

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis laksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/CAR*) yang sudah dipaparkan di BAB II. Adapun yang mendasari atau alasan penulis memilih PTK adalah karena objek permasalahan penelitian ini adalah metode pembelajaran yang merupakan permasalahan faktual. Permasalahan ini muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru dari proses mengajar.

Bahkan MC Niff (Supardi, 2011:102) menyatakan bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya. PTK yang akan dilakukan penulis menempatkan penelitian secara acak dan salah satu kelas VA yang akan dijadikan penelitian yang diajukan dalam hal meningkatkan mutu pendidikan dengan judul implementasi model pembelajaran kooperatif dalam aktivitas *handball like games* terhadap perilaku sosial. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan diberi pemaknaan diharapkan dalam penelitian ini akan meningkatkan perilaku sosial positif siswa yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian jika tidak ada peningkatan bisa dilaksanakan dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan yang dipilih adalah kolaborasi dengan guru penjas yang ada di sekolah tersebut dengan melakukan sejumlah observasi terhadap penelitian

tindakan yang dilakukan peneliti. *Observer perr* adalah observasi terhadap pengajaran seseorang oleh orang lain (sesama guru atau teman sejawat). Dalam observasi ini seorang guru bertindak sebagai pengamat untuk guru yang lain (Dikdasmen, 1999:37-38).

Pada pelaksanaan PTK ini peneliti akan melakukan pembelajaran dalam dua siklus, setiap siklus dan tindakan-tindakan terdiri dari perencanaan pengajaran, tindakan pengajaran, observasi dan refleksi dampak pengajaran pada perilaku sosial siswa pada siswa kelas VA. Berdasarkan langkah-langkah PTK maka untuk mempermudah alur penelitian dibuat skema prosedur. Skema prosedur yang digunakan penulis ini adalah model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin yang akan di paparkan di rencana penelitian.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu gambaran rencana dalam pelaksanaan penelitian. Rancangan penelitian adalah metode atau cara yang hendak ditempuh dalam sebuah penelitian. Sesuai dengan permasalahan penelitian, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suhardjono (2007:58) dalam buku Penelitian Tindakan Kelas karya M. Asrori, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas/lapangan dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktek pembelajaran. Rustam dan Mundilarto (2004:1) menambahkan penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut pendapat Tim Pelatih PGSM (tahun 1999) yang dikutip oleh Panpel Diklat Profesi Guru UPI TIM PKN SD (2008:185) yang menyatakan dalam buku Penelitian Tindakan Kelas karya M. Asrori bahwa:

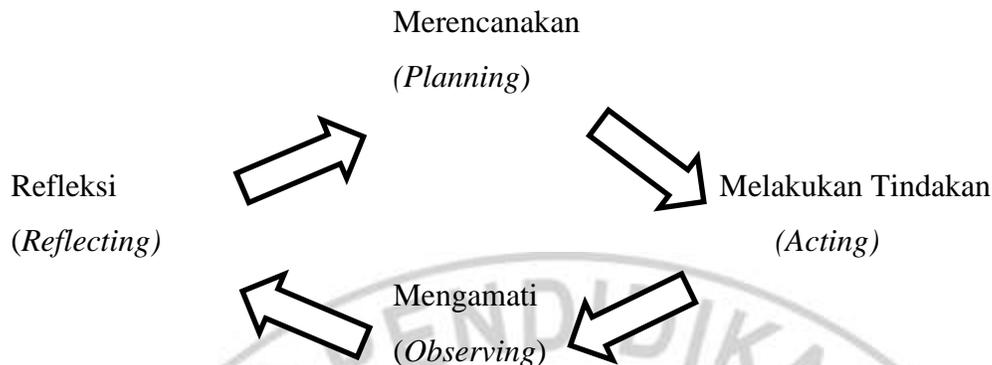
Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi utama praktik-praktik pembelajaran tersebut sebagaimana pengertian dari PTK adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan-tindakan (guru) untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas (mengajar). Maksudnya adalah penelitian ini dikaji atau diteliti dari praktek pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan tugas sehari-hari dengan pertimbangan akal sehat atau masuk akal, jadi bukanlah tindakan-tindakan yang tidak dapat dipertanggung jawabkan, menurut kaidah-kaidah keilmuan. Tindakan ini dimaksudkan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran atau proses belajar mengajar. Jadi tindakan-tindakan yang dilakukan ini jika dirasakan oleh guru adanya suatu ketidakpuasan dari pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilaksanakan.

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 muda dipahami, serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Rancangan model PTK. Menurut Kurt Lewin (tahun 1996) yang dikutip oleh Susilana (2005:74-75) yang menyatakan bahwa: “Penelitian tindakan kelas mengikuti suatu siklus dimana tiap siklus terdiri dari langkah-langkah berikut: (1). Perencanaan (*Planing*) (2). Aksi atau tindakan (*Action*) (3). Observasi (*Observing*) (4).Refleksi (*Reflecting*)”. Lebih jelasnya disajikan pada gambar dibawah ini



Gambar 3.1 Rancangan PTK

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu bulan juni sampai bulan juli tahun 2013. Penelitian dilakukan selama empat minggu (empat kali pertemuan) dan dikompilasi dua siklus terdiri atas dua tindakan. Kegiatan yang dilaksanakan bertempat di halaman SDN Gegerkalong Girang 1-2 yang merupakan tempat siswa melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di halaman SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Jalan Gegerarum No 11B, Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat. Karena peneliti bertugas sebagai pengajar dalam program pengalaman lapangan (PPL) yang diselenggarakan oleh UPI.

Gambaran umum tentang personil yang ada di Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong Girang 1-2 adalah: staf pengajar ada 25 orang termasuk guru honorer, satu orang penjaga dan satu orang Kepala Sekolah. Jumlah ruang belajar ada

sembilan kelas, satu ruang Kepala Sekolah masing-masing kelas rata-rata lebih dari 40orang siswa, sedangkan jumlah siswa seluruhnya ada 555 orang.

Alasan penulis memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut karena penulis pernah menjadi pengajar dari program pengalaman lapangan (PPL) yang diselenggarakan oleh UPI di, dari sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VA. Dengan demikian penulis sangat memahami karakteristik dari masing-masing siswa tersebut, lingkungan belajar di sekolah, sarana prasarana yang tersedia, juga keadaan staf pengajar yang ada di sekolah tersebut. Dalam hal ini penulis tidak memerlukan survey lapangan untuk melakukan penelitian ini.

C. Subjek Penelitian

Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu siswa di SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 sebagai berikut:

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekumpulan objek penelitian yang terdiri dari manusia, gejala-gejala, nilai-nilai ataupun peristiwa sebagai sumber data yang benar dan memiliki ciri-ciri tertentu dalam penelitian .

Hal tersebut dikemukakan oleh Sugiono (2010:117) mengungkapkan “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”. Sebagaimana penjelasan di atas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Jalan. Gegerarum No 11B, Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat.

Setelah menemukan populasi penelitian kemudian peneliti menentukan langkah selanjutnya yaitu menentukan sampel penelitian yang merupakan wakil dari populasi SDN Gegerkalong Girang 1 Pengambilan sampel dari populasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik tetapi sehubungan dengan hal penelitian tindakan maka

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bagian dari populasi yang dianggap mempunyai permasalahan dalam proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi hal tersebut dikemukakan oleh Nasir (1989:328) yang menyatakan bahwa: “sampel adalah bagian unit dari populasi”. Dan Nawawi (1995:144) menjelaskan tentang sampel yaitu: “sampel adalah sebagian dari populasi yang menjadi data sebenarnya dalam suatu penelitian”.

Berdasarkan pada pengertian di atas maka sampel dapat diartikan sebagian dari data populasi dan diambil untuk dijadikan subyek penelitian, dan dijadikan sumber data awal untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya. Sampel yang dimaksud dari penelitian ini adalah siswa Kelas VA yang berjumlah 37 orang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan yang berada di SD Negeri Gegerkalong Girang 1 tahun ajaran 2012/2013. Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung, yang merupakan bagian dari populasi.

