BAB III
METODE PENELITIAN

A. Metodelogi Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research/CAR*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Penelitian tindakan kelas ini bagian dari penelitian pada umumnya. Untuk menemukan informasi atau membuktikan kebenaran dan ketidakbenaran maka harus di adakannya penelitian. Menurut kunandar (2008, hlm 42) penelitian adalah "suatu kegiatan penyelidikan yang akan dilakukan menurut metode ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan kebenaran dan ketidakbenaran hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori dan atau proses gejala sosial". Penelitian juga bisa diartikan kegiatan mencermari suatu objek dengan aturan metodelogi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi yang bermanfaat untuk selanjutnya data tersebut dianalisis untuk dicari kesimpulannya. Penelitian ilmiah pada dasarnya adalah usaha mencari kebenaran peroleh makna tentang sesuatu yang dikaji. Menurut kunandar (2008, hlm. 45) penelitian tindakan kelas ada tiga unsur atau konsep, yakni sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data akurat tentang hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang di amati
2. Tindakan adalah gerakan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Dalam PTK, gerakan ini dikenal dengan siklus-siklus kegiatan untuk peserta didik
3. Kelas adalah tempat dimana terdapat sekelompok peserta didik yang dalam waktu bersamaan menerima pelajaran dari guru yang sama.

Penelitian tindakan kelas ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah apabila dilaksanakan dengan benar, maksudnya pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu guru mencoba memahami dan mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik dengan mencermati masalah yang ada di dalam kelas untuk dapat memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Dengan penilitian tindakan kelas

ini juga diharapkan menjadi tolak ukur bagi para guru untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

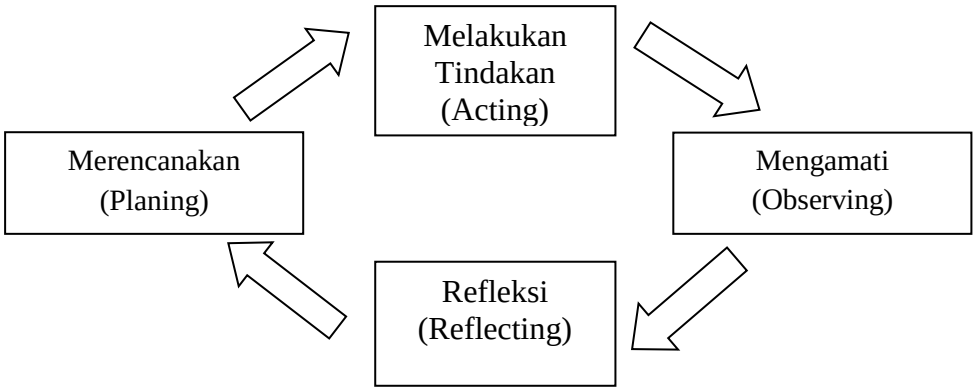
Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran di dalam kelas atau luar kelas, dengan cara memperbaiki meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong para guru untuk memikirkan apa yang mereka lakukan sehari-hari dalam menjalankan tugasnya, membantu guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan manfaat PTK bagi dunia pendidikan adalah peningkatan profesionalisme guru dan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dasar.

B. Model Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas menurut Burns 1999 (dalam Kunandar, 2008 hlm. 44) mengatakan bahwa :

