

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional pada penelitian ini pada awalnya adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di sekolah, tetapi setelah proses observasi dan penelitian berlangsung terdapat beberapa pemokus masalah yaitu meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap. Maka tujuan operasional pada penelitian ini adalah untuk lebih memperbaiki masalah dan upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games* pada siswa kelas V di SDN Nengkelan.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah di Lapangan SD Negeri Nengkelan Desa Nengkelan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung. Untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 8 sampai 17, bulan Januari 2015, tahun pelajaran 2015/2016.

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan menggunakan sekurang-kurangnya dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar manipulative lempar tangkap dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games*. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) dimulai dengan melaksanakan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yaitu a) Perencanaan; b) Tindakan; c) Pengamatan dan d) refleksi untuk mengetahui hasil belajar siswa serta melihat kekurangan dan hambatan yang terjadi selama pembelajaran siklus satu.

Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus pertama tersebut maka peneliti menentukan rencana kegiatan untuk siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan kegiatan siklus pertama, akan tetapi pada kegiatan disiklus dua diberikan beberapa tambahan perbaikan dari tingkat terdahulu yang bertujuan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan pada siklus pertama. Jika pada siklus kedua masih terdapat permasalahan, maka dilanjutkan ke siklus tiga, agar peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat apakah siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas V SDN Nengkelan, Desa Sukawening, Kecamatan Ciwidey, Kabupaten Bandung. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 33 siswa, yang diantaranya 14 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

Tabel 3.1
Daftar Absen Kelas V SDNNengkelan

No	Nama Siswa	P/L
1	Aal Sutisna	L
2	Adni Siti Maryam	P
3	Agisni Fitria Rahman	P
4	Ahmad Faisal	L
5	Ahmad Riansyah	L
6	Aspia Hikmawati	P
7	Cepi Rustandi	L
8	Deni Hamdani	L

9	Dian Hadianti	P
10	Fikri Fani Halim	L
11	Fredi	L
12	Habib Roi M Asvkaf	L
13	Hani Fitria Insani	P
14	Hanip InsanPermana	L
15	Iis Siti Nurholisoh	P
16	Ilham Nur Ridwan Yusuf	L
17	Isma Febrianti	P
18	Kiki Ramdani	L
19	Linda Fitria	P
20	Muhamad Aripin	L
21	Nesa Dwi Rahmatika	P
22	Ridwan Afandi	L
23	Ridwan Sopian Faturohman	L
24	Rika Sari Mulyani	P
25	Rika Sara Mulyana	P
26	Rio Agustian	L
27	Rizal Kamil	L
28	Rosa Rosaliana	P
29	Santi Nurbayanti	P
30	Sherliana Nurlita Sari	P
31	Sinta Nurbayanah	P
32	Yayan Ginanjar	L
33	Zein M Kaelani	L

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada 3 variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nengkelan.
2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktivitas *handball like games*.

3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan gerak dasar manipulatif lempar dan tangkap.

E. Faktor yang Diteliti

Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini ingin mengamati beberapa faktor. Faktor yang ingin di amati yaitu:

1. Faktor siswa, kurangnya siswa kelas V SDN Nengkelan dalam melakukan gerak dasar lempar tangkap.
2. Faktor pembelajaran, dengan melihat kemampuan siswa kelas V SDN Nengkelan dalam pembelajaran gerak dasarlempar tangkap dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games*, maka siswa tersebut akan mengalami perubahan terencana, terbimbing dan terarah sesuai dengan pemahaman dan kemampuan siswa dalam penguasaan lempar tangkap.
3. Faktor guru, melihat cara guru memberikan materi serta menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran gerak dasarlempar tangkap, apakah sudah sesuai dan mencakup materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *class room action research* sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Penelitian tindakan (*Action Research*) merupakan salah satu perspektif baru dalam penelitian pendidikan yang mencoba menjebatani antara praktik dan teori dalam bidang pendidikan (Dimiyati, 2000: 171-172).

Penelitian tindakan (*Action research*) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah-masalah melalui

penerapan-penerapan langsung dikelas atau ditempat kerja. Dalam penelitian tindakan (*Action research*) tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja, melainkan dimana saja guru bekerja atau mengajar. *Action research* juga berarti penelitian yang bersifat partisipatif. Maksudnya, penelitian dilakukan oleh sendiri oleh yang berkepentingan, yaitu si peneliti dan diamati bersama rekan-rekannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bukan sekedar mengajar, tetapi mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran kritis untuk bersiap terhadap proses perubahan dan perbaikan proses pembelajaran. Sudikin (2010, hlm.14) menjelaskan bahwa: “PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengalaman keahlian belajar dan sebagainya.”

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendorong guru untuk berani bertindak dan berpikir kritis dalam mengembangkan teori dan rasional bagi mereka sendiri, dan tanggung jawab mengenai pelaksanaan tugasnya secara profesional.

