

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang disusun secara sistematis untuk menguji suatu permasalahan. Sedangkan metode penelitian adalah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Suatu penelitian harus disusun secara sistematis berdasarkan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Hidayat (2011, hlm. 34) menyebutkan kerangka rancangan yang biasa digunakan dalam metode penelitian adalah sebagai berikut:

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kunandar (2008, hlm.44-45) mendefinisikan PTK Sebagai:

Penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian tindakan (*action reseacrh*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Pada pelaksanaa PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari

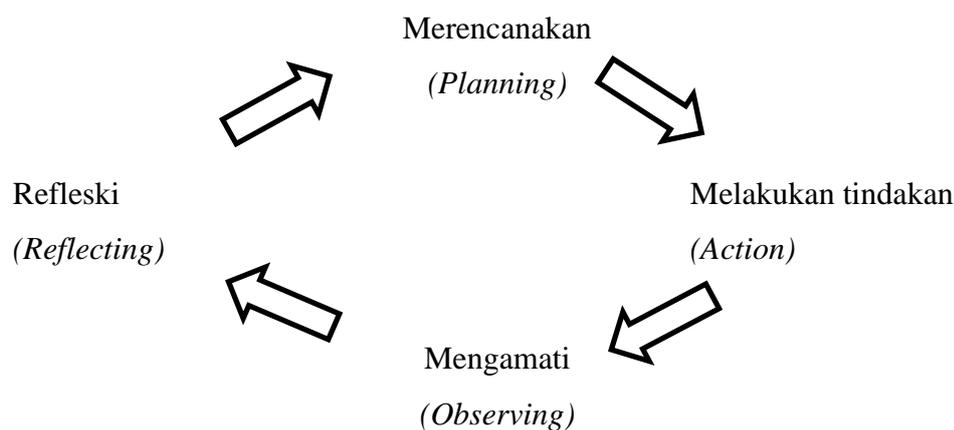
ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

penelitiannya. Sesuai dengan permasalahan penelitian, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (PTK).

Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan modelnya sederhana dan lebih mudah dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Menurut Lewin (dalam Hidayat, 2011, hlm. 34) “rancangan model PTK terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)”.



Bagan 3.1 Rancangan PTK
(Hidayat, hlm. 35)

B. Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan yaitu november sampai bulan desember tahun 2014 yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian dilakukan selama empat minggu (empat kali pertemuan). Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SDN Gegerkalong Girang 1-2, Jl. Geger Arum no 11B. Kota Bandung

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

Alasan penulis memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut karena penulis pernah menjadi pengajar di sekolah tersebut dalam program pengalaman lapangan (PPL) dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VA, dengan demikian penulis sangat memahami karakteristik dari masing-masing siswa tersebut, lingkungan belajar di sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, Jl. Geger Arum no 11B yang berjumlah 31 siswa dengan 25 siswa laki – laki dan 16 siswa perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, guru, karyawan, aparat pemerintah, dan lain-lain.

Sampel	Jumlah
Laki-laki	15 Siswa
Perempuan	16 Siswa

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

1. Karakteristik siswa SD kelas V (usia 10-12)

Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motoriknya yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini seperti menggambar, berenang, main bola dan atletik. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan, oleh karena itu perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pada masa usia sekolah dasar kematangan perkembangan motorik ini pada umumnya dicapai, karena itu mereka sudah siap menerima pelajaran keterampilan.

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

Sejalan dengan penjelasan di atas karakteristik siswa kelas VA SDN Geregerkalong Girang tidak jauh berbeda dengan yang di jelaskan di atas seperti menyenangi permainan aktif, minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisir, rasa kebanggaan keterampilan yang dikuasai tinggi.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm.60) mendefinisikan variabel sebagai “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output.

1. Variabel input

Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang 1-2. Kota Bandung

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktivitas *basketball like games* yang berhubungan dengan bahan ajar dan alat bantu pembelajaran. Aktivitas *basketball like games* dalam pembelajaran ini merupakan modifikasi dari permainan bolabasket yang bertujuan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap sikap belajar dan pemahaman bermain siswa

3. Variabel output

Variabel output dari penelitian ini adalah pengembangan sikap belajar dan pemahaman bermain bolabasket siswa yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam pembelajaran permainan bolabasket dengan menerapkan *aktivitas basketball like games* sehingga terjadi perubahan sikap belajar dan pemahaman bermain berupa perubahan dalam bentuk tingkat pengetahuan siswa serta kemampuan siswa dalam belajar pembelajaran