Tabel 3.1
Karakteristik Siswa SD

Anak Usia	Karakter Anak	Aktivitas Dasar <i>Handball Like Games</i>
10-12 Tahun (Siswa Kelas VA)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyenangi permainan aktif ➤ Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisir meningkat ➤ Rasa Kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi ➤ Mencari perhatian orang dewasa ➤ Pemujaan kepahlawanan tinggi ➤ Mudah gembira, kondisi emosionalnya tidak stabil ➤ Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berjalan ➤ Berlari ➤ Melompat ➤ Melempar ➤ Meliuk badan ➤ Menangkap

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono (2010:60) adalah: “segala bentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. apa saja yang termasuk ke dalam variabel penelitian ini maka penjelasannya adalah ada tiga variabel pokok yang dilibatkan dalam PTK ini, adalah sebagai berikut :

a. Variabel Input

Variabel input adalah siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang 1 Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung Provinsi Jawa barat.

b. Variabel Output

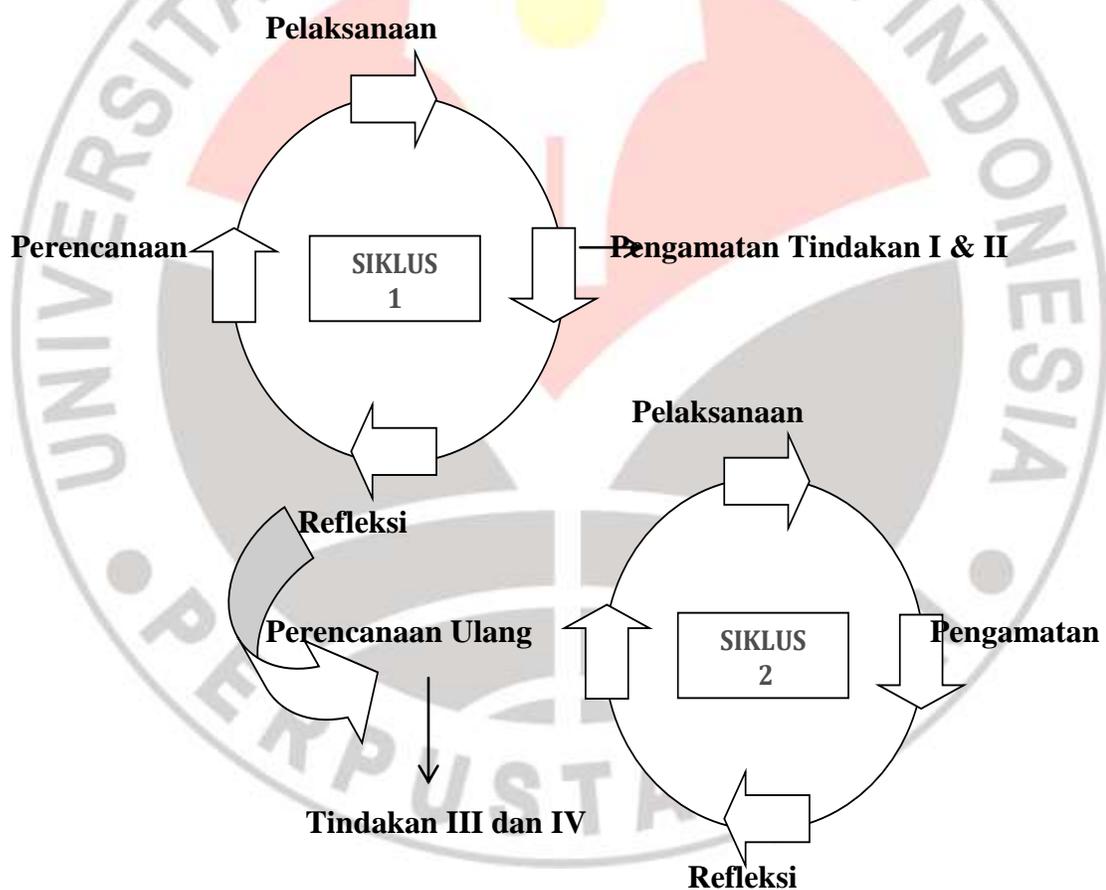
Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku sosial yang dipengaruhi oleh adanya variabel input dan output dalam aktivitas *handball like games* dengan menggunakan model kooperatif sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Variabel yang dimaksud adalah berupa perubahan dalam bentuk kemampuan guru dalam mengajar, tingkat kecerdasan siswa, kemampuan siswa dalam belajar pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, yang relevan dan faktor lain yang mempengaruhi perilaku sosial positif siswa.

c. Variabel Proses

Variabel Proses dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dan aktivitas *handball like games* yang berhubungan dengan cara mengajar, komponen guru, komponen siswa, bahan ajar, alat bantu pembelajaran, dan sebagainya. aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran yang digunakan menggunakan model kooperatif dalam melaksanakan penelitian dengan maksud memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku sosial positif.

E. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan rancangan PTK maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklis. Berikut ini gambar pentahapannya sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahapan atau siklus PTK Model dari Workshop Jurusan oleh Yusuf

Hidayat, S.Pd, M.Si

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Berikut ini adalah pemaparan dari Gambar 3.2. PTK yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan merupakan salah satu kegiatan terpenting dalam penelitian sebagai langkah awal sebelum melangkah ke program atau pelaksanaan penelitian. Tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan peneliti. Peneliti adalah guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), sedangkan observer adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari SDN Gegerkalong Girang 1-2 Bandung. Peneliti dan observer bertugas menyiapkan rancangan program PTK. Penelitian ini yang sering disebut penelitian kolaborasi. Perencanaan ini menjadi sangat penting karena sebagai titik awal dalam pelaksanaan penelitian agar ada perubahan yang diharapkan. 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 implementasi model pembelajaran kooperatif dalam aktivitas *handball like games* terhadap perilaku sosial.

- 1) Tahap ini disebut juga sebagai tahap pra-lapangan. Peneliti melakukan observasi lapangan untuk melihat masalah yang ada di dalam kelas/lapangan. Dalam tahap pra-penelitian peneliti melakukan observasi atau pengamatan di lapangan/kelas dengan cara mengamati, melihat, mendengar, dan lain-lain kondisi atau suasana dalam proses belajar-mengajar antara siswa dan guru. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan rencana program pembelajaran untuk pertemuan atau tindakan sebagai pedoman pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk didalamnya membuat skenario pembelajaran aktivitas *handball like games* melalui model pembelajaran kooperatif tipe PTS.

- 2) Tahap selanjutnya peneliti menyiapkan alat dan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan, baik untuk kepentingan simulasi maupun pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan.
- 3) Tahapan ini peneliti berkolaborasi dengan Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai observer. Kemudian peneliti dan observer mendiskusikan merencanakan skenario melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui aktivitas *handball like games* dengan model pembelajaran kooperatif tipe PTS. RPP yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung, mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran serta untuk memudahkan peneliti dalam pengamatan dibuatlah sebuah instrumen penelitian untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.
- 4) Tahapan ini menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpulan data dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (a) menentukan indikator setiap variabel, (b) membuat format observasi dan angket perilaku sosial, (d) menentukan target pencapaian dalam bentuk angka sebagai kriteria ketuntasan minimum.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan menggambarkan deskripsi tindakan yang akan diterapkan, skenario 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 pada saat yang bersamaan dilakukan pula tahap observasi, interpretasi, dan refleksi.

Dalam tahap ini peneliti berperan sebagai pengajar dan akan dibantu oleh seorang observator sekaligus kolaborator yaitu Endang Saepudin (Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari Sekolah Dasar Gegerkalong Girang 1-2 Bandung).

Observer mengamati dan mendokumentasikan data yang diperoleh dari tindakan awal. Perihal proses pengamatan dilakukan oleh observer sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dalam lembar observasi yang sudah dibuat oleh penulis. Kegiatan observasi dilakukan pada waktu bersamaan dilaksanakannya proses belajar mengajar. Pada kegiatan tersebut peneliti dan observer mengamati dan memahami apa yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Observasi langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan antara peneliti dan observer bersama-sama dengan objek yang diteliti pada proses belajar mengajar
- b. Observasi tidak langsung, yaitu pengamatan terhadap objek yang diteliti melalui catatan-catatan lapangan atau hasil dokumentasi, yang artinya tidak ada keterlibatan observer pada saat terjadinya suatu peristiwa belajar mengajar.
- c. Pengamatan terhadap siswa, yaitu pengamatan terhadap sikap perilaku siswa dari hasil belajar siswa yang berkaitan erat dengan perubahan sosial sebagai hasil proses belajar.

langkah-langkah tahapan penelitian dalam pelaksanaan tindakan diantaranya sebagai berikut :

A. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua tindakan atau empat pertemuan. Rangkaian siklus dan tindakan dilaksanakan selama empat minggu, jadi setiap dilaksanakan satu kali tindakan atau satu kali pertemuan.

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

1. Skenario Tindakan Pembelajaran

Siklus Satu

- a. Pertemuan satu atau tindakan satu aktivitas permainan lempar tangkap (*handball like games*) aktivitas *Ten ball* dengan model pembelajaran kooperatif tipe PTS

Fokus Pembelajaran : aktivitas lempar tangkap, menguasai, mempertahankan bola dan lempar tangkap dengan teman sebanyak 10 kali.

Tujuan : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin. Dengan memberi pemknaan perilaku positif siswa dengan nilai-nilai kerjasama, simpati rasa tidak egois/mementingkan diri sendiri dan tidak berselisih.