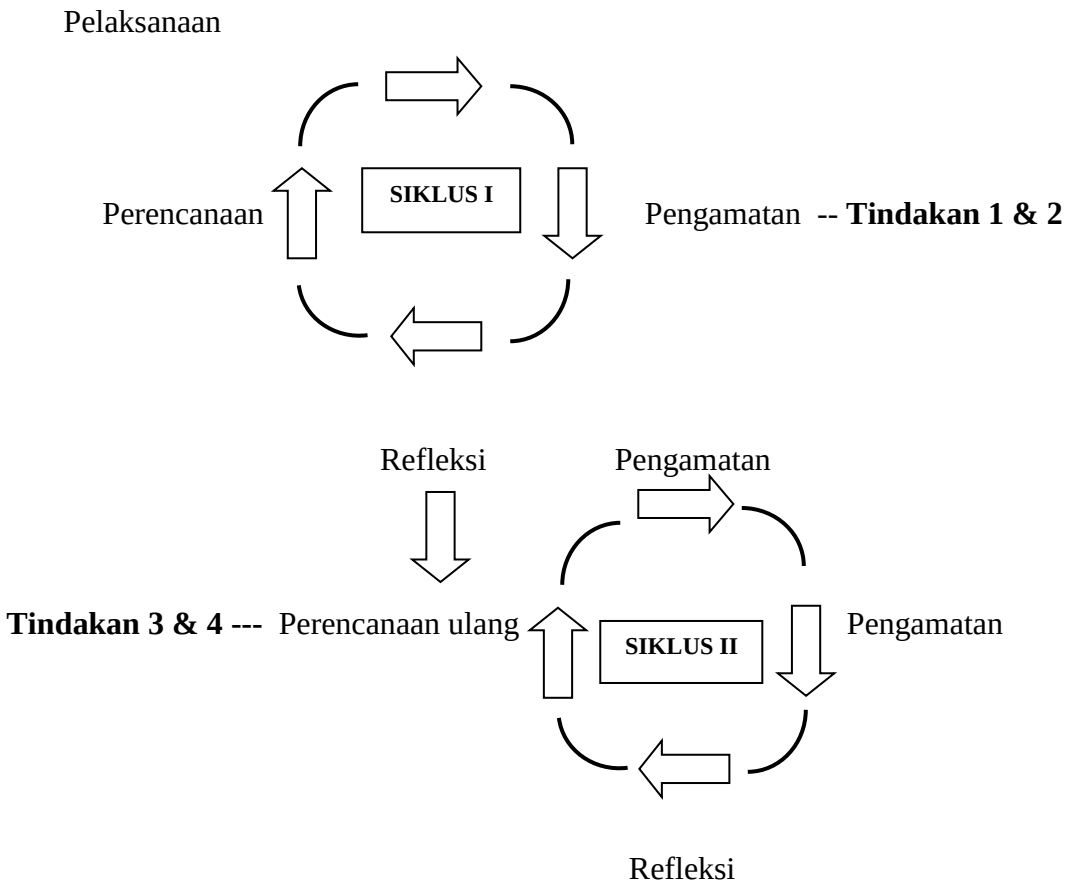
> Penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama penelit, praktisi, dan orang awam.

Untuk memperjelas penelitian ini maka diperlukan desain penelitian yang berguna membantu peneliti dalam melalukukan penelitian. Desain yang di maksud yaitu rancangan suatu penelitian. Apabila digambarkan proses penelitian tindakan kelas ialah sebagai berikut:



Gambar 3.1
Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin
(Sumber: Subroto, dkk 2014 hlm.35)

Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengambarkan pula siklus-siklus yang ingin penulis teliti, berikut ini gambaran dari siklus tersebut :



Gambar 3.2
Siklus penelitiain oleh kurt lewin
(Sumber: Subroto, dkk 2014 hlm.35)

C. Populsi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugiyono (2013, hlm 297) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dihtarik kesimpulan. Dari pengertian diatas populasi yang digunakan peneliti ialah siswa Sekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 297) menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi itu misalnya penduduk diwilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di seklah tertentu dan sebagainya. Sampel yang digunakan peneliti ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 18 laki-laki dan 10 perempuan.

Tabel 3.1
Daftar Nama Siswa
Kelas V SDN Binakerta Kabupaten Cianjur

Nomor		Nama Siswa	Ciri-ciri Sampel		
Urut	Induk		Jenis Kelamain (L/P)	Usia	Kemampuan Gerak
1	111201001	Ahmad Faisal M	L	10	Pemula
2	111201002	Aldo Ihsan Akbar	L	11	Pemula
3	111201003	Arya Saputra	L	10	Pemula
4	111201004	Cici Amelia	P	10	Menengah
5	111201005	Deli M Ariansyah	L	10	Pemula
6	111201006	Erwin Liswandi	L	11	Pemula
7	111201009	Hepi Sapitri	P	10	Pemula
8	111201012	Laras Sri Rahayu	P	11	Pemula
9	111201013	Liyanti Mulyanti R	P	10	Pemula
10	111201015	M Fadlan Fadilah	L	11	Pemula
11	111201016	M Saepul Anwar	L	11	Menegah
12	111201019	Muhammad Dandi	L	11	Pemula
13	111201020	Muhammad Nata M	L	10	Pemula

