI peneliti juga menggunakan lembar penilaian kognitif atau pengetahuan dengan sebagai berikut

Tabel 3.8

Lembar Penilaian Kognitif

No	Nama	Pertanyaan			Jumlah
		Jelaskan tahapan penguasaan bola dalam permainan	Jelaskan tahapan penguasaan bola dalam permainan	Jelaskan persiapan serangan dalam permainan	

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

		sepak bola 3vs2!	bola basket 3vs2.!	mini voli 3vs2!	
1.					
2.					

Cara penghitungan dari lembar penilaian kognitif, yaitu: Setiap nilai siswa dalam masing-masing kategori permainan dijumlahkan dan dari hasil tersebut seluruhnya dijumlah dan dibagi jumlah siswa.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa video, foto-foto dan rekamankegiatan pada saat pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak yang akan terlibat dalam pembelajaran.

c. Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer baik itu mengenai penyampaian guru, isi dari materi, timbal balik yang dilakukan oleh dalam yang lainnya dicatat dalam lembar catatan lapangan.

Tabel 3.9
Format Catatan Lapangan

<p>Catatan Lapangan SDN MUNDAKJAYA 1 Taun Ajaran 2018/2019</p>
<p>Tindakan :</p> <p>Hari/Tanggal :</p> <p>Waktu :</p> <p>Pengajar :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Vi
PE
SD
Ur

F. Analisis Data

Data Penelitian dikumpulkan dan disusun melalui pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan dan teknik analisa data.

1. Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Mundakjaya 1.
2. Jenis data: jenis data yang didapatkan adalah kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik pengumpulan data: dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pembelajaran di kelas observasi pengembangan pemahaman taktikal dalam permainan bola besar.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti pada setiap observasi dari setiap kegiatan siklus penelitian menggunakan kualitatif dan kuantitatif dikarenakan data yang dihasilkan berupa data dan kata-kata (narasi) menggunakan nilai rata-rata untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Kriteria dan keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu, untuk menentukan kategori nilai yang akan diberikan kepada siswa yaitu dengan mengacu pada nilai KKM yang diberikan sekolah untuk mengetahui

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

pemahaman siswa dan keterampilan bermain siswa dalam permainan bola besar melalui penerapan model *Teaching Games For Understanding*. Untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa, peneliti menggunakan:

Mencari nilai Rata-Rata.

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

Keterangan:

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

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya

Presentasi Keberhasilan Setiap siklus

$$\frac{\text{Jumlah Sekor selisih}}{\text{Jumlah Sekor Keseluruhan}} \times 100$$

(Sumber: Darajat dan Abduljabar, 2014)