1) Kegiatan pendahuluan (15 menit)

- a) Berbaris dengan enam shaf, empat kelompok putra dua kelompok putri dan berdoa
- b) Presensi
- c) Siswa melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- d) Aprsepsi

2) Kegiatan inti (40 menit) permainan *ten ball*

b. Panduan Pembelajaran/Langkah-langkah pembelajaran

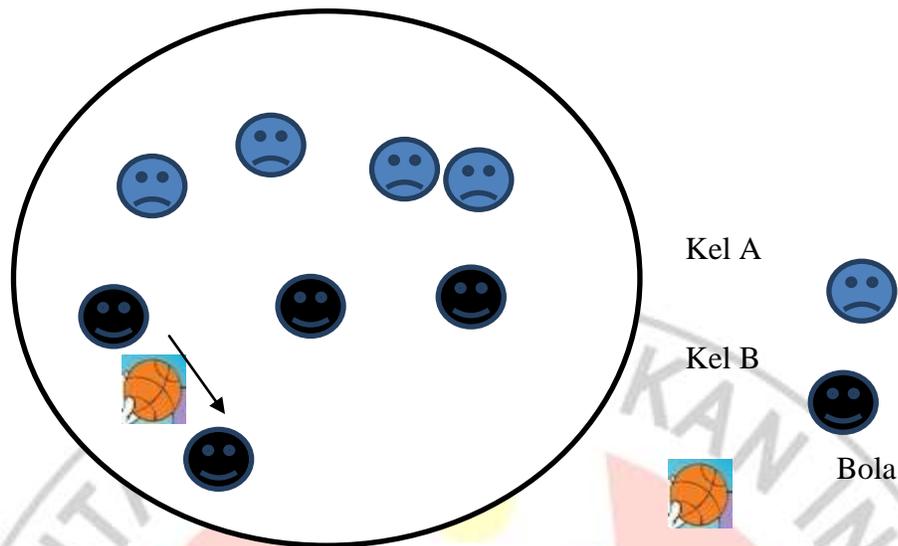
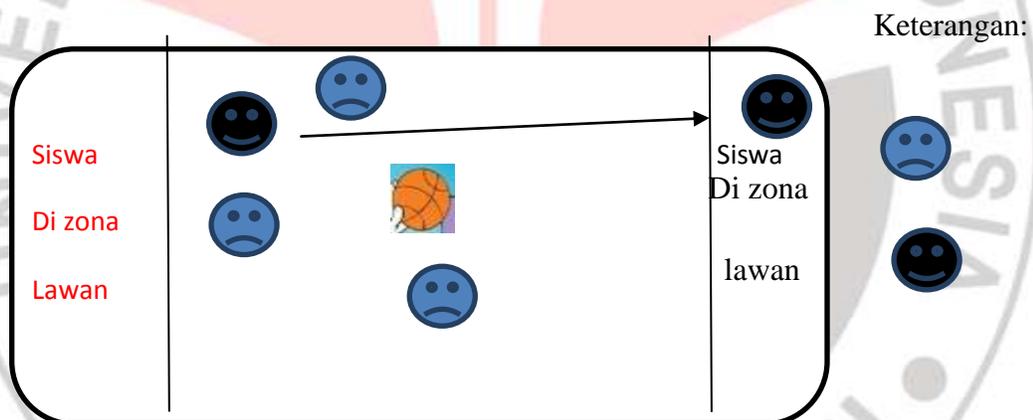
1. Pada awal kegiatan pembelajaran dijelaskan dan diperagakan tentang aktivitas *handball like games*. Permainan dengan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *intercepting*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. untuk melaksanakan aktivitas lempar tangkap dengan berpasangan, melakukan *dribbling* dan melakukan lempar ke gawang. Melaksanakan kombinasi ke tiga kegiatan yang sudah dilakanakan.

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

2. Kemudian melaksanakan permainan inti aktivitas *ten ball*. Terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, yang disesuaikan dengan jumlah siswa bisa lima lawan lima (5 vs 5) tujuh dan tujuh lawan enam (7 vs 7) jika ada satu siswa yang lebih siswanya itu bisa menjadi joker (menjadi teman atau satu kelompok terlibat dalam permainan yang sedang memegang bola).
- c. Nilai-nilai Perilaku Sosial yang di Tampilkan
1. Membangun kerja sama dan tidak mementingkan diri sendiri dengan cara:
 - ✓ Siswa melakukan operan bola sebanyak 10 kali tanpa *dribbling*/diam ditempat jika sudah dapat bola /ditangkap lalu dioper/umpankerekkan satu tim.
 - ✓ Siswa melakukan lempar tangkap dengan rekan satu tim sebanyak 10 kali boleh dengan *dribbling*/berjalan pada saat mau ngumpukan ke rekan satu tim/kelompok tapi bola tersebut tidak boleh jatuh. Jika itu terjadi maka bola itu harus diberikan ke lawan.
 - ✓ Siswa melakukan lempar tangkap 10 kali jika sudah terakhir bola di lempar /di umpan/oper ke rekan satu tim yang berada di daerah lawan. Siswa yang berada di daerah lawan tidak boleh masuk ke dalam wilayah permainan. Ada garis yang tidak boleh dilewati oleh siswa yang berada di belakang daerah lawan.
 2. Membangun persaingan dalam permainan dengan cara siswa berlomba dan bersaing menjadi pemenang setiap aktivitas permainan *ten ball*.
 3. Membangun nilai-nilai simpati dan tidak berselisih pada saat bermain.
 4. Bentuk gambar variasi permainan *ten ball* adalah sebagai berikut:

Gambar 3.3 *Ten Ball Variasi Satu*Gambar 3.4 *Ten Ball Variasi Dua*

3) Kegiatan penutup (15 menit)

- a) Pendinginan
- b) Siswa dikumpulkan, mendengarkan penjelasan materi dan mengevaluasi
- c) Refleksi
- d) Doa dan bubar

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

- a. Pertemuan dua atau tindakan dua aktivitas *handball like games (end zone ball)*

Fokus Pembelajaran : aktivitas lempar tangkap, menguasai, mempertahankan bola dan lempar tangkap dengan menyimpan atau skor bola di wilayah lawan.

Tujuan : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin. Dengan memberi pemknaan perilaku positif siswa dengan nilai-nilai kerjasama, simpati rasa tidak egois/mementingkan diri sendiri dan tidak berselisih.

1) Kegiatan pendahuluan (15 menit)

- a) Berbaris dengan enam shaf, dibuat tiga kelompok putra dua kelompok putri dan berdoa
- b) Presensi
- c) Siswa melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- d) Aprsepsi

2) Kegiatan inti (40 menit) permainan *end zone ball*

b. Panduan Pembelajaran/Langkah-langkah pembelajaran

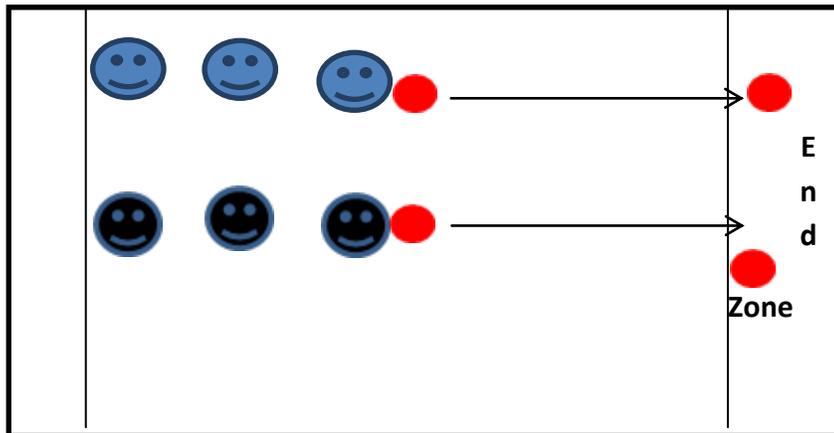
1. Pada awal kegiatan pembelajaran dijelaskan dan diperagakan tentang aktivitas permainan *end zone ball* pertemuan pertama. Permainan dengan teknik dasar *passing, dribbling, dan intercepting*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Untuk melaksanakan aktivitas lempar tangkap dengan berpasangan, melakukan *dribbling* dan melakukan lempar ke gawang. Melaksanakan kombinasi ke tiga kegiatan yang sudah dilakanakan.
2. Pelaksanaan pertemuan ke dua ini permainan intinya adalah aktivitas *end zone ball*. Terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk

melaksanakan permainan lima lawan lima (5 vs 5) terlebih dahulu lalu kemudian tujuh lawan tujuh (7 vs 7). Dengan cara bermain permainan *end zone ball* yaitu operan bola ke teman satu tim tanpa *dribbling* kemudian membuat skor/poin dengan cara bola disimpan di wilayah *end zone ball* yang berada di lawan dengan cara di simpan dan lawan melakukan *intercepting* atau merebut bola. Jika sudah sepuluh kali masuk ke *end zone ball* maka poinnya satu dan seterusnya sampai 10 poin.