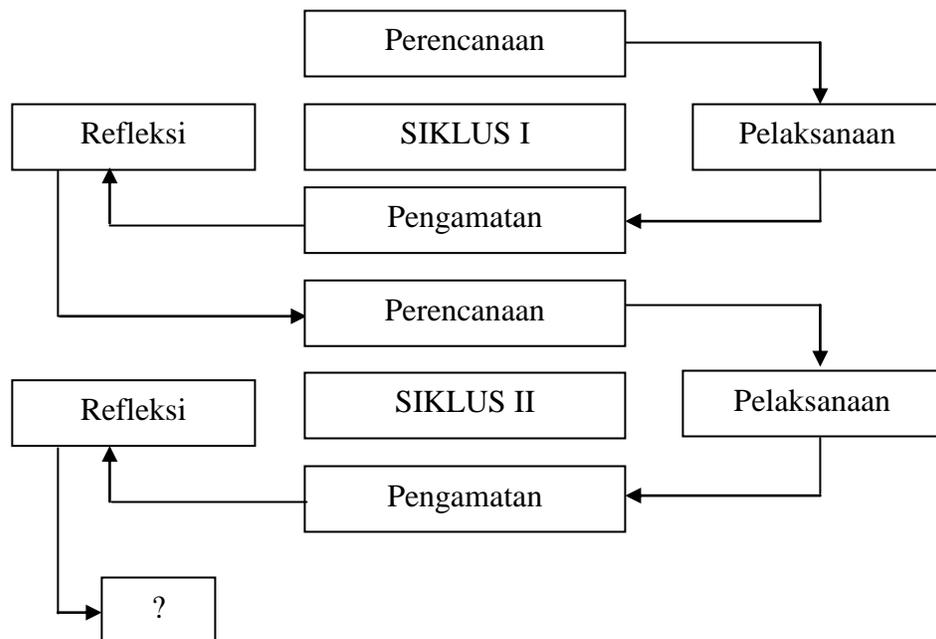
G. Langkah-Langkah Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian, tentunya kita harus melakukannya sesuai prosedur. Pelaksanaan tindakan meliputi siapa yang melakukan, kapan dimana, dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan obserfasi dengan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Kesemua tahapan itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan lempar tangkap melalui pembelajaran dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games*. Arikunto (2010, hlm.131) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan terdiri

dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Perencanaan atau *planning*; (2) Tindakan atau Acting; (3) Pengamatan atau Observing dan (4) Refleksi atau Reflection. Dan supaya lebih dapat dilihat dari gambar berikut :



Bagan 3.1.

Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK (Arikunto, 2006, hlm. 13)

Gambar diatas menjelaskan beberapa tahapan yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yaitu :

- a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Dalam perencanaan tahapan yang dilakukan adalah :

- 1) Memubuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya membuat scenario pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan sarana dan fasilitas pendukung yang kita perlukan di lapangan. Membuat lembaran pengamatan untuk siswa dan pendamping mulai dari tahap pendahuluan sampai penutup. Setiap bagian demi bagian kita observasi, agar mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa dan guru.
- 3) Mempersiapkan instrumen, instrumen ini digunakan untuk merekam dan menganalisis data selama proses penelitian berlangsung.

b. Tahap Tindakan (*acting*)

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

c. Tahap Pengamatan (*observing*)

Selama proses pembelajaran, peneliti dibantu mitra peneliti dalam mencatat segala temuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan fokus penelitian.

d. Tahap Analisis atau Tahap Refleksi (*reflections*)

Peneliti melakukan analisis refleksi pembelajaran. Untuk itu diperlukan memeriksa lembaran-lembaran pengamatan tentang hal apa saja yang ditemukan di lapangan, mengkaji satuan pembelajaran dan mengkaji hasil kegiatan guru dan siswa. Dari hasil tersebut maka dijadikan rekomendasi untuk melakukan perbaikan atau perencanaan siklus selanjutnya bila hasil dari kegiatan siklus yang telah dilakukan kurang memuaskan.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Kesemua tahapan itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik kemampuan siswa dalam melakukan gerak melempar dan menangkap melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games*.

Atas dasar itulah maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan yaitu:

- a. Pengamatan (*Observing*) yaitu guru sekaligus peneliti mengamati (mencatat) proses pembelajaran gerak dasar lempar tangkap siswa kelas V di SDNNengkelan. Ini bertujuan untuk mengetahui minat dan motifasi serta kendala pada saat mempelajari lempar tangkap serta pemahaman dan kemampuan awal melakukan gerakan dasar lempar tangkap.
- b. Menetapkan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan penelitian (*planning*), yaitu peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan aktivitas *handball like games* sebagai upaya meningkatkan gerak dasar lempar tangkap.
- c. Menerapkan skenario pembelajaran (*acting*), yaitu peneliti dan guru melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- d. Refleksi, maksudnya adalah peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dilaksanakan untuk kemungkinan terjadinya perubahan rencana tindakan serta perubahan perilaku siswa dalam proses belajarnya untuk dapat menguasai keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap.

