

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar memukul dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada siswa kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat, agar sesuai dengan harapan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat yang berlokasi di Jalan Taman Bendungan Jatiluhur, RT.11/RW.2, Bendungan Hilir, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Penelitian akan dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2019/2020, yakni pada bulan Januari 2019 sampai dengan selesainya penelitian dilakukan.

C. Metode dan Disain Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Sukardi mengemukakan

action research is, the way groups of people can organize the conditions under which they can learn from their own experience accessible to others maksudnya penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain.¹

Dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru PJOK dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta dapat memperbaiki kondisi dimana praktik-praktik pembelajaran PJOK tersebut dapat dilakukan, dimulai dari membuat perencanaan, memulai pelaksanaan, dan yang terakhir refleksi untuk setiap siklusnya.²

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana kelompok tersebut dalam mempelajari pengalaman mereka dan dapat diakses oleh orang lain, melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah di dalam kelas. Hal ini akan mengarahkan tujuan penelitian tindakan kelas dalam tiga area yaitu: 1) untuk

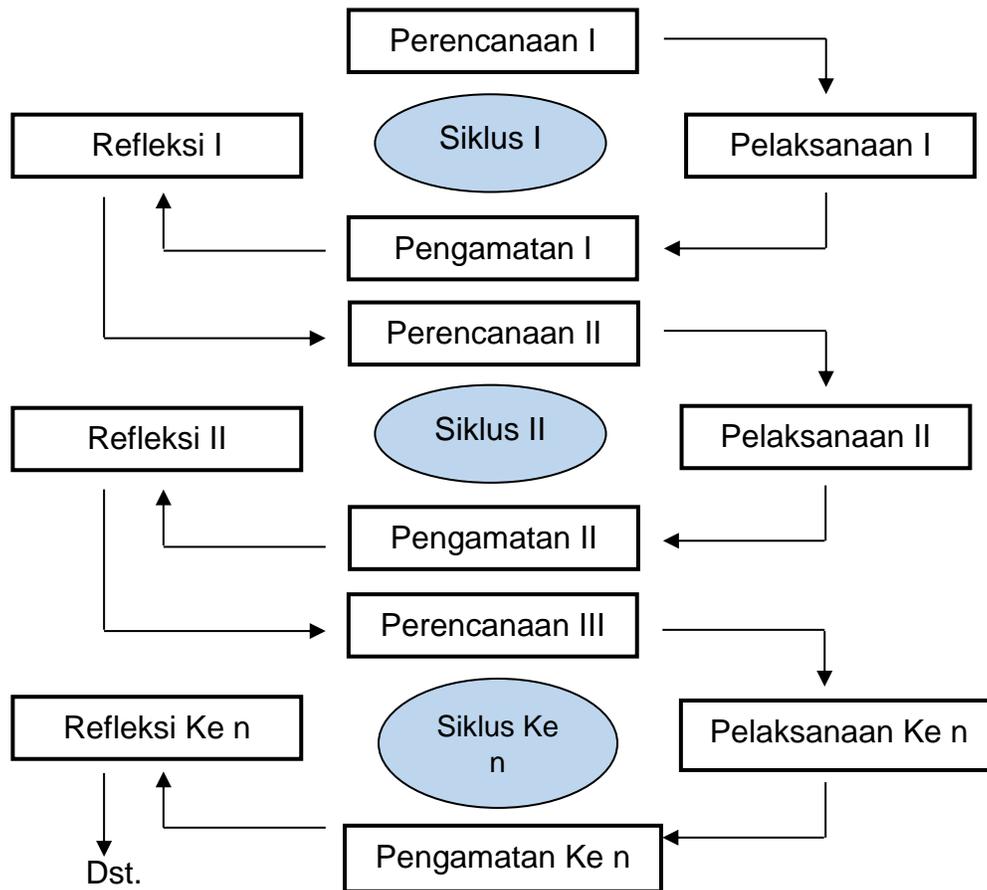
¹Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h.3

²Agus Kristiyanto, *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*, (Jawa Tengah:UPT Penerbitan dan Percetakan UNS(UNS Press) 2012), h.17

merencanakan; 2) melakukan tindakan; 3) mengobservasi atau melakukan pengamatan; 4) melakukan refleksi atas penelitian yang telah dilaksanakan.