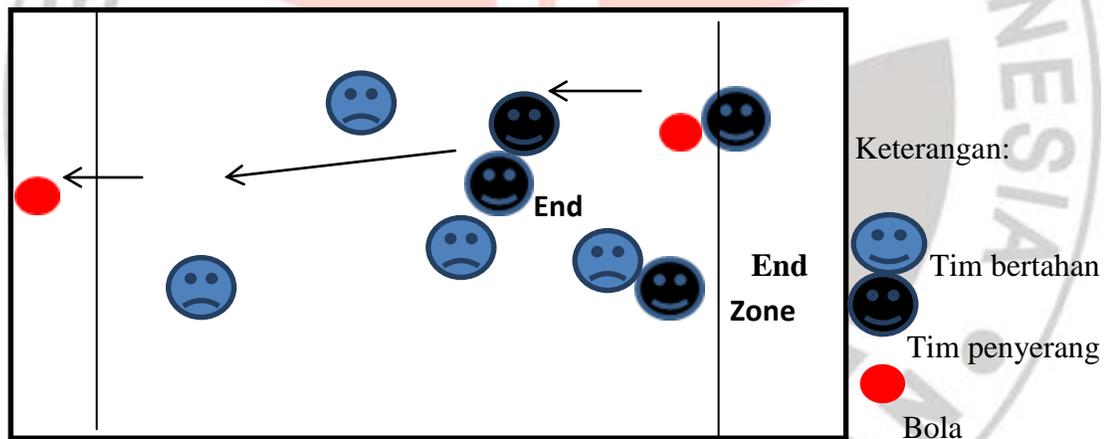
c. Nilai-nilai Perilaku yang ditampilkan.

1. Membangun nilai kerjasama dan tidak mementingkan diri sendiri dalam aktivitas permainan *end zone ball* dengan variasi permainan sebagai berikut:
 - ✓ Permainan pertama siswa melakukan operan bola lempar tangkap sebanyak 10 kali tanpa *dribbling*. Kemudian jika sudah sepuluh kali tangkapan simpan bola di wilayah *end zone ball*, maka dapat skor/poin satu dan seterusnya sampai 10.
 - ✓ Permainan ke dua melakukan operan bola lempar tangkap sebanyak 10 kali dengan *dribbling* tidak boleh jatuh bola yang ditangkap jika jatuh bola diberikan ke lawan.
 - ✓ Permainan ke tiga siswa melakukan aktivitas memindahkan bola bolak-balik di mulai dari tempat siswa berdiri sampai wilayah *end zone ball* sebanyak siswa yang.
2. Membangun persaingan dengan cara berlomba dan bersaing menjadi pemenang setiap aktivitas permainan *end zone ball* yang dilaksanakan.
3. Variasi pembelajaran permainan *ten ball* lima lawan lima (empat vs enam) tujuh dan tujuh lawan delapan (7 vs 8) yang lebihnya menjadi joker (rekan yang ikut membantu permainan).

Bentuk lapangan permainan *end zone ball* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5 *End Zone Ball* Dua Wilayah Variasi Satu



Gambar 3.6 *End Zone Ball* Dua Wilayah Variasi Dua

3) Kegiatan penutup (15 menit)

1. Pendinginan
2. Siswa dikumpulkan, mendengarkan penjelasan materi disampaikan
3. Refleksi
4. Doa dan bubar dengan tertib

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Siklus Dua

a. Pertemuan ke tiga atau tindakan tiga *handball like games* materi *circle ball*

Fokus Pembelajaran : aktivitas lempar tangkap, menguasai, mempertahankan bola dan lempar tangkap dengan teman dan memantulkan bola ke dalam lingkaran dan membuat skor sebanyak 10 kali.

Tujuan : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai dalam agar tercapai tujuan yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin. Dengan memberi pemknaan perilaku positif siswa dengan nilai-nilai kerjasama, simpati rasa tidak egois/mementingkan diri sendiri dan tidak berselisih

1) Kegiatan pendahuluan (15 menit)

- a) Berbaris dengan enam shaf, empat kelompok putra dua kelompok putri dan berdoa
- b) Presensi
- c) Siswa melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
- d) Aprsepsi

2) Kegiatan inti (40 menit) permainan *circle ball*

b. Panduan Pembelajaran/Langkah-langkah pembelajaran

- ✓ Pada awal kegiatan pembelajaran dijelaskan dan diperagakan tentang aktivitas permainan *circle ball* pertemuan ke tiga. Permainan dengan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *intercepting*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
- ✓ Pelaksanaan pertemuan ke tiga ini permainan intinya adalah aktivitas *circle ball*. Terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melaksanakan permainan lima lawan lima (5 vs 5) terlebih dahulu lalu kemudian tujuh lawan tujuh (7 vs 7). Dengan cara bermain permainan *circle ball* yaitu operan bola ke

Angga Wijaya, 2013

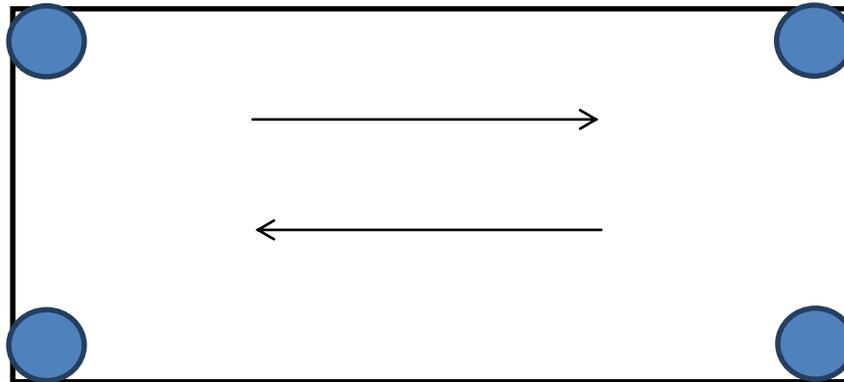
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

teman satu tim tanpa *dribbling* kemudian membuat skor/poin dengan cara bola di pantulkan di wilayah *circle ball* yang berada di daerah lawan dengan cara di pantulkan dan rekan satu timnya menangkap bola yang dipantulkan dan lawan melakukan *intercepting* atau merebut bola. Jika sudah sepuluh kali di pantulkan ke *circle ball* maka poinnya satu dan seterusnya sampai 10 poin.

c. Nilai-nilai perilaku sosial yang ditampilkan

- ✓ Membangun nilai kerja sama dan tidak mementingkan diri sendiri dalam aktivitas permainan *circle ball* dengan variasi permainan sebagai berikut:
 - ✓ Siswa melakukan operan/umpan/*passing* bola lempar tangkap dengan rekan satu tim tanpa *dribbling*, lemparan umpan tanpa batas, mendapatkan poinnya siswa memantulkan bola di *circle ball* daerah lawan yang sudah ditentukan dan rekan satu tim siap-siap menunggu untuk menangkap bola.
 - ✓ Siswa melakukan operan bola lempar tangkap sebanyak 10 kali dengan *dribbling* tidak boleh jatuh bola yang ditangkap jika jatuh bola diberikan ke lawan.
 - ✓ Siswa melakukan permainan yang sama dengan permainan lempar tangkap dan memantulkan bola 10 kali dengan lemparan/umpan terbatas namun yang berbeda wilayah *end zone ball* nya boleh dimana saja.
 - ✓ Membangun persaingan dengan cara permainan yang dilaksanakan jika sudah sepuluh kali tangkapan maka poinnya satu dan seterusnya sampai 10 poin. siswa berlomba dan bersaing menjadi pemenang setiap aktivitas permainan *ten ball*.
 - ✓ Variasi pembelajaran permainan *ten ball* lima lawan lima (empat vs enam) tujuh dan tujuh lawan enam (7 vs 8) yang lebihnya menjadi joker (rekan yang ikut membantu permainan). Bentuk lapangan permainan *Circle ball* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7 *Circle Ball* dengan dua daerah skor/gol/poin

Keterangan:



: daerah/wilayah pantulan bola untuk membuat skor



: lapangan



: arah permainan untuk membuat skor

3) Kegiatan penutup (15 menit)

- a) Pendinginan
- b) Siswa dikumpulkan, mendengarkan penjelasan materi disampaikan
- c) Refleksi
- d) Doa dan bubar

a. Pertemuan ke empat atau tindakan ke empat *handball like games* materi *Tree mat ball*

Fokus Pembelajaran : aktivitas lempar tangkap, menguasai, mempertahankan bola, cara mencetak skor dengan menyimpan bola di wilayah atau end zone yang sudah di sediakan/10 kali.

Tujuan : aktivitas meningkatkan kemampuan gerak dasar dan berdiskusi pada saat permainan selesai agar tercapai tujuan

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

yang diharapkan dengan mempertahankan dan mencetak poin. Dengan memberi pemknaan perilaku positif siswa dengan nilai-nilai kerja sama, simpati rasa tidak egois/mementingkan diri sendiri dan tidak berselisih.

