

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan peneliti untuk mencari dan memperoleh data yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang diselidik, dan hasil dari penelitian ini akan menjawab berhasil atau tidaknya penelitian tersebut, Surakhmad (1990, hlm. 131) mengemukakan:

Metode adalah suatu cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji hipotesa, dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara ini digunakan digunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya, ditinjau dari tujuan peneliti serta situasi peneliti.

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Adapun peneliti menggunakan metode ini berdasarkan pada bentuk penelitian itu sendiri, yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau suatu masalah yang kemudian melihat apa penyebab masalah atau peristiwa tersebut terjadi. Dimana manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas adalah perbaikan praktisi yang meliputi penanganan berbagai masalah yang telah dialami oleh siswa yang dididik oleh guru sebagai pelaku PTK.

Secara lebih rinci, tujuan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki dan meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di kelas sekolah.
2. Membantu guru atau dosen, serta tenaga pendidik lainnya untuk mengatasi masalah pembelajaran di dalam dan diluar kelas.
3. Mencari jawaban secara ilmiah (rasional, sistematis, empiris) mengapa masalah tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan.
4. Meningkatkan profesionalisme sebagai pendidik.
5. Menumbuh kembangkan budaya akademik dilingkungan sekolah, sehingga tercipta perbaikan dan meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

A. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian dapat diartikan menjadi dua macam, yaitu secara luas dan sempit. Secara luas desain penelitian adalah semua proses (persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan) yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Dalam batasan ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian yang diawali sejak menemukan ide, menemukan tujuan, kemudian memperoleh proses penelitian, yang didalamnya mencakup perencanaan permasalahan, merumuskan, menentukan tujuan penelitian, mencari sumber informasi, melakukan kajian dari berbagai pustaka, menentukan metode yang digunakan, analisis data, dan mengetes hipotesis kerja guna mendapatkan hasil penelitian.

Desain penelitian secara sempit dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang pemaparan permasalahan penelitian, hubungan antara ubahan, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan, sehingga peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan permasalahan dengan ubahan yang ada dalam konteks penelitian, dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan. Merencanakan suatu penelitian itu penting dan selalu dilakukan oleh para peneliti dengan tujuan agar mereka mengetahui apa yang hendak dilakukan ketika mereka berada dilapangan dan berinteraksi dengan para siswa di kelas.

Ada dua hal aspek penting yang perlu diperhatikan oleh seorang peneliti terhadap desain penelitian, yakni seorang peneliti harus menggambarkan secara spesifik tentang *what he wants to find out*, dan seorang peneliti harus menentukan *the best way to find out*. dengan memperhatikan aspek pertama tadi, berarti akan membawa dampak kepada penguasaan peneliti terhadap apa yang hendak dilakukan, untuk memperoleh apa yang diperlukan dilapangan guna mendapatkan data yang relevan. Aspek kedua, berdampak pada kecermatan peneliti dalam hal strategi dan metode apa yang perlu diambil sebagai keputusan guna mencapai tujuan penelitian.

Adapun desain penelitiannya dalam Mulyasa (2008, hlm. 84), yaitu sebagai berikut:

Refleksi awal -> Perencanaan Tindakan 1 -> Pelaksanaan Tindakan 1 -> observasi -> Refleksi, dan Evaluasi -> Perencanaan Tindakan 2 -> Pelaksanaan tindakan 2 -> Observasi -> Refleksi, dan Evaluasi 2 -> dan seterusnya hingga dirasa cukup.

Berdasarkan desain di atas, tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Refleksi awal

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kesulitan siswa dalam melakukan kerjasama dan kemampuan gerak dasar melempar.

2. Perencanaan Tindakan

Masalah yang ditemukan akan diatasi dengan melakukan langkah-langkah perencanaan tindakan, yaitu Permainan kuman nakal pada siswa dengan siswa yang menjadi kuman satu orang, dan bola (sebagai sabun) satu buah.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pelaksanaan program pembelajaran permainan kuman nakal dalam pembelajaran penjas, yaitu permainan modifikasidari invasi, permainan berkelompok menggunakan bola sebagai medianya.