14	111201021	M Samsul Badar	L	10	Pemula
15	111201023	Misbah Soleh	L	11	Menengah
16	111201024	M Rifki Agrian	L	11	Pemula
17	111201025	M Ridwan Sopiyan	L	10	Pemula
18	111201026	M Akmal Faisal	L	10	Menengah
19	111201028	Nissa	P	10	Pemula
20	111201029	Nurman Suandi	L	11	Pemula
21	111201030	Riza Maulana Ilham	L	10	Pemula
22	111201031	Suci Nurhandayani	P	11	Pemula
23	111201032	Silvi Septiani	P	11	Pemula
24	111201033	Tarida	P	11	Pemula
25	121301024	Moch Yunas Arizky	L	10	Pemula
26	131403031	Futri Wulandari	P	10	Menengah
27	131403032	Ayu Lestari	P	11	Pemula
28	131403034	Sandi Maulana	L	11	Menengah

D. Setting (Tempat Dan Waktu) Penelitian

Penelitian dilaksanakan diSekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur, Jalan Raya Cibeber. Dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian pada akhir semester ganjil tahun pelajaran 2015-2016 tepatnya observasi awal dilaksanakan pada tanggal 27 November 2015 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur. Penelitian direncanakan akan dilaksanakan selama empat minggu (empat kali pertemuan atau tindakan) dan dikomplikasi dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas 2 tindakan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sanjaya (2009, hlm. 84) menjelaskan Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Penelitian tindakan kelas banyak istrumen yang dapat digunakan, dalam penelitian ini penulis mengunakan beberapa instrumen diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono 2013, hlm. 203) menjelaskan Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan. yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan pola gerak dominan memukul melalui implementasi pembelajaran *badminton like games* ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta melalui objeknya yakni *badminton like games*.

a. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. peneltian ini menggunakan Ratting Scale dimana yang telah diungkapkan menurut Sugyono (2013, hlm 141) bahwa : “data yang diperoleh semuanya adalah data kualitatif yang kemudian dikuantitatifkan”. Tetapi dengan Ratting Scale data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Dalam skala model Ratting Scale responden tidak akan pernah menjawab salah satu jawaban kualitatif yang telah disediakan, tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah di sediakan oleh karena itu Ratting Scale lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.

Yang penting bagi penyususn intrument dengan Ratting Scale adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item intrument. (Sugyono 2013, hlm 141).

b. Lembar Observasi Penelitian

Tabel 3.2
Indikator dan Penilaian Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis dengan Menggunakan Pembelajaran *Badminton Like Games*

Indikator	Kriteria	Skor
A. Pukulan dari bawah • Sikap awal • Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir	Baik jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan di depan dan kaki kiri dibelakang, ayunan raket kebelakang, kaki kanan di tekuk, dipukul di depan badan, dan ready position.	3
	Cukup jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan di depan dan kaki kiri dibelakang, ayunan raket kebelakang, kaki kanan tidak ditekuk, ayunan raket kurang kebelakang, dipukul di samping badan dan ready position.	2
	Rendah jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan dibelakang dan kaki kiri di depan, ayunan raket tidak kebelakang, kaki kanan tidak ditekuk, dipukul di samping badan, dan tidak ready position.	1
B. Pukulan dari samping • Sikap awal • Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir	Baik jika, berdiri dengan rileks, raket di pegang di depan samping badan, gerakan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, mengayunkan raket kuat-kuat, *shuttlecock* mendatar, dan ready position.	3
	Cukup jika, berdiri dengan rileks, raket di pegang di depan samping badan, gerakan kaki kanan di depan dan kaki kiri dibelakang, mengayunkan raket kurang kuat atau lemah, arahan *shuttlecock* kurang mendatar, dan ready positon.	2
	Rendah jika, berdiri dengan rileks, raket di pegang di depan samping badan, gerakan kaki kanan di belakang dan kaki kiri di depan, mengayunkan raket kurang kuat atau lemah, arahan *shuttlecock* kurang mendatar, dan tidak ready positon.	1
C. Pukulan dari atas kepala • Sikap awal	Baik jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan dibelakang dan kaki kiri di depan, kaki dibuka selebar bahu, ayunan	3

• Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir	tangan kebelakang, *shuttlecock* dipukul di depan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan, dan ready positon.	
	Cukup jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan dibelakang dan kaki kiri di depan, kaki dibuka selebar bahu, ayunan tangan kurang kebelakang, *shuttlecock* dipukul kurang di depan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan, dan ready position.	2
	Rendah jika, berdiri dengan rileks, gerakan kaki kanan dibelakang dan kaki kiri di depan, kaki kurang dibuka selebar bahu, ayunan tangan kurang kebelakang, *shuttlecock* dipukul kurang di depan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan, dan tidak ready position.	1

Tabel 3.3
Format Penilaian Pembelajaran Aktivitas Permainan Bulutangkis dengan Menggunakan Pembelajaran *Badminton Like Games*

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai									Jumlah	Skor Akhir
		A			B			C				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
Jumlah												
Rata-rata												

Ket : A. Pukulan dari bawah • Sikap awal • Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir	B. Pukulan dari samping • Sikap awal • Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir	C. Pukulan dari atas kepala • Sikap awal • Ayunan tangan • Perkenaan raket • Sikap akhir

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 rumus :

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

(Abduljabar & Darajat, 2013 hlm. 111)

Tehnik yang digunakan untuk pengolahan data yang digunakan dengan cara menghitung jumlah yang benar dan dibagi jumlah soal, kemudian dikali 100% dengan menggunakan rumus seperti yang dijelaskan oleh Abduljabar (2011, hlm. 26)

Rumus : Tingkat penguasaan = $\frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{10}\ x\ 100\%$

Untuk tehnik pengolahan data yang digunakan penulis untuk penilaian pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam aktivitas pembelajaran bulutangkis adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi jumlah siswa di kali 100% sehingga dihasilkan prosentase dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor tertentu}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \text{ x } 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

2. Wawancara

Wawancara ini dapat dilakukan kepada para peneliti, observer, dan siswa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepada observer adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti menjadi bahan bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

Adapun format wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Lembar Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis seperti apa yang sering anda gunakan ?	
2	Apakah anda mengetahui tentang pembelajaran *badminton like games* dalam pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis ? jika mengetahui coba anda jelaskan !	
3	Apakah anda pernah mengunakan pembelajaran *badminton like games* dalam permbelaran aktivitas permainan bulutangkis ?	
4	Apakah anda menerapkan pembelajaran *badminton like games* dalam pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis	

Tabel 3.5
Lembar Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang diberikan ?	
2	Apakah kamu menemukan kesulitan atau kendala dalam melakukan pembelajaran yang diberikan ?	
3	Adakah perbedaan antara pembelajaran *badminton like games* dengan pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis biasa ? bila ada apa perbedaannya	

4	Manakah yang akan kalian pilih antara pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis biasa atau pembelajaran *badminton like games* ? berikan alasannya !	

3. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam suatu penelitian tindakan kelas. Dimana catatan lapangan berisi tentang deskripsi hal-hal yang terjadi atau muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan. Format catatan lapangan memiliki fungsi untuk mengamati perilaku siswa ketika melaksanakan pembelajaran. Catatan lapangan diisi oleh para observer, yang nantinya observer tersebut memberitahukan kepada penulis atau peneliti tentang hal-hal yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.6
CATATAN LAPANGAN

HARI/TANGGAL : .....
TEMPAT : .....
KOMPETENSI DASAR : .....
SIKLUS : .....
TINDAKAN : .....