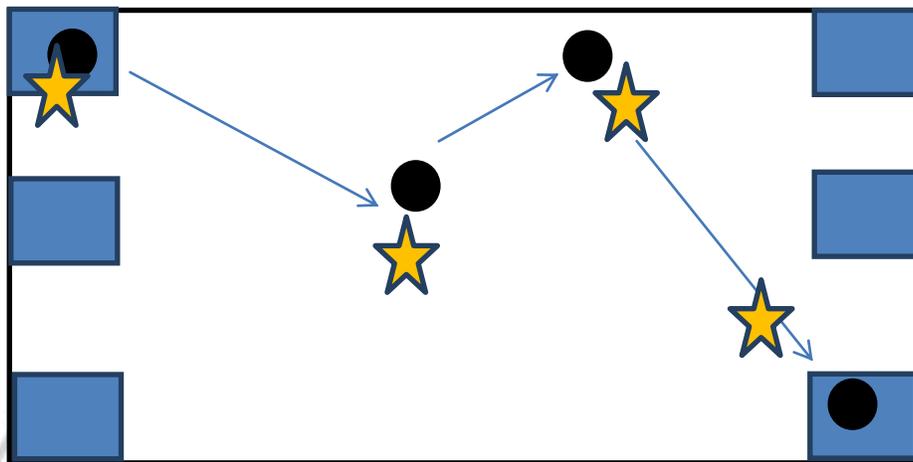
- 1) Kegiatan pendahuluan (15 menit)
 - a) Berbaris dengan enam shaf, empat kelompok putra dua kelompok putri dan berdoa
 - b) Presensi
 - c) Siswa melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - d) Aprsepsi
- 2) Kegiatan inti (40 menit) permainan *Tree mat ball*
 - b. Panduan Pembelajaran/Langkah-langkah pembelajaran
 1. Pada awal kegiatan pembelajaran dijelaskan dan diperagakan tentang aktivitas permainan *tree mat ball*. Permainan dengan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *intercepting*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa.
 2. Pelaksanaan pertemuan ke empat ini permainan intinya adalah aktivitas *tree mat ball*. Terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melaksanakan permainan enam lawan enam (6 vs 6) terlebih dahulu lalu kemudian tujuh lawan delapan (7 vs 8). Jika ada siswa lebih sperti ada delapan orang makan siswa yang lebih tadi menjadi joker. Joker adalah teman/kawan yang ikut serta membantu rekan satu tim yang memegang bola serta menyelesaikan tugas permainan. cara bermain permaianan *tree mat ball* yaitu operan bola ke teman satu tim tanpa *dribbling* kemudian membuat skor/poin dengan cara bola disimpan di wilayah *tree mat ball* yang berada di lawan dengan cara di simpan dan lawan melakukan *intercepting* atau merebut bola perbedaannya wilayah/daerah untuk melukan point ada tiga daerah/wilayah. Jika

sudah sepuluh kali memasukan/menyimpan bola di wilayah *tree mat ball* maka poinnya satu dan seterusnya sampai 10 poin.

d. Nilai-nilai Perilaku yang ditampilkan.

1. Membangun nilai kerjasama dan tidak mementingkan diri sendiri dalam aktivitas permainan *tree mat ball* dengan variasi permainan sebagai berikut:
 - ✓ Siswa melakukan operan bola lempar tangkap sebanyak 10 kali tanpa *dribbling*. Kemudian jika sudah sepuluh kali tangkapan simpan bola di wilayah *tree mat ball*, maka dapat skor/poin satu dan seterusnya sampai 10 kali.
 - ✓ Siswa melakukan operan bola lempar tangkap sebanyak 10 kali boleh dengan *dribbling*/berjalan namun boleh tidak boleh jatuh pada saat menangkap jika jatuh bola diberikan ke lawan.
 - ✓ Siswa melakukan aktivitas permainan *tree mat ball*. Tanpa *dribbling*/berjalan saat memegang bola dengan lempar tangkap maksimal 10 kali jika sudah 10 kali lempar tangkap maka disimpan di daerah/zona *tree mat ball* dengan syarat bola tidak boleh jatuh
2. Membangun persaingan dengan cara bermain siswa berlomba dan bersaing secara individu di setiap aktivitas permainan *tree mat ball*, yang dilaksanakan
3. Bentuk variasi pembelajaran permainan *tree mat ball* lima lawan lima (empat vs enam) tujuh dan tujuh lawan delapan (7 vs 8) siswa yang lebih menjadi joker (rekan yang ikut membantu permainan).

Bentuk lapangan permainan *Circle ball* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 *Treet Mat Ball*

Keterangan :



: Lapangan



: *End Zone Ball*/Wilayah membuat skor



: Siswa Laki-laki/Perempuan



: Bola

- 3) Kegiatan penutup (15 menit)
 - a) Pendinginan
 - b) Siswa dikumpulkan, mendengarkan penjelasan materi disampaikan
 - c) Refleksi
 - d) Doa dan bubar

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Dalam melaksanakan kegiatan tindakan penelitian ini peneliti memberikan materi *handball like games* dengan empat pertemuan yaitu dengan bentuk materi *end zone ball, ten ball, circle ball, tree mat ball*. Peneliti membuat kelompok kecil dalam pembelajaran karena melihat prasana atau lapangan sekolah tidak memadai.

Bentuk-bentuk permainan dari aktivitas *handball like games* dalam Modul permainan Invasi karya Yoyo B (2010 : 37) sebagai berikut:

1) Ten Ball (10 Bola)

Ten ball bermakna 10 bola atau 10 kali operan. Dalam permainan ini belum ada gawang sebagai target untuk membuat skor. Skor ditentukan berdasarkan jumlah operan yang dapat dilakukan oleh para pemain dalam satu tim tanpa gagal karena di *intercept* atau karena tidak dapat ditangkap atau dikuasai.

2) End Zone Ball

End zone ball istilah itu bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skor/point/goal dan satu ujung lainnya untuk memulai permainan.

3) Treet Mat Ball

Tree mat ball istilah tersebut bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skor/poin/gol (dengan tiga buah matras) dan satu ujung untuk memulai permainan (*end zone player/player area*).

4) Circle Ball

Circle ball aktivitas permainan ini sama dengan menggunakan matras, namun matrasnya atau daerah yang menyerupai matras diganti/dirubah dengan bentuk lingkaran. Cara membuat gol atau skor yaitu dengan memantulkan bola dalam lingkaran dan bolanya ditangkap diluar lingkaran.

5) *Window Ball*

Window ball adalah salah satu bentuk permainan modifikasi dari *handball like games*. Demikian *window ball* karena karena ada sarana berbentuk seperti jendela (*window*) yang dapat dibuat dari tiang, selanjutnya di bagian tengah kedua ting itu dihubungkan oleh dua buah tali dengan jarak antara dua tali tersebut kira-kira 50-60 cm dengan ketinggian tali yang bawah sekitar satu meteran di atas tanah. Di luar kedua tiang tersebut di buat lingkaran pembatas (dengan tali/garis/*cons*), sebagai batas lapangan permainan dengan (*window* sebagai gawang). Cara memainkan obyek permainan (bola) ditentukan dengan aturan yang sudah ditetapkan sebelum permainan dimulai, misal hanya dengan operan (*passing*) tanpa *dribling*, atau boleh dengan satu atau dua kali *dribling*.

6) *Wall Ball*

Wall ball bentuk permainan ini berkaitan dengan dinding sebagai bagian dari lapangan permainan untuk membuat terjadinya suatu gol. Keberadaan dinding untuk permainan *wall ball* adalah mutlak, jadi hanya sekolah yang mempunyai fasilitas gedung/bangsas olahraga yang dapat mempraktekan permainan *wall ball*. Cara membuat skor adalah dengan jalan memantulkan bola dari lapangan permainan ke dinding di atas garis yang di buat pada dinding tersebut, kemudian bola itu di tangkap oleh pemain lain di daerah lapangan permainan.

3. Tahap Observasi dan Evaluasi (*Observing*)

Tahap observasi adalah tahap perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Proses kegiatan itu dengan mengamati dan mencatat apa saja yang terjadi pada saat tindakan kelas/lapangan berlangsung. Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam refleksi. Proses perekaman data atau pengumpulan data dalam PTK

ini dilakukan dengan teknik observasi perilaku sosial secara objektif dan angket tentang perilaku sosial secara subjektif.

Observer melakukan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan tindakan secara sistematis dan objektif dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan, terdiri atas format perilaku sosial yang diisi oleh observer. Hasil belajar yang akan dicapai siswa, hasil ini merupakan data penelitian. Dan tahapan ini juga dilaksanakan saat proses belajar mengajar di lapangan berlangsung.

4. Tahap Analisis Data Refleksi (*reflecting*)

Data yang didapatkan dari observasi, dianalisis dan diinterpretasi (diberi makna) yang didapatkan dari hasil observasi sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan atau belum mencapai tujuan. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi pada siklus tersebut sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam perencanaan tindakan berikutnya.