4. Observasi

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data dan menganalisisnya untuk kemudian dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini.

5. Refleksi, dan Evaluasi

Komponen refleksi merupakan langkah dimana peneliti menilai kembali situasi dan kondisi, setelah subjek/objek yang diteliti memperoleh *treatment* secara sistematis. Komponen ini merupakan sarana untuk

melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan telah dicatat dalam observasi. Pada kegiatan refleksi ini, peneliti berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja, proses, problem, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan dan *treatment* yang diberikan kepada subjek. Langkah refleksi ini juga dapat digunakan untuk menjawab variasi situasi sosial dan isu-isu yang muncul, sebagai konsekuensi adanya tindakan terencana yang dilakukan dalam penelitian tindakan.

B. PARTISIPAN

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian dan pihak-pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik disekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

Tabel 3.1.
Tabel Waktu Penelitian

Tabel Waktu Penelitian					
No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1.	Kamis	26, 11, 2015	07.30- 08.40	Pratindakan	Materi permainan kuman nakal
2.	Kamis	21, 01, 2016	07.30- 08.40	Satu	Materi permainan kuman nakal level 1 dan 2
3.	Kamis	28, 01, 2016	07.30- 08.40	Dua	Materi permainan kuman nakal level 3 dan 4
4.	Kamis	04, 02, 2016	07.30- 08.40	Tiga	Materi permainan

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

					kuman nakal level 5 dan 6
--	--	--	--	--	------------------------------

2. Tempat Penelitian

Petelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di sekolah SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

3. Objek dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung dengan jumlah siswa 23 siswa, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Secara umum bila ditinjau dari latarbelakang sosial, budaya dan ekonomi masyarakat siswa dan siswi tergolong baik perhatiannya terhadap pendidikan di sekolah SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung, karena hal tersebut merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan, masih banyak faktor lainnya seperti sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

C. INSTRUMEN PENELITIAN

Menurut Yusuf (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen yaitu:

1. Observasi

Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamatan yang digunakan untuk mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terkait dengan hal yang akan diteliti. Lembar observasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan sebagai bahan refleksi untuk pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan bersama

guru pamong yang bersangkutan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman penilaiannya dan dilakukan setiap siklusnya.

Sugyono (2010, hlm. 170) bahwa “sekala nilai dibawah menggunakan kategori baik, sedang/cukup dan kurang”. Instrumen yang digunakan adalah observasi, lembar observasi yang dikutip dari Akbar (2006, hlm. 4).

Tabel 3.2.
Lembar Observasi Nilai-Nili Kerjasama

Lembar observasi kerjasama siklus I tindakan 1														
No	Nama	Komunikasi				Tugas				Peduli				jlh
		1	2	3	jlh	1	2	3	jlh	1	2	3	jlh	
1	Ahmad Tamimmussahid Edmin		V		2		V		2				1	
2	Alyasa Sofia Nazara	V			1	V			1				1	
3	Athian Galuh Pamungkas													
4	Avisa Larasati Ariefjanto		V		2		V		2	V			1	5
5	Daanya Shavna Ahmad	V			1		V		2	V			1	4
6	Diyallah Muhammad Djibriel	V			1		V		2	V			1	4
7	Djimi Rizqi Darmawan		V		2		V		2		V		2	6
8	Fahira Khairunisa	V			1		V		2		V		2	5
9	Fasya Mufidah													
10	Gilang Perkasa Fathir Abbas		V		2			V	3		V		2	7
11	Gladisa Diandra		V		2		V		2		V		2	6
12	Kesya Sara Falilah Budhiarso		V		2			V	3			V	3	8
13	Marwa Hilmiya Lubis	V			1		V		2		V		2	5
14	Muhammad Lathif Ar-Rasyid		V		2		V		2		V		2	6
15	Muhammad								2				1	