2. Disain Intervensi Tindakan

Disain tindakan atau rancangan penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Adapun prosedur kerja model Kemmis dan Mc Taggart dalam kristiyanto pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat, dimana setiap perangkat terdiri atas empat komponen yaitu sebagai berikut: 1) perencanaan (*planning*); 2) tindakan (*action*); 3) pengamatan (*observing*); dan 4) refleksi (*reflection*). Keempat komponen tersebut dapat dipandang sebagai satu siklus atau satu putaran kegiatan. Penggunaan siklus di atas, apabila terselesainya hingga komponen keempat (refleksi) dan jika masalah tersebut belum dapat terselesaikan maka dilanjutkan ke siklus kedua dengan langkah yang sama seperti siklus pertama. Dengan demikian, jumlah siklus yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah sangat tergantung kapan permasalahan tuntas dipecahkan.



Gambar 3.1: Model Kemmis dan Mc Taggart³

D. Subjek/ Partisipan Dalam Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat yang berjumlah sebanyak 23 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa putra dan 7 orang siswa putri pada semester genap tahun pelajaran 2019-2020. Adapun partisipan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah dosen pembimbing, kepala

³Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori&Praktik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h.31

sekolah, dan rekan sejawat yang merupakan guru di SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*). Pelaksana tindakan dan pembuat laporan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru yang mengajarkan materi pendidikan jasmani dan melakukan proses belajar mengajar sesuai fokus penelitian. Dari hasil pengamatan proses dan hasil belajar ini akan diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data kondisi awal inilah yang akan menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat rencana tindakan pada siklus pertama. Dalam proses mengajarkan pendidikan jasmani peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* untuk meningkatkan gerak dasar memukul bola pada siswa.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian dirancang mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagai dasar pengemabnagan berikutnya. Dengan catatan jumlah siklus dapat ditambah atau dikurangi sesuai peningkatan gerak dasar memukul bola, serta kesegaran jasmani siswa. Adapun penjelasan pada setiap tahapnya sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* di kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat. Perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi dan wawancara antara peneliti, guru sejawat, atau kepala sekolah selaku pimpinan. Pelaksanaan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan materi gerak dasar manipulatif memukul bola. Pada tahap ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran. Membuat rencana pembelajaran, strategi pembelajaran, membuat instrumen pemnatau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi sampai pendinginan. Adapun tahap kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Perencanaan Tindakan

| Siklus | Materi Pokok | Waktu perencanaan | Jenis Kegiatan | Media |
|--------|--------------------------------------|---|--|---|
| I | Gerak dasar manipulatif memukul bola | Pertemuan ke-1 2x35 menit (2 jam pelajaran) | 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang gerak dasar manipulatif memukul. 2. Menyajikan kegiatan yang akan dilakukan. 3. Menyajikan video tentang gerak dasar memukul bola. 4. Guru meminta siswa untuk membuat 4 kelompok. 5. Guru menginformasikan permainan bola tebak. 6. Guru membimbing siswa dalam kelompok. 7. Guru memberikan penjelasan cara dan aturan permainan bola tebak. 8. Guru memberi kesempatan siswa berinteraksi dalam permainan. | - Kelas - Bola tenis - Alat pemukul - Peluit - Video gerak dasar memukul bola |
| | | Pertemuan ke-2 2x35 menit (2 jam pelajaran) | 9. Guru menjelaskan kembali materi tentang gerak dasar manipulatif memukul. | - Lapangan - Bola tenis - Alat pemukul |

| Siklus | Materi Pokok | Waktu perencanaan | Jenis Kegiatan | Media |
|--------|--------------------------------------|---|--|---|
| | | | <p>10. Guru membentuk kelompok siswa menjadi 4 kelompok.</p> <p>11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pertandingan permainan kasti yang sudah di modifikasi.</p> <p>12. Setelah melakukan pertandingan permainan kasti guru melakukan penilaian gerak dasar memukul.</p> <p>13. Kelompok yang menang dalam melakukan pertandingan permainan kasti yang dimodifikasi mendapatkan penghargaan.</p> | <p>- Peluit</p> <p>- Bendera untuk base</p> |
| II | Gerak Dasar Manipulatif Memukul Bola | Pertemuan ke-1 2x35 menit (2 jam pelajaran) | <p>14. Guru menjelaskan tentang materi gerak dasar memukul.</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk bermain secara maksimal.</p> <p>16. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok.</p> | - |