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali yang belum dilakukan sudah dilaksanakan dan, mengapa hal tersebut terjadi, serta apa yang perlu dilaksanakan selanjutnya. Kegiatan refleksi ini dilaksanakan ketika guru sudah selesai melakukan tindakan kelas atau lapangan. Selanjutnya peneliti dan observer bersama-sama mendiskusikan penerapan rancangan tindakan dan menetapkan langkah pembelajaran berikutnya dalam upaya menghasilkan perbaikan.

Tahap pelaksanaan penelitian yang sudah diuraikan di atas sesuai dengan siklus penelitian tindakan kelas. Intinya dari keempat tahapan siklus dalam penelitian tindakan ini adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Maka, satu siklus adalah tahapan evaluasi.

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

F. Teknik Pengumpulan 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: observasi dan dokumentasi data.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data dari lembar observasi dan angket. Observasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan pra observasi adalah penulis mengamati siswa saat mengikuti pembelajaran penjas atau PJOK, kemudian dalam kegiatan penelitian tindakan dilaksanakan tidak hanya mengamati penelitian ini peneliti juga dibantu observer yang bertugas menilai dan mengamati proses pembelajaran berlangsung dengan penilaian secara objektif melalui lembar observasi. Tujuan penilaian adalah menilai perilaku sosial siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang. Kemudian sesudah pembelajaran selesai peneliti mengajak observer diskusi untuk merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan pada tahap siklus satu dan siklus dua dari beberapa tindakan yang dilaksanakan untuk penilaian terhadap perilaku sosial siswa. Dan Angket dalam penelitian ini didasarkan ciri-ciri perilaku sosial siswa yaitu berselisih atau bertengkar, persaingan, kerjasama, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

Adapun teknik pengambilan data peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dalam bahasa indonesia sering digunakan/diistilahkan pengamatan. Jenis instrumen observasi yang akan digunakan adalah observasi perilaku sosial saat bermain, 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 tingkat aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dalam variabel gejala perilaku sosial siswa penilaian yang di

laksanakan oleh observer yaitu secara objektif. menurut Sugiyono (2010 : 145) observasi berperan serta adalah “peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian”.

Penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengamati dengan melihat, mendengarkan, mengikuti segala hal yang terjadi dengan cara mencatat dan merekam segala kejadian dalam proses pembelajaran. Menurut Nasution dalam Sugiyono (tahun 1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.

2. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampikan sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden (Zuriah, 2007 : 182). Sugiyono (2010:142) menambahkan kuesioner (angket) adalah “Teknik pengumpulan data yang dilakukan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Lebih lanjut Sugiyono (2010:142) menjelaskan bahwa prinsip penulisan angket menyangkut beberapa faktor adalah sebagai berikut:

1. Isi dan tujuan pertanyaan
2. Bahasa yang digunakan mudah
3. Pertanyaan tertutup terbuka-negatif positif
4. Pertanyaan tidak mendua
5. Tidak menanyakan hal-hal yang sudah lupa
6. Pertanyaan tidak mengarahkan
7. Panjang pertanyaan dan
8. Urutan pertanyaan

Bentuk angket yang dilaksanakan peneliti adalah angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup, yaitu angket yang setiap pernyataan sudah tersedia berbagai alternatif jawaban. Dalam penelitian ini, angket yang diberikan mengenai perilaku sosial siswa. Menurut Rusli Ibrahim (tahun 2001). Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memnuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilaksanakan dengan tujuan memperoleh data yang berkaitan dengan sampel, yang tidak terlihat atau tidak terukur selama pelaksanaan observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pemeriksaan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sampel atau siswa, dan juga dengan menganalisis dokumentasi foto dari kamera yang digunakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Dokumen juga diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung yang terkait dengan sampel atau siswa penelitian berupa catatan harian dalam penelitian.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan/catatan harian merupakan catatan yang dibuat peneliti yang memuat secara deskriptif berbagai kegiatan, suasana kelas/lapangan, berbagai bentuk intruksi sosial dan lain-lain. Catatan lapangan dilakukan dengan mempelajari pokok-pokok isi dari permasalahan yang diajukan peneliti dengan pengamatan lapangan dan segala sesuatu peristiwa yang dilihat, didengar yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan berguna untuk mencatat kemajuan, mencatat persoalan-persoalan yang dihadapi dan mencari solusi permasalahannya, mencatat hasil-hasil refleksi dan hasil-hasil diskusi.

G. Instrument Penelitian

Instrument penelitian ini dilakukan dengan teknik data kuantitatif dalam bentuk angka dan kualitatif dalam bentuk narasi dengan lembar observasi dan angket. Tahapan kegiatan penelitian berlangsung dari proses belajar pembelajaran. Penelitian pada prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik dalam penelitian ini. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data.

1. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan penerapan pembelajaran permainan *handball like games* sebagai fokus utama penelitian.
2. Peneliti membuat lembar observasi yang bertujuan untuk melihat dan mengamati serta mengetahui segala sesuatu yang berhubungan dengan perilaku sosial dalam proses pembelajaran, yaitu berupa format yang berisi tentang item item indikator tingkah laku atau kejadian yang digambarkan ketika penerapan perlakuan aktivitas *handball like games* terhadap perilaku sosial.
3. Menyiapkan peralatan mekanis yang bertujuan untuk merekam data dan peristiwa ketika peneliti sedang melaksanakan penelitian dilapangan.
4. Penulis membuat catatan harian atau catatan lapangan (diskusi temuan) dimana catatan tersebut merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan data dan mencatat segala aspek dalam proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.
5. Format Instrumen Penelitian (Lembar Observasi). Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini kegiatan proses belajar mengajar dari perilaku yang ditampilkan oleh siswa yang disesuaikan dan secara objektif. dengan kriteria penilaian Sangat Baik, Baik, Cukup dan Kurang (SB, B, C dan K) yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar.

6. Petunjuk : dengan menceklist (√) format nilai pada kolom sikap yang diamati skor sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

Format Lembar Observasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa untuk Setiap Tindakan dalam Kegiatan Inti

No	Tahapan pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria			
			SB	B	C	K
1	Berselisih atau Bertengkar	a) Siswa mampu menahan emosi				
		b) Siswa mampu untuk tidak terprovokasi				
		c) Siswa mampu melerai yang berselisih				
		d) Siswa mampu menjadi penengah jika terjadi perselisihan				
		e) Siswa mampu menanggapi masalah dan mampu memberikan solusi				
2	Persaingan	f) Siswa menunjukkan kemampuan dalam permainan				
		g) Siswa mampu menyelesaikan pembelajaran sampai selesai				
		h) Siswa mampu menerima teman yang lebih bagus dari dirinya				
		i) Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik				

		j) Siswa menajadi pemimpin dalam kelompoknya					
3.	Kerjasama	k) Siswa mampu bermain dengan satu tim					
		l) Siswa mampu menyelesaikan perintah dari guru					
		m)Siswa bisa melakukan operan/umpan					
		n) Siswa melakukan tugas dengan baik dalam kelompoknya					
		o) Siswa tidak diam saja dalam mengikuti permainan					
4	Mentingkan Diri sendiri	p) Siswa hanya ingin bersama kelompok yang di kenalnya					
		q) Siswa tidak mau terlibat dalam satu tim pada saat bermain.					
		r) Siswa melakukan tugas sesuai kehendak dirinya sendiri					
		s) Siswa tidak membagi operan					
		t) Siswa tidak mendengarkan perintah guru					
5.	Simpati	u) Siswa mampu memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi					
		v) Siswa membantu teman yang terjatuh					
		w)Siswa membantu membawakan perlengkapan pembelajaran					
		w) Siswa mampu berjabat tangan selsesai bermain					

		x) Siswa mampu menghargai lawan /kelompok lain					
Jumlah							

Keterangan: jumlah siswa 37 orang

Keterangan acuan dalam menilai perilaku dalam proses pembelajaran:

- Berselisih** : 1. Sifat kasar tidak nampak sekali (SB)
 2. Sifat kasar jarang nampak (B)
 3. Sifat kasar kadang-kadang nampak (C)
 4. Sifat kasar nampak (K)
- Persaingan** : 1. Melakukan tugas secara maksimal (SB)
 2. Melakukan tugas cukup maksimal (B)
 3. Melakukan tugas dengan biasa (C)
 4. Melakukan tugas kurang maksimal (K)
- Kerja sama** : 1. Selalu bekerjasama (SB)
 2. Kadang-kadang bekerjasama (B)
 3. Jarang bekerjasama (C)
 4. Tidak bekerjasama (K)
- Mementingkan Diri Sendiri** : 1. Sering melakukan operan (SB)
 2. Kadang-kadang melakukan operan (B)
 3. Sese kali melakukan operan (C)
 4. Tidak melakukan operan (K)
- Simpat** : 1. Selalu menghargai dan menghormati teman (SB)
 2. Jarang menghargai dan menghormati teman (B)
 3. Kurang menghargai dan menghormati teman (C)
 4. Tidak menghargai dan menghormati teman (K)