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

	Rafa Adhazi Mahdavikia		V		2		V			V			5
16	Muhammad Rizki Agungwicaksono Irsyam	V			1		V		2	V		1	4
17	Nadia Sekar Kinasih	V			1		V		2		V	2	5
18	Prayata Yadagiyati		V		2		V		2	V		1	5
19	Queen Lathifah Dealova		V		2		V		2	V		1	5
20	Raditya Betari		V		2		V		2	V		1	5
21	Trisya Seruni Sekarlangit	V			1		V		2		V	2	5
22	Rhaja Faiz Fadhilah												
23	Tristan Maulana Savatiano		V		2		V		2		V	2	6
	Nilai akhir												
	Jumlah												

Keterangan:

- a. 1= melakukan satu kriteria
- b. 2= melakukan dua kriteria
- c. 3= melakukan tiga atau semua kriteria

Kriteria Komunikasi:

1. Ikut berdiskusi (tidak memisahkan diri / minder)
2. Berpikir terbuka (dapat menerima pendapat orang lain)
3. Memanggil nama teman (saat mau melempar bola/ sabun)
4. Percaya kepada orang lain (saat berdiskusi)

Kriteria Tugas:

1. Antusias (mengikuti semua kegiatan pembelajaran)
2. Mendengarkan dan mengikuti pembelajaran (pada saat guru menjelaskan)
3. Tanggung jawab (dapat melempar keteman yang membutuhkan dan menangkap bola saat butuh)

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAL NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

4. Tekun (selalu menyelesaikan tugasnya yaitu melempar dan menangkap bola)

Kriteria Peduli:

1. Toleran (dapat menghargai kalau semua temannya bisa melempar dan menangkap)
2. Ramah (senyum ke semua orang)
3. Menghargai (percaya jika temannya bisa menangkap bola yang dilemparnya)
4. Menolong (mau menolong teman yang membutuhkan)

Lembar observasi kemampuan melempar siklus I tindakan 1										
No	Nama	Cara Memegang Bola				Cara Melempar Bola				jlh
		1	2	3	jlh	1	2	3	jlh	
1	Ahmad Tammimmussahid E		V		2		V		2	4
2	Alyasa Sofia Nazara		V		2	V			1	3
3	Athian Galuh Pamungkas									
4	Avisa Larasati Ariefijanto		V		2		V		2	4
5	Daanya Shavna Ahmad		V		2		V		2	4
6	Diyallah Muhammad Djibriel		V		2		V		2	4
7	Djimi Rizqi Darmawan		V		2		V		2	4
8	Fahira Khairunisa		V		2		V		2	4
9	Fasya Mufidah									
10	Gilang Perkasa Fathir Abbas			V	3			V	3	6
11	Gladisa Diandra		V		2		V		2	4
12	Kesya Sara Falilah B			V	3		V		2	5
13	Marwa Hilmiya Lubis		V		2	V			1	3
14	Muhammad Lathif Ar-Rasyid		V		2			V	3	5
15	Muhammad Rafa Adhazi Mahdavikia		V		2	V			1	3
16	Muhammad Rizki Agungwicaksono Irsyam		V		2		V		2	4

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

17	Nadia Sekar Kinasih		V		2		V		2	4
18	Prayata Yadagiyati		V		2		V		2	4
19	Queen Lathifah Dealova		V		2		V		2	4
20	Raditya Betari		V		2		V		2	4
21	Trisya Seruni Sekarlangit		V		2		V		2	4
22	Rhaja Faiz Fadhilah									
23	Tristan Maulana Savatiano		V		2		V		2	4
	Nilai Akhir									
	Jumlah									

keterangan:

1= melakukan satu kriteria

2= melakukan dua kriteria

3= melakukan tiga atau semua kriteria

Kriteria Cara Memegang Bola:

1. Dengan satu tangan semua jari
2. Dengan satu tangan beberapa jari
3. Dengan dua tangan

Kriteria Cara Melempar bola:

1. Dari bawah menggunakan satu atau dua tangan
2. Dari tengah menggunakan satu atau dua tangan
3. Dari atas menggunakan satu atau dua tangan