| Siklus | Materi Pokok | Waktu perencanaan | Jenis Kegiatan | Media |
|--------|--------------|--|--|-------|
| | | | <p>17. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain memukul bola berpasangan untuk melatih siswa agar semakin mampu melakukan gerak dasar memukul.</p> <p>18. Dalam penutupan pada bagian pendinginan guru mengajak siswa untuk melakukan permainan bola berantai agar siswa lebih memahami lagi gerak dasar memukul yang benar.</p> | |
| | | <p>Pertemuan ke-2 2x35 menit (2 jam pelajaran)</p> | <p>19. Guru meminta siswa membuat kelompok.</p> <p>20. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain bola bakar.</p> <p>21. Siswa melakukan pertandingan bola bakar dengan sportif.</p> <p>22. Setelah melakukan pertandingan bola bakar</p> | - |

| Siklus | Materi Pokok | Waktu perencanaan | Jenis Kegiatan | Media |
|--------|--------------|-------------------|---|-------|
| | | | guru melakukan penilaian gerak dasar memukul. 23. Kelompok yang menang dalam pertandingan mendapatkan penghargaan dari guru. | |

Adapun jenis permainan dalam setiap siklus merupakan permainan-permainan tradisional yang dimodifikasi. Konsep dari permainan-permainan di atas adalah sebagai berikut

a. Bola Tembak

Permainan bola tembak dimainkan oleh 4 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 6 orang. Sebelum bermain perwakilan kelompok mengambil nomor undian. Setelah itu, kelompok yang terlebih dulu bermain akan menempati posisi yang sudah disepekat. Cara bermainnya adalah hanya menggunakan bola tenis yang dipukul ke lawan dengan melambungkan bola dan dipukul menggunakan tangan dengan fokus sasaran dari bawah pinggul hingga telapak kaki lawan. Kelompok yang menang adalah kelompok dengan anggota pemain yang bertahan atau yang masih ada didalam tempat perlindungannya.

b. Bola Bakar

Permainan ini merupakan permainan menggunakan bola tenis, alat pemukul kayu, dan kaleng bekas. Aturan permainannya adalah mula-mula

siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa. Setiap kelompok ada yang menjadi kelompok pemukul dan kelompok pelempar. Ada 3 tempat hentian yang disimbolkan dengan bendera merah putih agar siswa tidak salah tempat, dan setiap tempat penghentian ada tulisan 1,2,3. Sebelum melakukan permainan setiap perwakilan kelompok akan mengambil nomor undian agar mengetahui urutan permainan.

c. Bola Kasti

Permainan kasti yang telah dimodifikasi ini dimainkan menggunakan bola tenis dan alat pemukul dari kayu. Mula-mula siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6 siswa. Setiap kelompok ada yang menjadi kelompok pemukul dan kelompok pelempar. Ada 3 tempat hentian yang disimbolkan dengan bendera merah putih agar siswa tidak salah tempat, dan setiap tempat penghentian ada tulisan 1,2,3. Sebelum melakukan permainan setiap perwakilan kelompok akan mengambil nomor undian agar main sesuai urutan. Sebelum melakukan permainan setiap perwakilan kelompok akan mengambil nomor undian agar mengetahui urutan permainan.

d. Memukul Bola Berpasangan

Sebelum melakukan permainan mula-mula siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 12 orang. Dalam permainan ini siswa melakukan pukulan atau lemparan sampai setiap siswa merasakan menjadi pemukul dan pelempar.

e. Bola Berantai

Mula-mula siswa membuat lingkaran besar. Dan guru berada di tengah lingkaran untuk memandu jalannya permainan, ketika guru meniupkan pluit permainan akan dimulai dan guru akan melempar bola tenis secara acak, ketika bola dilemparkan kepada satu siswa dan mulai bernyanyi lagu wajib nasional, maka bola itu di geser atau di oper ke teman sebelahnya, jika lagu yang dinyanyikan berhenti dan bola di pegang oleh salah satu siswa maka siswa itu akan mendapatkan pertanyaan tentang materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya, dan siswa tersebut menjawabnya di tengah lingkaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus. Dalam penerapan tindakan ini peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam rencana pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Apabila siklus pertama belum mencapai target maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua pertemuan pada setiap siklusnya. Masing-masing pertemuan dilakukan selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Adapaun pelaksanaan tindakan yang dilakukan sesuai dengan

alokasi waktu belajar yang dijadwalkan oleh sekolah. Pada tahap tindakan membuat catatan lapangan, tentang kejadian yang luput dari lembar pengamatan untuk memperkuat data.