Permasalahan yang Muncul Pada Saat Observasi Tindakan	Alternatif Pemecahan Masalah
……...	……
……...	……...
……...	……

4. Rekaman Foto

Alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rekaman foto, untuk mengabadikan semua aktivitas yang telah dilaksanakan. Selain itu rekaman foto juga bermanfaat mengambarkan situasi dan kondisi yang terjadi dikelas maupun dilapangan pada saat proses pembelajaran. Peristiwa penting yang terjadi

dalam pembelajaran di dokumentasikan sebagai bukti fisik yang nyata, agar tidak ada tangapan bahwa belum melakukan penelitian, sehinga laporan yang diberikan lebih bisa dipertangung jawabkan.

F. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan suatu penetian, tentunya kita harus melakukan sesuai dengan 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 interprestasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi. Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka akan mempermudah alur penelitian dibuatlah skema prosedurnya. Adapaun langkah-langkah prosedurnya sebagai berikut :

1. Rencana tindakan (*planning*)

Rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini berdasarkan pada keterlibatan siswa didalam aktivitas belajar pendidikan jasmani melalui pembelajaran *badminton like game* di Sekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur. Pelaksanaanya dilakukan secara kolaborasi dengan guru disekolah, serta mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung terhadap penelitian tindakan kelas ini termasuk di dalamnya saran dan prasarana.

2. Pelaksanaan Tindakan *(acting*)

Pada tahap tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah implementasi dari apa yang sudah direncanakan. Langkah-langkah yang sudah dilaksanakan oleh peneliti mengacu pada rumusan masalah yang sudah ditentukan. Bersamaan dengan dilakukannya tindakan, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas yang dirancang secara sistematis digerakkan kearah lebih terciptanya keaktifan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, dalam upaya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran.

3. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan tindakan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang proses yang berupa perubahan kinerja dan hasil kegiatan pembelajaran.

Dalam tahap ini peneliti dengan mitra penelitian mengumpulkan data dan temuan-temuan selama proses pembelajaran dalam upaya merencanakan kembali tindakan-tindakan yang akan dilakukan agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Observasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Observasi langsung adalah observasi yang dilakukan dimana observer bersama objek yang diselidiki. Misalnya, observasi dan skenario pembelajaran.
b. Observasi tidak langsung adalah observasi atau pengamatan yang digunakan pada saat berlangsungnya peristiwa yang akan diteliti. Misalnya, dokumentasi dan catatan harian.
c. Observasi tersetruktur adalah proses pengamatan yang digunakan untuk memotret sejauh mana hasil belajar siswa.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Kegitan refleksi ini merupakan penjelasan terhadap informasi yang didapat dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil refeksi dapat diketahui kelemahan atau kekurangan serta kelebihan yang telah dicapai pada pelaksanaan tindakan dalm proses pembelajaran yang selanjutnya dikaji oleh peneliti dan mitra penelitian untuk mencari dan menguraikan informasi yang sudah terkumpul lalu dicari kaitannya antara satu dengan yang lainnya. Kemudian peneliti menarik kesimpulan yang mantap sebagai bahan atau dasar merumuskan perencanaan tindakan baru untuk melaksanakan tindakan berikutnya dalam proses pembelajaran agar berhasil sesuai dengan tujuan dan fokus pada masalah penelitian.

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 pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam aktivitas permainan bulutangkis melalui pembelajaran *badminton like games*.

G. Rencana Tindakan

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan proses pembelajaran diantaranya :

1. Membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan pembelajaran *badminton like games.*
2. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.
3. Menyuruh teman atau guru sebagai pengamat dalam pembelajaran
4. Menyuruh siswa melakukan pembelajaran *badminton like games* serta menjelaskan cara memainkanya, peraturan permainan dan manfaat dari permainan tersebut.
5. Membuat *time schedule* penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

Berikut ini time schedule yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan tindakan kelas :

Tabel 3.7
***Time Schedule* Penelitian Tindakan Kelas**

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus dan Tindakan	Materi Pembelajaran
Sabtu	27 November 2015	09.30-10.40	1/1	• Permainan pola langkah • Permainan jugling perongan • Juggling melewati rintangan • 4 vs 4 seperti pada permainan bola voli
Kamis	3 Desember 2015	11.00-12.10	1/2	• Juggling diam di tempat secara berkelompok • Mengambil shuttlecok • Permainan berkelompok yang dibatasi dengan 4 net • Permainan 3 vs 3
Kamis	10 Desember 2015	7.30-8.40	2/1	• Jugling secara berpasangan • Memasukan bola • Permainan 1 vs 1 dengan menggunakan target sasaran • Permainan 2 vs 2 seperti pada permainan bola voli pantai
	17			• jugling secara estafet • Permainan menyilang

Kamis	Desember 2015	7.30-8.40	2/2	• Permainan 1 vs 1 dengan menggunakan net tertutup • Permainan menghadang.