$P = \frac{\text{jumlah skor semua siswa}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu alat yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas, karena catatan lapangan berfungsi untuk mendeskripsikan hal-hal apa saja yang terjadi saat proses penelitian atau proses pembelajaran berlangsung. Format catatan lapangan berfungsi juga untuk mengamati proses perilaku siswa saat melaksanakan pembelajaran. Catatan lapangan diisi oleh observer, dan setelah pembelajaran berlangsung observer kepada peneliti terkait hal-hal apa saja yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4.
Catatan Lapangan

Hari/ tanggal :
Tempat :
Kompetensi dasar :
Siklus :

Masalah yang muncul	Alternatif pemecahan masalah
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

3. Rekaman dan Foto

Rekaman dan foto digunakan untuk menyimpan momen-momen saat penelitian berlangsung dan juga sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian yang apa adanya. Rekaman dan foto ini juga berfungsi sebagai alat yang menggambarkan situasi dan kondisi yang terjadi dikelas maupun dilapangan saat melaksanakan aktivitas pembelajaran berlangsung, sehingga laporan yang diberikan menjadi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Indikator Keberhasilan

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

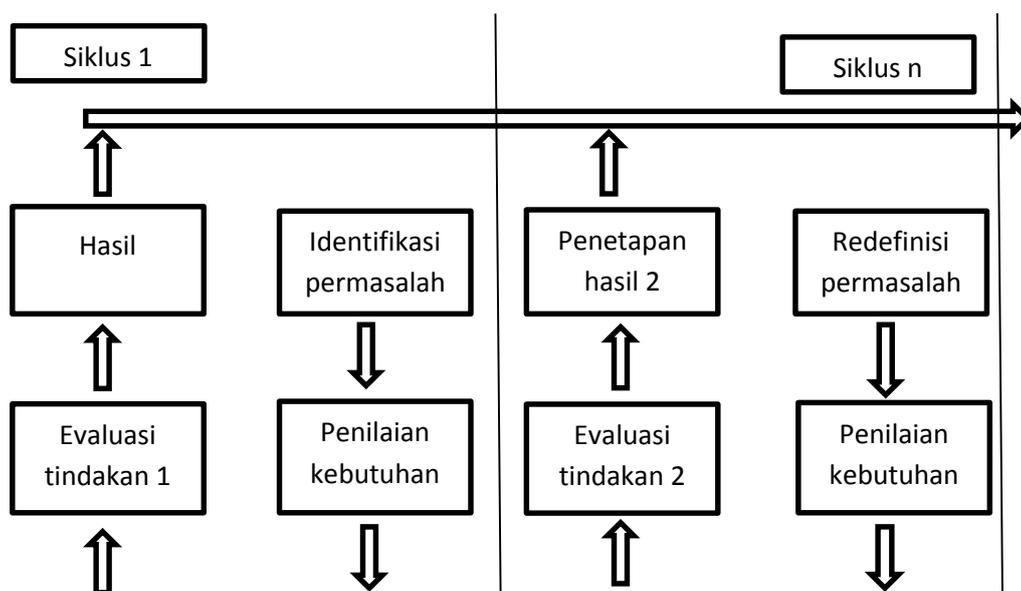
Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah apabila minimal 75% kemampuan siswa yang menjadi objek penelitian sudah dapat meningkat terkait dengan nilai-nilai kerjasama dan kemampuan gerak dasar melempar.