7. Penyusunan Angket

Penyusunan angket mengacu kepada indikator-indikator yang telah dirumuskan ke dalam bentuk kisi-kisi yang selanjutnya dijadikan bahan butir-butir pernyataan dalam angket. Penyusunan angket mengacu pada skala likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua katagori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah skala Likert. Dalam skala likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif dinilai subyektif sangat setuju, setuju tidak punya pilihan, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Bahan butir-butir pertanyaan atau soal tersebut dibuat dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan kemungkinan jawaban yang tersedia. Mengenai alternatif jawaban angket, penulis menggunakan skala sikap, yakni skala Likert. Mengenai skala Likert dijelaskan oleh Sudjana dan Ibrahim (2001:107) adalah sebagai berikut:

Mengenai alternatif jawaban dalam angket, penulis menetapkan katagori penyekorannya disesuaikan dengan tingkatan usia yaitu siswa sekolah dasar yang menjadi sampel penelitian dan katagori alternatif jawabannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Katagori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Setuju	3	1
Tidak tahu	2	2
Tidak Setuju	1	3

Perlu penulis jelaskan bahwa dalam menyusun pernyataan-pernyataan agar responden dapat menjawab salah satu alternatif jawaban tersebut, maka pernyataan-pernyataan itu disusun dengan berpedoman pada penjelasan Surkhmad (1998:184) sebagai berikut:

- 1) Rumusan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan seringkas-ringkasnya
- 2) Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan negatif
- 3) Sifat pernyataan harus netral dan obyektif
- 4) Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya tidak dapat diperoleh oleh sumber lain
- 5) Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan sebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi

Dari uraian di atas, maka dalam menyusun pernyataan dalam angket ini harus bersifat jelas, ringkas dan tegas. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada ciri-ciri indikator perilaku sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari yaitu bertengkar/berselesih, persaingan, kerja sama, mementingkan diri sendiri dan simpati. Kemudian selain menggunakan angket, Angket yang disebarakan kepada siswa kelas VA berbentuk angket tertutup atau terstruktur dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Peneliti melakukan pengamatan dengan observasi. Adapun daftar kisi-kisi angket pada tabel 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Angket Tentang Perilaku Sosial Siswa Saat Mengikuti Pelajaran PJOK

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal	
			+	-
Perilaku sosial	1. Berselisih	1. Bertengkar	2	1
		2. Bermusuhan	4	3
		3. Perilaku kasar	6	5
		4. Mengejek	8	7
	2. Persaingan	1. Dengan kakak/adik	10	9
		2. Dengan teman kelas	12	11
		3. Dengan satu tim	14	13
		4. Persaingan positif	16	15
	3. Kerjasama	1. Dengan teman	18	17
		2. Dengan masyarakat	20	19
		3. Dengan orang tua	22	21
		4. Dengan guru	24	23
	4. Mementingkan diri sendiri	1. Terhadap teman	26	25
		2. Terhadap orang tua	28	27
		3. Memberi/berbagi	30	29
		4. Tolong-menolong	32	31
	5. Simpati	1. Perasaan sama	34	33
		2. Perasaan yang tidak sama	36	35
		3. perasaan terpaksa	38	37
		4. perasaan yang sama	40	39

Diolah Oleh Peneliti Tahun 2013

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

8. Uji Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas instrumen dari butir-butir pernyataan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Uji coba angket ini dilaksanakan terhadap siswa kelas VA pada tanggal 22 juni 2013. Angket tersebut diberikan kepada para sampel penelitian berjumlah 37 orang. Sebelum para sampel mengisi angket tersebut, penulis memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisian.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan uji coba angket ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan kisi-kisi angket
- 2) Penyusunan butir-butir soal angket
- 3) Pengurusan perizinan untuk penelitian
- 4) Penyebaran angket
- 5) Pengumpulan angket
- 6) Penskoran untuk uji validitas dan reliabilitas angket

Agar instrumen dapat digunakan harus dicari validitas dan tingkat reliabilitasnya. Untuk mencari validitas instrumen menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*). Langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen tersebut adalah

1. Data yang diperoleh dari uji coba dikumpulkan dan dipisahkan antara skor tertinggi dan terendah.

- Kelompok yang terdiri dari responden yang memperoleh skor tinggi disebut kelompok atas. Sedangkan kelompok yang terdiri dari responden yang memperoleh skor rendah disebut kelompok rendah.
- Mencari nilai rata-rata (\bar{X}) setiap butir pernyataan kelompok atas dan nilai rata-rata (\bar{X}) setiap butir kelompok bawah dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

X_i : Jumlah skor

N : Jumlah responden

- Mencari simpangan baku (S) setiap butir pernyataan kelompok atas dan kelompok bawah dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

S : Simpangan baku yang dicari

$\sum (\bar{X} - \bar{X})^2$: Jumlah pengkuadratan nilai skor dikurangi rata-rata

$n - 1$: Jumlah sampel di kurangi 1

- Mencari variansi gabungan (S^2) untuk setiap butir pernyataan kelompok atas dan kelompok bawah dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Keterangan:

S^2 : Varians gabungan

S_1 : Simpangan Baku Kelompok satu

S_2 : Simpangan baku kelompok dua

n : jumlah sampel

6. Mencari nilai-nilai t-hitung untuk setiap butir pernyataan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : nilai t yang dicari

\bar{X} : rata-rata suatu kelompok

S : simpangan baku gabungan

n : jumlah sampel

7. Selanjutnya membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel dalam taraf nyata 0.05 atau dengan tingkat kepercayaan 95%. Instrumen penelitian memiliki derajat kebebasan (dk) kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 21 + 16 - 2 = 35$, nilai t-tabel menunjukkan harga 1.74.

Dalam menentukan valid tidaknya sebuah butir pernyataan tes dilakukan pendekatan signifikansi, yaitu jika t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka dinyatakan pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data, tetapi sebaliknya, jika t-hitung lebih kecil dari t-tabel maka pernyataan tersebut tidak signifikan, dengan kata lain pernyataan tersebut tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpulan data. Adapun hasil uji validitas butir angket dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Tabel 3.5
 Hasil Pengujian Validitas
 $t\text{-tabel} = 1,74$ pada $dk = 35$ dan $\alpha = 0.05$

No Soal	t-hitung	Keterangan	No Soal	t-hitung	Keterangan
1	1,5	Tidak valid*	21	1,9	Vailid
2	2,3	Vailid	22	3,4	Vailid
3	2,3	Vailid	23	1,9	Vailid
4	1,6	Vailid	24	3,6	Vailid
5	1,6	Vailid	25	2,0	Vailid
6	2,9	Vailid	26	3,5	Vailid
7	1,4	Tidak valid*	27	1,9	Vailid
8	2,7	Vailid	28	3,5	Vailid
9	1,9	Vailid	29	2,3	Vailid
10	3,1	Vailid	30	2,1	Vailid
11	1,4	Tidak valid*	31	2,2	Vailid
12	3,1	Vailid	32	3,8	Vailid
13	1,4	Tidak valid*	33	3,0	Vailid
14	2,8	Vailid	34	3,6	Vailid
15	2,0	Vailid	35	3,4	Vailid
16	3,3	Vailid	36	2,6	Vailid
17	1,7	Vailid	37	2,6	Vailid
18	3,4	Vailid	38	3,6	Vailid
19	1,9	Vailid	39	2,6	Vailid
20	3,2	Vailid	40	4,0	Vailid

Diolah oleh peneliti pada tahun 2013

Berdasarkan Tabel 3.5 menunjukkan bahawa butir angket yang berjumlah pernyataan 40 butir soal ternyata empat (4) butir soal tidak valid sehingga no pernyataan yang tidak valid tidak akan digunakan dan selebihnya yaitu 36 butir soal pernyataan valid sehingga dijadikan alat pengumpul data penelitian. Menurut Sugiyono (2010:126) menjelaskan bahwa “untuk memperoleh alat ukur yang baik, maka pernyataan (item) yang tidak valid harus diganti/direvisi/dihilangkan.”