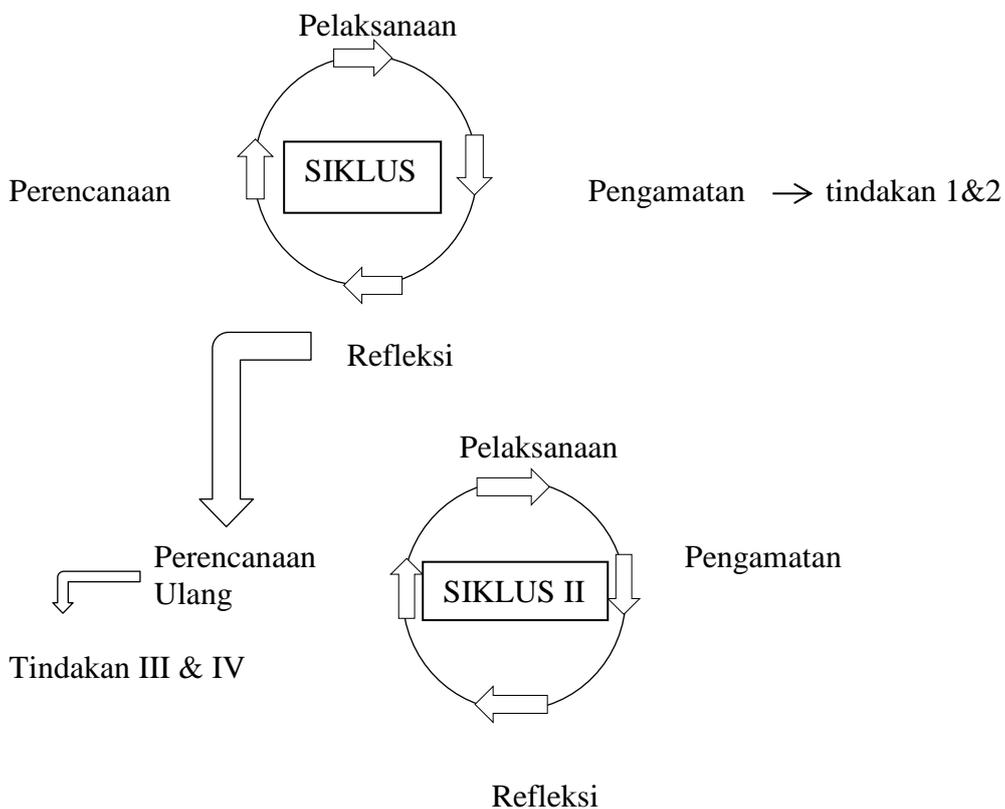
ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

E. Prosedur Penelitian

Sehubungan Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, berikut ini disajikan gambar pentahapannya:



Bagan 3.2 Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK,
(Sumber: Hidayat, Y. 2011, hlm. 37)

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

F. Rencana Tindakan

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan haruslah tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91)

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus perspektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tidak terduga, sehingga mengandung sedikit resiko.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu perencanaan tindakan sebagai langkah awal sebelum melangkah ke pelaksanaan penelitian. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sedangkan observer adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Gegerkalong Girang 1-2 dan teman sejawat. Dalam penelitian ini perencanaan program tindakan terdiri dari dua siklus dan tindakan-tindakan dengan empat pertemuan pengajaran berupa proses pembelajaran yang akan difokuskan dalam pada upaya meningkatkan sikap belajar dan pemahaman bermain bolabasket siswa melalui aktivitas *basketball like games*. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pra lapangan, dalam pra lapangan peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati kondisi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

Dalam tahap ini pula peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi media pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran *basketball like games*.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran *basketball like games*.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran *basketball like games*.

2. Pelaksanaan tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, rangkaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama empat minggu. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran *basketball like games* melalui modifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti berencana menerapkan pembelajaran dengan modifikasi pembelajaran dan variasi bentuk tugas gerak yang sistematis berupa

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

pembelajaran *basketball like games* pada permainan bolabasket yang telah dirancang dalam satuan pengajaran (skenario pembelajaran).

- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

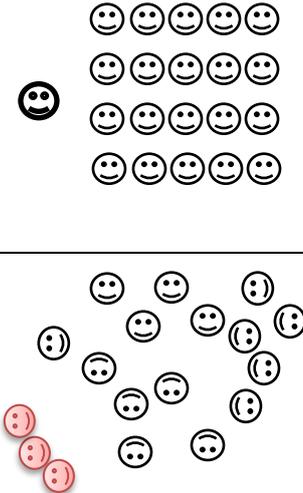
Siklus I

Skenario tindakan pembelajaran

- a. Pertemuan satu atau tindakan satu aktivitas lempar tangkap bola dalam permainan *ten ball*.

Tujuan : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin.