3. Tahap Pengamatan Tindakan

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti akan melakukan pemantauan secara langsung dan berdiskusi dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang semua kelebihan dan kekurangan yang ada. Pengamatan dilakukan oleh observer teman sejawat saat tindakan dilakukan. Panduan yang digunakan observer berupa instrumen pemantau tindakan yang telah dibuat sebelumnya, dan selanjutnya dibuat catatan lapangan tentang kelebihan dan kekurangan yang telah dilakukan terhadap pembelajaran, perilaku atau sikap selama mengikuti pembelajaran dan pengamatan terhadap gerak dasar memukul bola. Pengamatan lebih difokuskan pada pelaksanaan gerak dasar memukul bola.

4. Tahap Refleksi Tindakan

Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis hal-hal yang masih menjadi kendala siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan kegiatan guru selama melakukan proses belajar mengajar. Dari hasil analisis tersebut apabila belum mencapai target maka akan diadakan perbaikan-perbaikan untuk siklus selanjutnya.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan gerak dasar memukul bola pada siswa kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat.

Melalui intervensi tindakan yang dihasilkan dari siklus ke siklus diharapkan adanya peningkatan gerak dasar memukul bola yang menandakan keberhasilan penelitian. Kriteria peningkatan variabel gerak dasar memukul bola adalah 80% dari 24 siswa atau ≥ 19 siswa mencapai minimal kategori baik. Adapun pencapaian pada variabel *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran ini adalah 80%. Jika variabel gerak dasar memukul bola belum mencapai 80% dan variabel *cooperative learning* tipe *team games tournament* belum mencapai 80% pada setiap siklus, maka akan dilaksanakan siklus berikutnya. Jadi, penghentian siklus yang akan dilaksanakan sangat bergantung pada target pencapaian setiap variabel.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Data terdiri dari data proses dan data hasil. Data proses diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan data hasil merupakan data tentang variabel penelitian yakni gerak dasar manipulatif memukul melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament*, data ini digunakan untuk keperluan

analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan gerak dasar memukul siswa.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Jakarta Pusat sebanyak 24 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan pada semester genap tahun pelajaran 2019-2020. Data yang digunakan dalam penelitian yaitu data kualitatif karena hasil akhirnya berupa skor.

I. Teknik Pengumpulan Data yang Digunakan

Teknik pengumpulan data Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni non tes (unjuk kerja), selain itu juga menggunakan cara 1) membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan data variabel model *cooperative learning* tipe *team games tournament*; 2) observasi dengan lembar pengamatan untuk mengumpulkan data variabel model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dan peningkatan gerak dasar manipulatif memukul; 3) mendokumentasikan kegiatan dengan foto untuk pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

J. Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu observasi

atau pengamatan untuk menjaring data meningkatnya gerak dasar manipulatif memukul. Instrumen kedua juga observasi untuk menjaring data variabel model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Kedua instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang diturunkan dari pengertian dan definisi konseptual dengan memperhatikan indikator-indikator dan teori-teori yang ada.