Penulis merencanakan penelitian yang akan dilaksanakan dan menyusun semua jadwal dengan terperinci pada tiap siklus dan alokasi waktu berdasarkan dengan penelitian yang ingin dilakukan, ini dilakukan guna mendapatkan proses yang benar-benar bisa membuat anak senang dan gembira dalam melakukan aktivitas tersebut, peneliti mencari berbagai modifikasi permainan bultangkis agar anak tidak bosan dalam bermain. Sehingga banyaknya permainan yang di modifikasi akan memunculkan rasa persaingan dalam diri siswa, peneliti mengamati semua yang terjadi pada anak sesuai dengan apa yang mau di teliti yaitu tentang pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang II siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari sertiap tindakan yang dilakukan. Setiap I siklus terdiri dari II tindakan. Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus akan dijelaskan sebagai berikut:

SIKLUS I

Tindakan I

1. Perncanaan
   a. Mempersiapkan sumber belajar.
   b. Menyiapkan rencana pelaksaan pembelejaran (RPP).
   c. Mempersiapkan kelas dan lapangan bermain.
   d. Membuat lembar observasi tentang kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan tindakan
   a. Kegiatan pendahuluan yang dilaksankan yaitu memberikan penerapan apa itu *badminton like games*.
   b. Kegiatan inti yaitu menjelaskan kepada siswa tentang pola gerak dasar dominan dalam aktivitas permainan bulutangkis

c. Siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.
d. Siswa berdiskusi dengan arahan guru mengenai apa saja pola gerak dominan dalam aktivitas permainan bulutangkis.
e. Melakukan permainan *badminton like games* dengan menggunakan permainan pola langkah, jugling perongan, juggling melewati rintangan, dan 4 vs 4 seperti pada permainan bola voli mini. (gambar permainan *badminton like games* dan cara bermain pada lampiran II)

3. Observasi

Mengamati seluruh proses belajar mengajar dan mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan indikator yang ingin dinilai.

4. Refleksi

Mengevaluasi secara keseluruhan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dan hasil yang dicapai pada siklus I, menjadi pedoman untuk menentukan tindakan apa saja di siklus selanjutnya.

Tindakan II

Pada siklus I tindakan II ini, proses dan langkah-langkah yang dilakukan sama dengan yang dilakukan dalam siklus I tindakan I yaitu tentang pembelajaran *badminton like games* dalam upaya meningkatkan pola gerak dasar dominan dalam aktivitas permainan bulutangkis. Dalam tindakan II ini permainan *badminton like games* yang dilakukan adalah juggling diam di tempat secara berkelompok, mengambil shuttlecok, permainan 3 vs 3, dan permainan berkelompok yang dibatasi dengan 4 net (gambar permainan *badminton like games* dan cara bermain pada lampiran II)

SIKLUS II

Tindakan I

Pada siklus II tindakan III ini, proses dan langkah-langkah yang dilakukan sama dengan yang dilakukan dalam siklus I tindakan I yaitu tentang pembelajaran *badminton like games* dalam upaya meningkatkan pola gerak dasar dominan dalam aktivitas permainan bulutangkis. Dalam tindakan III permainan *badminton like games* yang dilakukan adalah jugling secara berpasangan,

memasukan bola, permainan dengan menggunakan target sasaran, dan permainan 2 vs 2 seperti pada permainan bola voli pantai (gambar permainan *badminton like games* dan cara bermain pada lampiran II)

Tindakan II

Pada siklus II tindakan II ini, proses dan langkah-langkah yang dilakukan sama dengan yang dilakukan dalam siklus 1 tindakan I yaitu tentang pembelajaran *badminton like games* dalam upaya meningkatkan pola gerak dasar dominan siswa dalam aktivitas permainan bulutangkis. Dalam siklus II tindakan II permainan *badminton like games* yang dilakukan adalah jugling secara estafet, permainan menyilang, permainan 1 vs 1 dengan menggunakan net tertutup, dan permainan menghadang. (gambar permainan *badminton like games* dan cara bermain pada lampiran II).