1. Pendahuluan

<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. 2) Menertibkan siswa dengan berbaris 3) Guru bersama siswa berdoa bersama-sama. 4) Guru men-cek kehadiran siswa. 5) Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya. ➤ Guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran bola basket. 6) Menyampaikan tujuan pembelajaran. 7) Pemanasan dengan permainan jala ikan. Cara memainkannya adalah dengan membentuk kelompok kecil yang saling berpegangan tangan dan berperan sebagai jala yang bertugas menangkap temannya yang berperan sebagai ikan. 	<p style="text-align: center;">Formasi</p> 
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

2. inti

Tujuan/indikator	Guru	Siswa	Formasi
Cara mengoper dan menangkap bola	Menjelaskan cara mengoper dan menangkap bola, kemudian mendemonstrasikannya	Siswa berbaris dan memperhatikan guru serta melakukan tanya jawab.	 XXXXXX XXXXXX XXXXXX
Aktivitas <i>ten ball</i> Dua lawan dua (2 vs 2)	Guru menjelaskan cara bermain aktivitas <i>ten ball</i>	Siswa terbagi dalam kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang. 2 bertahan dan 2 penyerang. Penyerang harus melakukan passing dan catching tanpa jatuh sebanyak 10 kali tanpa terjatuh dan terebut oleh lawan apabila jatuh dan terebut oleh lawan makan bola tersebut diberikan ke tim lawan	     
Aktivitas <i>Ten Ball</i> (3 vs 3)	Guru menjelaskan cara bermain <i>ten ball</i>	Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima orang. Kemudian siswa melakukan aktivitas <i>ten ball</i> , cara bermainnya adalah siswa melakukan lempar tangkap bola sebanyak 10 kali tanpa tanpa jatuh dan terebut oleh lawan. Setelah mendapatkan 10 kali lemparan maka kelompok tersebut mendapat poin satu.	       

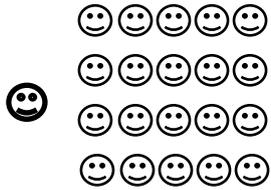
ARDY KURNIAWAN, 2015

 UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
 MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

Empat lawan empat (4 vs 4)	Guru menjelaskan cara bermain <i>ten ball</i>	Sama halnya dengan permainannya sebelumnya tetapi siswanya di tambah menjadi tiga lawan empat dimana satu joker yang membantu tim penyerang.	
Lima lawan lima (5 vs 5)	Guru menjelaskan tentang aturan bermain lima lawan lima	Dalam permainan lima lawan lima jumlahnya pemainnya sama dengan permainan bolabasket sesungguhnya akan tetapi cara bermainnya sama dengan permainan-permainan sebelumnya	

3. Penutup

<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru dan siswa melakukan relaksasi. 2) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui. 3) Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar). 4) Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran. 	<p style="text-align: center;">Formasi</p> 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Observasi

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

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

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan passing dan catching dalam pembelajaran bola basket. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Siklus II:

1) perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan *basketball like games*. Pada siklus ini merupakan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini peneliti lebih banyak menerapkan permainan yang mengarah ke penguasaan permainan bolabasket. Untuk siklus II tindakan ke-1 gerakan lempar tangkap dan memantulkan bola yang menyerupai permainan bolabasket siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Permainan tersebut dikemas dengan berbagai modifikasi peraturan yang membuat siswa tertarik untuk melakukan pembelajaran tersebut. Sedangkan untuk Siklus II tindakan ke-2 melanjutkan pembelajaran sebelumnya permainan *basketball like games*

dikemas dengan beberapa permainan yang lebih menarik dan lebih menyerupai permainan bolabasket sesungguhnya.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke satu dan ke dua

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke satu dan ke dua

4) Refleksi

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

G. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2013, hlm.148) menerangkan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen-instrumen pembantu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan variasi bentuk-bentuk tugas gerak yang sistematis dalam proses pembelajaran.
2. Peneliti membuat lembaran observasi pada saat pembelajaran aktivitas *basketball like games* yang bertujuan untuk melihat, mengamati, dan mengetahui segala sesuatu hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yaitu berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

digambarkan ketika berlangsungnya pembelajaran aktivitas basket *basket ball likes games*.