2. Rencana Tindakan

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (mitra guru) untuk melakukan rancangan tindakan. Adapun beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

Perencanaan disusun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang telah diuji. Perubahan yang diharapkan dapat mengidentifikasi aspek dan hasil proses pembelajaran, selain itu faktor pendukung dan penghambat dapat diungkap. Pada tahapan ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan aktivitas *handball like games* sebagai upaya meningkatkan gerak dasar melempar dan menangkap.
- 2) Membuat lembar observasi yaitu :
 - a) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian selama proses pembelajaran.
 - b) Membuat lembar observasi kinerja guru.
 - c) Membuat lembar observasi aktivitas siswa.
 - d) Dengan menggunakan alat elektronik (Kamera) untuk merekam untuk mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.
- 3) Peneliti menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan aktivitas *handball like games*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana, yaitu mengenai tindakan kelas dan diperbolehkan menggunakan modifikasi, selama tidak merubah prinsip (Arikunto 2010, hlm.139). Pelaksanaan tindakan dalam situasi secara sadar dan terkendali setelah perencanaan selesai dilakukan. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai guru atau pengajar yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas *handball like games*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu tahapan yang pertama peneliti melakukan studi pustaka mengenai pembelajaran dengan menggunakan

permainan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperjelas permasalahan beserta solusi pemecahan masalah yang dihubungkan dengan teori permainan *handball like games*.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan dua tindakan pada setiap siklusnya. Tindakan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan aktivitas *handball like games*. Dalam tindakan juga peneliti melakukan pengamatan dan evaluasi agar keberhasilan pembelajaran dapat terlihat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal, maka ditentukan bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan melempar dan menangkap siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kelas V SDN Nengkelan dengan menerapkan aktivitas *handball like games* dalam setiap siklus.

Rencana kegiatan dalam setiap siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut:

Siklus I:

1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah lempar tangkap dengan berbagai variasi cara melempar dan dilakukan pada jarak dekat dan jarak jauh disertai variasi rotasi perpindahan dan formasi barisan. Diakhir acara dilakukan game (permainan) yang mengarah kepada penguasaan keterampilan lempar dan tangkap dalam permainan *handball like games*.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I.

3) Observasi

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

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

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II:

1) Perencanaan

Tugas geraknya adalah melakukan lempar tangkap dengan berbagai variasi lemparan sambil bergerak dan dilakukan pada jarak dekat dan jarak jauh disertai variasi rotasi perpindahan dan formasi barisan. Di akhir acara dilakukan permainan *handball like games* yang mengarah kepada penguasaan kemampuan gerak dasar manipulatif lempar tangkap bola.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II.

3) Observasi

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

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus III.

c. Observasi

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

Observasi yaitu kegiatan pengamatan oleh pengamat. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer atau guru pendidikan jasmani. Objek yang diamati adalah seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan, baik berupa perubahan yang bersifat individu maupun secara klasikal. Bentuk-bentuk observasi yang dapat dilakukan adalah:

- 1) *Observasi peer* (pengamatan sejawat). *Observasi peer* adalah observasi terhadap pengajaran seseorang oleh orang lain (biasanya sesama guru atau teman sejawat).
- 2) *Observasi terstruktur*. Pelaksanaan observasi terstruktur dilakukan peneliti dengan cara bertanya kepada siswa. Peneliti sebagai guru memberikan lembar observasi.

d. Alternatif Pemecahan

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) dan catatan yang ada maka peneliti menggunakannya sebagai bahan untuk memecahkan permasalahan yang muncul selama pembelajaran kemudian membuat solusi yang tepat untuk melakukan tindakan-tindakan perbaikan proses pembelajaran untuk pertemuan atau pelaksanaan tindakan berikutnya.

e. Analisis Dan Refleksi

Pelaksanaan penerapan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap yang dilakukan oleh peneliti sendiri telah menghasilkan beberapa peristiwa atau kejadian dalam pembelajaran dalam bentuk data-data. Berdasarkan data yang terkumpul ini kemudian dilakukan analisis.

H. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Arikunto (2002, hlm.134) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan

mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan *handball like games* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin ,dkk (1998) dalam Memmertdan Harvey (2008, hlm.221) 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
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	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 padaposisi mener ima 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 Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 220)

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan *handball like games* untuk mengembangkan gerak manipulative pada saat menguasai bola, dalam hal ini peneliti focus dalam dua aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *support* (sesuai, tidak sesuai) . Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran *handball like games* dan mencatat sesuai atau ketidak sesuaian dan efisien atau ketidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Table 3.3
Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas • Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<p>Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran. <p>Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bola tertangkap tanpa terjatuh

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan *handball like games*:

Tabel 3.4
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
Dst							
Ket : A = <i>Appropriate</i> (sesuai) IA = <i>Inappropriate</i> (tidaksesuai) E = <i>Effective</i> (Efektif) IE = <i>Ineffecive</i> (Tidak Efektif)							

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto – foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Bagan 3.2 Format Catatan Data Lapangan

A. Teknik Pengumpulan Data

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

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nengkelan.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

B. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

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

Keterangan:

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

$\sum x$ = Jumlah skor (x)

N = Banyaknya subjek

X = Skor setiap subjek

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan gerak dasar lempar dan tangkap.

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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