1. Variabel Gerak Dasar Manipulatif Memukul

a. Definisi Konseptual

Gerak dasar manipulatif memukul merupakan gerak dasar yang menggunakan bagian tubuh seperti tangan dan dapat juga dapat menggunakan alat pemukul agar dapat mampu memberikan daya pada suatu obyek. Dalam melakukan pukulan yang benar adalah pukulan bergerak lurus, cepat, dan tidak melambung.

b. Definisi Operasional

Gerak dasar manipulatif memukul adalah skor yang diperoleh siswa melalui lembar pengamatan tentang sikap awal yang terdiri sikap pandangan saat mata fokus melihat sasaran pelempar yang akan melemparkan bola, lalu sikap lengan yang benar seperti tangan kanan berada dibelakang kepala dan tangan kiri lurus kedepan untuk memberikan aba-aba kepada pelempar batas bola yang akan dilemparkan, lalu sikap badan yang tegap dan menghadap

kepada pelempar bola, serta sikap kaki yang benar yaitu dibuka selebar bahu dengan posisi kaki kanan yang berada dibelakang. Lalu yang kedua adalah gerakan saat memukul dari pandangannya hingga gerakkan lengan yang benar, dan yang terakhir sikap lanjutan atau sikap setelah memukul yaitu terdiri dari pandangan akan perkenaan bola dan sikap lengan setelah memukul. Maka itulah yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus menggunakan instrumen penilaian berbentuk lembar pengamatan. Kriterianya apabila ya mendapatkan nilai 1 sedangkan tidak mendapatkan 0.

c. Kisi-Kisi Gerak Dasar Manipulatif Memukul

Uraian dari gerak dasar manipulatif memukul adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Gerak Dasar Manipulatif Memukul Bola

| No. | Indikator | Uraian | Penilaian | |
|-----|--------------------------|--|-----------|-------|
| | | | Ya | Tidak |
| 1. | <u>Sikap Awal</u> | | | |
| | a. Sikap pandangan | Pandangan fokus pada pelempar. | | |
| | b. Sikap lengan | Tangan kanan memegang alat pemukul tepat berada dibelakang, lalu tangan kiri merentang lurus ke depan menandakan ketinggian umpan yang diinginkan. | | |
| | c. Sikap badan | Posisi badan tegap menghadap pelempar bola. | | |

| No. | Indikator | Uraian | Penilaian | |
|-----|---|---|-----------|-------|
| | | | Ya | Tidak |
| | d. Sikap kaki | Buka kaki selebar bahu, lalu posisi kaki kanan berada di belakang. | | |
| 2. | <u>Gerakan Saat Memukul</u> a. Pandangan | Pandangan tetap fokus pada arah datangnya bola. | | |
| | b. Gerakan lengan | Ayunkan tangan lurus ke depan disertai dengan lecutan saat bola dalam jangkauan pukulan. | | |
| 3. | <u>Sikap Setelah Memukul atau gerakan lanjutan</u> a. Pandangan | Pandangan melihat ke arah jatuhnya perkenaan bola. | | |
| | b. Sikap lengan | Gerakan akhir pukulan mengarah lurus ke samping kiri lalu setelah memukul, simpan pemukul kasti di tempat yang tidak membahayakan orang lain. | | |

Adapun cara penilaian dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

Ya = 1

Tidak = 0

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100\%$$

Keterangan:P

Sangat Baik : 7-8 indikator muncul

Baik : 5-6 Indikator muncul

Cukup : 3-4 indikator muncul

Kurang : 1-2 indikator muncul

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur peningkatan gerak dasar memukul bola melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournamnet* dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah sebagai berikut:

d. Instrumen Pengamatan dan Pemberian Skor Gerak Dasar Manipulatif Memukul

Tabel 3.3

Instrumen Pengamatan dan Pemberian Skor Gerak Dasar Manipulatif Memukul

| No. | Nama Siswa | Gerak Dasar Manipulatif Memukul | | | | | | | | | | Jumlah Skor |
|-----|------------|---------------------------------|-------|----------------------|-------|----|-------|-----------------------|-------|--|--|-------------|
| | | Sikap Awal | | Gerakan Saat Memukul | | | | Sikap Setelah Memukul | | | | |
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | | | |
| 1. | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | |

Adapun cara penilaian dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

Ya = 1

Tidak = 0

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Total\ Skor} \times 100\%$$

Keterangan:

Sangat Baik : 7-8 indikator muncul

Baik : 5-6 Indikator muncul

Cukup : 3-4 indikator muncul

Kurang : 1-2 indikator muncul

2. Variable Model *Cooperative Learning Tipe Team Games*

Tournament

a. Definisi Konseptual

Model *Cooperative learning tipe team games tournament* atau pembelajaran kooperatif kerap dipakai dalam mata pelajaran PJOK di sekolah dasar, karena dalam pembelajaran tipe TGT mampu untuk mengaktifkan siswa secara berkelompok sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik, menumbuhkan sikap sportifitas, mampu merancang strategi bersama sehingga kemenangan milik bersama, menjauhkan sifat egosentris dan individualis, serta terdapat lima komponen dalam model TGT yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok.