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen, penulis melakukan pendekatan sebagai berikut:

1. Membagi butir pernyataan menjadi dua bagian pernyataan yang bernomor ganjil dan genap
2. Skor dari butir pernyataan yang bernomor ganjil dikelompokkan menjadi variabel x dan yang bernomor genap menjadi variabel y
3. Mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan yang bernomor ganjil dengan butir-butir pernyataan yang bernomor genap dengan menggunakan rumus korelasi *Person Product Moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{(n \cdot xy) - (x \cdot y)}{\sqrt{\{(\sum n \cdot x^2) - x^2\} \{(\sum n \cdot y^2) - y^2\}}}$$

Keterangan	:
r_{xy}	: koefisien korelasi yang dicari
XY	: jumlah perkalian skor x dan skor y
ΣX	: jumlah skor x
ΣY	: jumlah skor y
n	: jumlah banyaknya pasangan

4. Mencari reliabilitas seluruh perangkat butir dengan menggunakan rumus Spearman Brown dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

- r_{ii} : koefisien yang dicari
 $2 \cdot r$: dua kali koefisien
 $1 + r$: satu tambah korelasi

5. Menguji signifikan korelasi, yaitu dengan rumus yang dikembangkan oleh Sudjana (tahun 2005) sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

- t : nilai t-hitung yang dicari
 r : koefisien seluruh tes
 $n - 2$: jumlah soal/pernyataan dikurangi 2

Dari hasil penghitungan teknik korelasi *Person Product Moment* dimasukkan kedalam rumus Spearman Brown, kemudian untuk menentukan nilai t-hitung, nilai r-seluruh item tes yang dihasilkan dimasukkan ke dalam rumus yang dikembangkan oleh Sudjana (tahun 2002). Dari hasil penghitung tersebut diperoleh $r_{xy} = 208$ dan $r_{ii} = 1,99/2$, sedangkan pada r-tabel *Person Product Moment* diketahui bahwa dengan $n = 38$ harga $r_{0.5} = 0.320$ dengan demikian maka r_{ii} lebih besar dari r-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini dapat dipercaya atau reliabel. Hasil dari

uji signifikansi korelasi menunjukkan t-hitung 8 sedangkan t.tabel pada taraf nyata 0,05 dan dk (38) 2,19 dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel, ini menunjukkan bahwa korelasi 0,5 mempunyai reliabilitas yang signifikan. Berdasarkan hasil pengujian tersebut diperoleh tingkat reliabilitas angket sebesar 1,99/2 yang termasuk dalam kriteria baik. Maka dapat disimpulkan instrumen perilaku sosial siswa pada siswa kelas VA SDN Gegerkalong Girang 1-2 tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis data dapat dilakukan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis kuantitatif dilaksanakan data penelitian berupa angka sedangkan analisis kualitatif dilaksanakan data yang dikumpulkan berupa kata-kata (narasi/deskriptif). Dalam PTK kedua teknik analisis ini dapat dilakukan secara terpisah atau dipadukan satu sama lain. Dua teknik analisis akan dilaksanakan oleh penulis. Analisis data PTK harus dilakukan segera setelah setiap tindakan atau pertemuan selesai.

Menurut Yoni (2010:136), menyatakan bahwa “analisis data adalah sebuah proses kegiatan untuk memperoleh data yang sebenarnya”. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data-data yang telah terkumpul dari berbagai sumber, kemudian data tersebut direduksi yang di dalamnya melibatkan kegiatan pengkatagorian, menyimpulkan data dan memverifikasi.

Proses analisis data dalam penelitian ini adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden hal ini siswa kelas VA. Menyajikan tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan.

Angga Wijaya, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Handball Like Games Terhadap Perilaku Sosial

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

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif data dan analisis kualitatif. Data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif sumber data deskripsi yang luas dan kokoh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Untuk memperoleh data yang akurat dan memuaskan maka dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif yang dilakukan selama proses pembelajaran. Setelah data terkumpul peneliti menganalisis, mereduksi dan menyimpulkan data.

Dalam hal ini dilakukan setiap siklus penelitian tindakan kelas sehingga peneliti akan menilai setiap tindakan dalam proses pembelajaran, dan selanjutnya akan memutuskan perencanaan untuk siklus berikutnya. Analisis data dilakukan dalam satu proses, proses pelaksanaannya dimulai ketika peneliti dirasakan cukup untuk mengambil data di lapangan. Kerana apabila pelaksanaan analisis baru dimulai ketika penelitian selesai maka akan sangat membingungkan peneliti. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nasution (1988:129) menyatakan bahwa “ dalam penelitian kualitatif analisis data harus dituangkan dalam bentuk tulisan dan analisis. Menurut Nasution (1998:129), langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menganalisis data kualitatif diantaranya sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan dituangkan dalam bentuk deskriptif. Laporan ini akan terus tertumpuk jika tidak segera dianalisis sejak awal, laporan-laporan ini perlu direduksi, dirangkum dan dipilih sesuai dengan hal-hal yang pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema atau polanya sehingga lebih mudah untuk dideskripsikan. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam

tentang hasil pengamatan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh jika diperlukan.

b. Display Data

Setelah kita mendapatkan data yang banyak dan dapat dijadikan bahan laporan, apabila tidak segera dikerjakan akan menyebabkan laporan tertumpuk dan semakin banyak.

c. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi

Peneliti berusaha mencari makna data yang telah dikumpulkan dan kemudian peneliti mencari pola, tema, hubungan persamaan, hal-hal yang sering timbul, hipotesis dan sebagainya. Jadi data yang telah diperoleh sejak pertama kali melakukan penelitian harus segera membuat kesimpulan dari data yang telah diperoleh. Tetapi dengan bertambahnya data maka kesimpulan itu lebih “*Grounded*”. Jadi kesimpulan yang telah dibuat harus senantiasa diverifikasi selama melakukan penelitian. Ketiga macam kegiatan yang disebutkan di atas mempunyai hubungan keterkaitan satu sama lain selama penelitian berlangsung.

d. Validasi Data

Untuk menguji keabsahan data atau kebenaran penelitian diperlukan sebuah validasi data. Tujuannya adalah untuk membuktikan bahwa apa yang telah diamati peneliti adalah sesuai dengan yang sesungguhnya ada dan terjadi. Hopkin dalam (Wiriaatmadja, 2009:165) berpendapat bahwa ada bentuk-bentuk validasi data yang dapat dilakukan dalam PTK, antara lain:

1. *Member Check*, yakni memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi, apakah keterangan atau informasi, atau penjelasan ini tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat didapatkan keajegannya, dan data itu diperiksa kebenarannya (Wiriatmadja, 2005:168).

2. *Triangulasi data*, yaitu memeriksa kebenaran hipotesis, konstruk atau analisis yang ada dengan membandingkan hasil dari orang lain, misalnya mitra peneliti, yang hadir dan menyaksikan situasi yang sama. Menurut Elliott (Wiriatmadja, 2005:168) *triangulasi* dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang, yakni sudut pandang guru, siswa dan yang melakukan pengamatan atau observasi (peneliti).
3. *Audit Trail*, yaitu mengecek kebenaran hasil penelitian beserta prosedur dan metode pengumpulan data dengan mengkonfirmasi buku-buku temuan yang diperiksa dan dicek keabsahannya kepada sumber data pertama guru dan siswa (Wiriatmadja, 2005:168).
4. *Expert Opinion*, yaitu pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh pakar yang *professional* dibidang ini, yakni dosen pembimbing. Pada tahapan akhir ini dapat dilakukan perbaikan, modifikasi, atau penghalusan berdasarkan arahan atau opini pakar (pembimbing), selanjutnya analisis yang dilakukan akan meningkatkan derajat kepercayaan penelitian yang dilakukan.
5. *Key respondent review*, yaitu meminta salah seorang atau beberapa mitra peneliti atau orang yang banyak mengetahui tentang penelitian tindakan kelas, untuk membaca draf awal laporan penelitian dan meminta pendapatnya. (Wiriatmadja, 2005:171).

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat perilaku sosial siswa yang dilihat dari hasil observasi diisi oleh observer, kemudian dihitung melalui data kuantitatif yaitu mencari rata-rata dan mencari hubungan dengan cara statistik Uji Independen Antara Dua Faktor melalui Uji Asosiasi Antara Dua Faktor. Dan angket yang diisi oleh para siswa, cara mencari hasil datanya di hitung dengan cara statistik Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis.

Dalam menganalisis data kuantitatif hasil penelitian dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

- a. Menghitung *check list* setiap jawaban setiap penelitian pada saat menjawab pernyataan.
- b. Menjumlahkan jawaban subjek penelitian untuk setiap alternatif jawaban.
- c. Semua data yang masuk berdasarkan alat penelitian yang telah diperiksa dilakukan kategorisasi dan tabulasi. Dan hasilnya disajikan dalam bentuk tabel/sejenisnya.
- d. Sedangkan data kuantitatif dalam analisis hasil observasi dan angket cara menghitung dengan cara angka dari uji statistik.

3. Menganalisis Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku sosial dalam aktivitas *handball like games* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Penilaian angket ini adalah dengan menggunakan penilaian skala sikap yaitu dari kriteria penskoran sangat baik (**SB**), Baik (**B**), cukup (**C**), dan Kurang (**K**).

4. Interpretasi Data

Data yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan teori atau aturan yang diperoleh antara peneliti dan guru. Interpretasi dilakukan untuk menafsirkan terhadap keseluruhan temuan penelitian berdasarkan acuan normatif praktis dan aturan teoritik yang telah disepakati mengenai proses pembelajaran dan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik sebagai acuan dalam melakukan tindakan selanjutnya. Ada beberapa hal yang dilakukan peneliti, yaitu:

- a. Mendeskripsikan perencanaan tindakan
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan tindakan setiap siklus
- c. Menganalisis hasil observasi aktivitas siswa