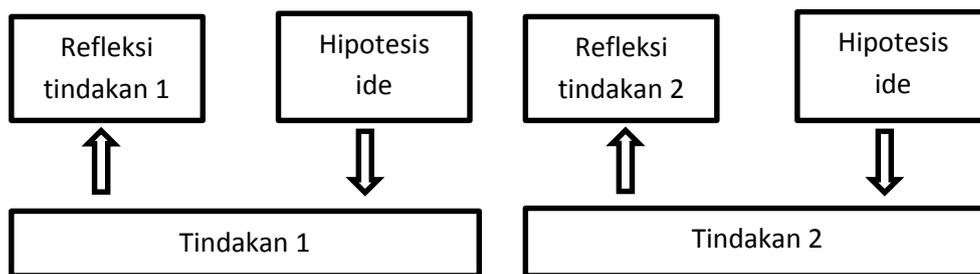
D. PROSEDUR PENELITIAN

1. Langkah-Langkah Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka peneliti ini menggunakan model penelitian tindakan dari Mc Kernan (dalam Sukardi 2013, hlm. 10), yaitu ide umum telah dibuat lebih rinci, dengan diidentifikasinya permasalahan, pembatasan masalah, tujuan, penilaian kebutuhan subjek, dan dinyatakan hipotesis atau jawaban sementara terhadap masalah, dalam setiap tingkatan atau dasar. Dalam model ini, yang juga perlu diperhatikan, di setiap daur tindakan yang ada, selalu dievaluasi guna melihat hasil tindakan, apakah tujuan dapat dicapai dan permasalahan penelitian dapat dipecahkan. Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1
Model Penelitian Tindakan Dari Mc Kernan





Keterangan:

Siklus n = jumlah siklus yang dilakukan

Berdasarkan desain di atas, tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a. Refleksi Awal

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kesulitan siswa dalam melakukan kerjasama dan kemampuan gerak dasar melempar.

b. Perencanaan Tindakan

Masalah yang ditemukan akan diatasi dengan melakukan langkah-langkah perencanaan tindakan, yaitu Permainan kuman nakal pada siswa dengan siswa yang menjadi kuman satu orang, dan bola (sebagai sabun) satu buah.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pelaksanaan program pembelajaran permainan kuman nakal dalam pembelajaran penjas, yaitu permainan modifikasidari invasi, permainan berkelompok menggunakan bola sebagai medianya.

d. Observasi

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data dan menganalisisnya untuk kemudian dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini.

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

e. Refleksi, dan Evaluasi

Komponen refleksi merupakan langkah dimana peneliti menilai kembali situasi dan kondisi, setelah subjek/objek yang diteliti memperoleh *treatment* secara sistematis. Komponen ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan telah dicatat dalam observasi. Pada kegiatan refleksi ini, peneliti berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja, proses, problem, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan dan *treatment* yang diberikan kepada subjek. Langkah refleksi ini juga dapat digunakan untuk menjawab variasi situasi sosial dan isu-isu yang muncul, sebagai konsekuensi adanya tindakan terencana yang dilakukan dalam penelitian tindakan.

2. Rencana Tindakan

Secara rinci rencana penelitian dilaksanakan dan disusun secara terperinci pada setiap siklus sesuai jadwal dan alokasi waktu berdasarkan rancangan penelitian. Bentuk tindakan yang akan dilaksanakan dalam tindakan kelas pada tiap-tiap siklusnya dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I Tindakan 1

Pada pelaksanaan siklus terdapat dua tindakan pembelajaran, dan kegiatannya sebagai berikut:

Tabel 3.5.

Tabel siklus I tindakan 1

No	Treatment/ tindakan	Tujuan	Pelaksanaan
1.	Perencanaan	Untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian.	<ul style="list-style-type: none">• mempersiapkan sumber belajar.• mempersiapkan RPP.• mempersiapkan peralatan dan lapangan.

2.	Penilaian kebutuhan	Untuk melihat kebutuhan siswa dan mengembangkannya.	<ul style="list-style-type: none"> Dengan melihat hasil dari praobservasi.
3.	Hipotesis ide	Untuk meningkatkan kerjasama dan kemampuan gerak dasar pada siswa melalui permainan yang baru.	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan permainan modifikasi yang disebut kuman nakal. Menjelaskan tujuan dan harapan tujuan pembelajaran melalui permainan modifikasi kuman nakal.
4.	Tindakan satu pelaksanaan kegiatan (pendahuluan, inti dan penutup)	Mengamati dan meneliti kerjasama dan kemampuan gerak dasar melempar agar dapat dikembangkan.	<ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan (berbaris, berdoa, diabsen dan Siswa melakukan pemanasan kurang lebih lima menit). Inti (siswa melakukan pembelajaran dengan materi permainan kuman nakal)