b. Definisi Operasional

Cooperative learning tipe *team games tournament* dalam pembelajaran ini didapatkan dengan skor yang diperoleh melalui lembar pengamatan, dengan aspek penilaian yaitu penyajian kelas (*class presentation*) guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan dalam pembelajaran olahraga, belajar dalam kelompok yaitu guru membuat siswa menjadi kelompok-kelompok agar pembelajaran akan semakin menyenangkan, permainan (*games*) dalam pembelajaran ini akan digunakan permainan-permainan yang berhubungan dengan gerakan memukul bola, lalu pertandingan (*tournament*) kelompok yang sudah dibuat guru akan mempertandingkan permainan yang sebelumnya telah siswa mainkan, dan penghargaan kelompok (*team recognition*) memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah menang dalam melaksanakan pertandingan. Apabila dilakukan atau ada maka mendapat skor 1 dan apabila tidak dilakukan atau tidak ada mendapatkan skor 0. Adapun kisi-kisi instrumen yang dibuat untuk mengukur aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* yaitu sebagai berikut:

c. **Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Proses Model *Cooperative Learning*
Tipe *Team Games Tournament***

Tabel 3.4

**Kisi-kisi Instrumen Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games
Tournament***

| No | Komponen | Indikator | No. Butir Pengamatan |
|-------------------|------------------------------|---|----------------------|
| Bagi Guru | | | |
| 1 | Presentasi Kelas | 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Menyajikan materi secara umum. 3. Menyajikan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Menyajikan video tentang gerak dasar memukul bola. 5. Menyampaikan materi tentang gerak dasar memukul bola. | 1, 2, 3, 4, 5 |
| 2 | Kerja Kelompok | 1. Mengelompokkan siswa. 2. Membimbing siswa untuk membuat strategi dalam bermain. | 6, 7 |
| 3 | Permainan | 1. Menjelaskan aturan bermain. 2. Menjelaskan cara bermain. | 8, 9 |
| 4 | Turnamen | 1. Membimbing turnamen. 2. Menilai perolehan skor. | 10, 11 |
| 5 | Memberi penghargaan kelompok | 1. Memberikan penilaian. 2. Memberikan penghargaan | 12, 13 |
| Bagi Siswa | | | |
| 1 | Presentasi kelas | 1. Mengetahui tujuan pembelajaran. | 14, 15, 16, 17, 18 |

| No | Komponen | Indikator | No. Butir Pengamatan |
|----|------------------------------|---|----------------------|
| | | 2. Memperhatikan penjelasan guru. 3. Mengetahui kegiatan yang akan dilakukan. 4. Memahami video tentang gerka dasar memukul bola. 5. Memahami materi tentang gerak dasar memukul bola. | |
| 2 | Kerja kelompok | 1. Bergabung sesuai kelompok yang telah dibuat. 2. Membuat strategi dalam bermain. | 19, 20 |
| 3 | Permainan | 1. Memahami aturan bermain. 2. Memahami cara bermain. | 21, 22 |
| 4 | Turnamen | 1. Berkompetisi dengan sportif. 2. Berkompetisi dengan strategi agar mendapatkan nilai tinggi. | 23, 24 |
| 5 | Memberi penghargaan kelompok | 1. Mendapat penilaian. 2. Mendapat penghargaan. | 25, 26 |

d. Instrumen Pengamatan dan Pemberian Skor Pada Model

Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament

Tabel 3.5

Instrumen Pengamatan Aktifitas Pemantau Tindakan Guru Melalui

Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament

| No | Pengamatan | Hasil Pengamatan | |
|------------------|----------------------------------|------------------|-----------|
| | | Ya (1) | Tidak (0) |
| Bagi guru | | | |
| 1 | Menyampaikan tujuan pembelajaran | | |