Setalah langkah-langkah dari setiap siklus dijelaskan yang terdiri dari 2 tindakan setiap siklusnya. Berikut ini Secara rinci panduan mengajar untuk seluruh siklus akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.8
Panduan Mengajar Pembelajaran *Badminton Like Games* dalam Meningkatkan Pola Gerak Dominan Memukul *Shuttlecock*.

Guru	Siswa
1. Guru merancang situasi bermain seperti permainan bulutangkis atau *badminton like games.* 2. Guru menyajikan tugas situasi bermian seperti permainan bulutangkis atau *badminton like games.* 3. Guru mengawasi penampilan tugas gerak siswa.	1. Siswa menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran 2. Siswa berbaris dengan formasi yang guru perintahkan 3. Siswa melakukan tugas geraknya satu persatu. 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan segera melakukan

4. Guru mengintroveksi penampilan tugas gerak siswa. • Guru mengembangkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa. • Guru mengoreksi pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa. 5. Guru menambah tingkat kesulitan gerak dalam situasi bermain seperti permainan bulutangkis atau *badminton like games.* 6. Guru mengevaluasi pola gerak dominan memukuln *shuttlecock* siswa. 7. Guru meresume pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa.	perubahan dan memperbaiki kesalahan pada gerakan memukul yang salah. 5. Siswa mencoba dan melakukan dengan tugas gerak yang guru berikan. 6. Siswa mendengarkan dengan seksama dan mencoba mengingat kesalahan gerakan memukul agar tidak terulang kembali. 7. Siswa mendegarkan apa saja kesalahan-kesalahan dalam memukul dari awal sampai akhir pembelajaran

H. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian. Adapun cara yang ditempuh itu terdiri dari berbagai teknik yang digunakan seperti: obsevasi, mencatat gejala-gejala yang timbul, wawancara dan dokumentasi data sebagai bukti dalam pelaksanaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi atau pengamatan langsung. Observasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan pra observasi. Pra observasi adalah penulis mengamati siswa saat mengikuti aktivitas pembelajaran permainan bulutangkis sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan. Jenis observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif, yaitu proses observasi langsung yang dilakukan dimana observer berada bersama subjek yang diteliti. Dalam teknik observasi ini, peneliti membuat

pedoman observasi secara terstruktur untuk mengukur pola gerak dasar dominan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data dilakukan sejak awal penelitian, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Penulis juga dapat langsung menganalisis apa yang diamati, situasi dan suasana kelas/lapangan, hubungan guru dengan peserta didik.

Proses analisis data dalam penelitian ini adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta, Kabupaten Cianjur, menyajikan tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan.

Teknik analisis data yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pengolahan dan Penafsiran Data

Pengolahan dan penafsiran data dilakukan pada proses penelitian dan hasil dokumentasi selama pelaksanaan penelitian di lapangan, yaitu berupa hasil lembar observasi, hasil pengamatan dan dokumentasi gambar serta berbagai data pendukung lainnya yang digunakan. Kemudian data yang diperoleh ditafsirkan ke dalam kalimat atau kata-kata berupa kategori, serta dijelaskan melalui tabel hasil penelitian.

b. Hasil Analisis Data

Dari data hasil penelitian, penulis melakukan pencocokkan, yang kemudian didiskusikan dengan observer, serta dilakukan konfirmasi terhadap sampel. Untuk keabsahan data, penulis mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber untuk mencocokkan kevalidan data.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah apabila terjadi peningkatan kemampuan pola gerak dominan memukul shuttlecock siswa,

Menurut Subroto (2014, hlm. 39-40) mengatakan bahwa: “ jika prosentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka prosentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakan atau siklus berikutnya”. Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan prosentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan *badminton like games* guna untuk mengembangkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada aktivitas pembelajaran permainan bulutangkis.