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP BELAJAR

Tabel. 3.2 Kisi-kisi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskripsi tingkah laku
Sikap belajar adalah kecenderungan perilaku seseorang tatkala ia mempelajari hal-hal yang bersifat akademik. (Djaali, 2007, hlm.115)	Perilaku saat pembelajaran ditunjukkan seperti partisipasi belajar siswa. Partisipasi, adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab didalamnya..(http://id.wikipedia.org/wiki/partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Keterlibatan mental dan perasaan • Adanya kesediaan siswa untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti sertakan diri untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran - Motivasi dalam mengikuti pembelajaran - Dengan senang hati memberikan bantuan untuk kelompoknya - Memberikan pendapat dan evaluasi terhadap hal yang dilakukan kelompok dalam proses pembelajaran - Adanya rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Dari kisi-kisi yang telah dibuat di atas maka dibuat kriteria penilaian partisipasinya sesuai dengan indikator di atas sebagai berikut:

KRITERIA INSTRUMEN PENELITIAN

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS BASKETBALL LIKE GAMES

Indikator	Dekripsi tingkah laku	Kriteria Penilaian
-----------	-----------------------	--------------------

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

		1	2	3	4	5
<ul style="list-style-type: none"> Keterlibatan mental dan perasaan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengikutsertakan diri untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Motivasi mengikuti pembelajaran Dengan senang hati memberikan bantuan untuk kelompoknya 	<p>Jika siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran</p> <p>tidak mengikuti pembelajaran</p> <p>Terlihat tidak memberikan bantuan kepada teman satu kelompoknya</p>	<p>Jika siswa kurang terlibat kurang aktif dalam pembelajaran</p> <p>malas mengikuti pembelajaran</p> <p>Terlihat sangat kurang memberikan bantuan kepada teman satu kelompoknya</p>	<p>Jika siswa sedikit terlibat secara aktif dalam pembelajaran</p> <p>terlihat biasa saja ketika mengikuti pembelajaran</p> <p>Terlihat kurang memberikan bantuan kepada teman satu kelompoknya</p>	<p>Jika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran</p> <p>terlihat senang dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran</p> <p>Terlihat cukup memberikan bantuan kepada teman satu kelompoknya</p>	<p>Jika siswa sangat terlibat secara aktif dalam pembelajaran</p> <p>terlihat sangat senang dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran</p> <p>Terlihat sangat bersemangat untuk memberikan bantuan kepada teman satu kelompoknya</p>
<ul style="list-style-type: none"> Adanya kesediaan siswa untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pendapat dan evaluasi terhadap hal yang dilakukan kelompok dalam proses pembelajaran 	<p>Siswa tidak memberikan pendapat maupun evaluasi dan tidak memperhatikan apa yang dilakukan teman kelompoknya</p>	<p>Siswa tidak memberikan pendapat maupun evaluasi</p>	<p>Siswa lebih cenderung diam dan hanya sesekali memberikan pendapat maupun evaluasi</p>	<p>Siswa terkadang memberikan pendapat maupun evaluasi</p>	<p>Siswa selalu memberikan pendapat maupun evaluasi</p>
<ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Adanya rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan 	<p>Terlihat tidak tanggung jawab</p>	<p>Terlihat sangat kurang bertanggung jawab</p>	<p>Terlihat kurang bertanggung jawab</p>	<p>Terlihat cukup tanggung jawab</p>	<p>Terlihat sangat tanggung jawab</p>

Tabel 3.3 Kriteria Instrumen Penelitian

Skor maksimal = 25

Cara penilaian = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

Mitchell, dan Oslin (1997) dalam tulisan Hoedaya (2001, hlm. 112) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan. Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Pengamatan Penampilan *Basket ball likes games* GPAI

Komponen Penampilan bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Marking)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas. • Pemain berusaha mencetak poin ketika memungkinkan • Pemain melakukan dribbling bola untuk manjauhi hadangan dan mendekati sasaran (target/teman)
2. Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> • Operan terkendali • Bola operan mengenai sasaran
3. Memberikan Dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain bergerak menepati posisi yang bebas untuk menerima operan bola. • Berusaha melepaskan diri dari hadangan lawan dan meminta operan dari teman

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberikan dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT
1							
2							
3							
Ket : T = Tepat TT = Tidak Tepat E = Efisien TE = Tidak Efisien							

(Sumber : *Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Bolabasket oleh Danu Hoedaya, 2001*)

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

Menyiapkan peralatan dokumentasi yaitu kamera digital sebagai pelengkap dalam mengumpulkan data, dan merekam setiap kegiatan yang dilakukan.

4. Membuat catatan lapangan untuk mengetahui kejadian-kejadian dilapangan yang berisi kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
Observer	

Gambar 3.3 Format catatan lapangan

H. 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.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang 1-2.

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

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.

I. 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 mencari nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap data dengan rumus rata-rata menurut Abduljabar (2010, hlm.191) yaitu:

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

Keterangan:

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

$\sum X_i$ = Jumlah skor (x)

N = Jumlah Sampel

Selain itu juga untuk menghitung simpangan baku peneliti menggunakan rumus dari Abduljabar (2010, hlm.213) yaitu:

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

$$S^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n-1}$$

Dimana :

S^2 = Simpangan baku

\sum = Jumlah

X = Skor

\bar{X} = Nilai rata-rata

n = Jumlah sampel

1 = Angka tetap