| No | Pengamatan | Hasil Pengamatan | |
|----|---|------------------|-----------|
| | | Ya (1) | Tidak (0) |
| 2 | Menyajikan materi secara umum | | |
| 3 | Menyajikan kegiatan yang akan dilakukan | | |
| 4 | Menyajikan video tentang gerak dasar memukul bola | | |
| 5 | Menyampaikan materi tentang gerak dasar memukul bola | | |
| 6 | Mengelompokkan siswa | | |
| 7 | Membimbing siswa untuk membuat strategi dalam bermain | | |
| 8 | Menjelaskan aturan bermain | | |
| 9 | Menjelaskan cara bermain | | |
| 10 | Membimbing turnamen | | |
| 11 | Menilai perolehan skor | | |
| 12 | Memberikan penilaian | | |
| 13 | Memberikan penghargaan | | |

Tabel 3.6

Instrumen Pengamatan Aktifitas Pemantau Tindakan Siswa Melalui

Model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament

| No | Pengamatan | Hasil Pengamatan | |
|-------------------|--|------------------|-----------|
| | | Ya (1) | Tidak (0) |
| Bagi Siswa | | | |
| 1 | Mengetahui tujuan pembelajaran | | |
| 2 | Memperhatikan penjelasan guru | | |
| 3 | Mengetahui kegiatan yang akan dilakukan | | |
| 4 | Memahami video tentang gerka dasar memukul bola | | |
| 5 | Memahami materi tentang gerak dasar memukul bola | | |
| 6 | Bergabung sesuai kelompok yang telah dibuat | | |
| 7 | Membuat strategi dalam bermain | | |
| 8 | Memahami aturan bermain | | |

| No | Pengamatan | Hasil Pengamatan | |
|----|--|------------------|-----------|
| | | Ya (1) | Tidak (0) |
| 9 | Memahami cara bermain | | |
| 10 | Berkompetisi dengan sportif | | |
| 11 | Berkompetisi dengan strategi agar mendapatkan nilai tinggi | | |
| 12 | Mendapat penilaian | | |
| 13 | Mendapat penghargaan | | |

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Total\ Skor} \times 100\%$$

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik yang akan digunakan untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data yang dibuat, peneliti menggunakan teknik triangulasi data (pencocokan data) yaitu membandingkan persepsi sumber data/ informasi satu dengan yang lain di dalam mengenai situasi yang sama. Berdasarkan pengertian ini, yang akan dijadikan sumber pengambilan data untuk melakukan perbandingan yaitu data dari siswa, data peneliti dan data dari guru atau tenaga ahli.

Penelitian meliputi refleksi diskusi pada setiap siklus sampai akhir keseluruhan pelaksanaan tindakan. Instrumen yang akan digunakan untuk melakukan observasi, terlebih dahulu peneliti akan berkonsultasi dengan tenaga ahli di bidang tersebut dan akan diperiksa kelayakannya serta disetujui

oleh dosen pembimbing, sehingga data tersebut benar-benar mempunyai nilai guna dalam penelitian.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Pengelolaan data dilakukan dengan pengecekan kelengkapan data, pentabulasian dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan presentase. Setelah dianalisis data yang diperoleh dijadikan ukuran untuk memperbaiki siklus berikutnya.

Untuk data variabel model *cooperative learning* tipe *team games tournament* setiap langkah pelaksanaan tindakan dianalisis dengan menjumlahkan skor setiap butir lembar pengamatan. Jumlah skor pencapaian pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dibagi jumlah butir pengamatan, kemudian dijadikan presentase untuk data variabel peningkatan gerak dasar manipulatif memukul dengan menghitung jumlah siswa yang mencapai kategori sangat baik dan baik kemudian dibagi jumlah seluruh siswa, kemudian dijadikan presentase.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan gerak dasar manipulatif memukul melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* selama dan akhir pelajaran dilakukan observasi menggunakan lembar pengamatan. Jika

hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam gerak dasar manipulatif memukul di setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam kegiatan pembelajaran PJOK akan berhasil apabila siswa mendapatkan skor yang telah ditentukan. Jika 80% siswa mendapatkan skor yang diinginkan maka penelitian dianggap cukup. Jika gerak dasar memukul belum mencapai skor yang ditentukan maka dilakukan siklus berikutnya sampai mencapai target yang ditentukan.