			<p>modifikasisatu atau level satu).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penutup (siswa melakukan pendinginan, istirahat, minum, dan berkumpul serta berdoa).
5.	Materi (permainan kuman nakal modifikasisatu atau level satu)	Untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran Penjas melalui permainan kuman nakal.	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan kuman nakal pada siswa dengan siswa yang menjadi kuman satu orang, dan bola (sebagai sabun) satu buah dalam satu kelompok. • Siswa dibagi beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan.
6.	Observasi	Untuk menilai serta mengetahui kerjasama dan kemampuan gerak dasar pada siswa melalui	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa akan dijadikan satu kelompok dengan siswa yang menjadi kuman satu orang, dan siswa yang sudah kena sama kuman

		permainan kuman nakal modifikasisatu atau level satu.	maka akan jadi kuman, dengan satu sabun atau bola.
7.	Refleksi	Untuk melihat perkembangan pada siswa dalam tindakan satu.	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat dan mengamati hasil penilaian pada lembar observasi. • Diskusi dengan observer mengenai permasalahan yang dicatat dalam catatan lapangan.
8.	Evaluasi	Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kesimpulan pada siswa dalam tindakan satu.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi semua tindakan, hasil, dan masalah yang ditemukan dalam tindakan satu. • Diskusi dengan dosen atau menyampaikan hasil dari tindakan satu.
9.	Hasil	Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama siswa sudah dianggap meningkat maka sudah cukup (siswa dapat

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

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

		penelitian.	<p>bekerjasama dengan siapapun dengan semangat/ antusias) maka selesai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • jika tidak akan dilakukan tindakan dua.
--	--	-------------	---

Dalam pelaksanaan siklus I tindakan II samapi siklus III tindakan II, tindakan pembelajaran dan kegiatannya tidak jauh erbeda dengan siklus I tindakan I, namun pada bagian inti pembelajarannya berbeda, baik dalam pelaturannya yang dimodifikasiataupun peralatannya yang dimodivikasi, namun tetap melalui permainan kuman nakal. Dalam setiap tindakan siswa akan dilihat dengan teliti dan cermat sehingga tujuan penelitian ini dapat tercapai dengan bantuan catatan lapangan, dokumentasi, dan rekaman.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga dapat menjawab masalah dalam penelitian. Cara yang ditempuh dalam pengumpulan data juga memiliki berbagai teknik sesuai dengan kebutuhan peneliti itu sendiri.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi atau pengamatan langsung dalam penelitian ini disusun berdasarkan praobservasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan PPL di sekolah SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Praobservasi dilakukan dengan cara mengamati siswa saat mengikuti pembelajaran permainan bola besar, sebelum kegiatan penelitian dilakukan. Jenis observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipatif, yaitu peneliti ikut serta bersama subjek yang akan diteliti.

F. ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dalam bentuk persentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengolahan Dan Penafsiran Data

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

2. Hasil Analisis Data

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

3. Rekomendasi Selama Proses Penelitian

Dalam hal ini peneliti mengacu pada hasil analisis data yang ada, yang selanjutnya dicocokkan dengan data yang diperoleh selama dilapangan. Hasil dari pencocokan ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian, yang akhirnya menjadi sebuah kesimpulan dari peneliti yang dilaksanakan. Kesimpulan ini diharapkan mampu memberi kontribusi positif bagi guru dan siswa, terutama dalam upaya meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan kemampuan gerak dasar melempar siswa.

4. Diskusi Hasil Penelitian

Dalam diskusi hasil penemuan peneliti, peneliti dan observer mengemukakan persoalan-persoalan atau masalah yang ditemukan dalam proses observasi, yang kemudian dicari dan ditemukan penyelesaiannya untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan nilai hasil belajar.

Umi Khurotullaeli, 2016

**UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI
PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan
Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)**

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