

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu kegiatan ilmiah yang berorientasi pada memecahkan masalah-masalah pembelajaran melalui tindakan yang disengaja dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, Ningrum (2014, hlm. 22). Sedangkan tujuan PTK menurut Subroto, dkk, (2014, hlm. 6) ialah “tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga”. Manfaat dari PTK masih menurut Subroto, dkk, (2014, hlm. 7) antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul;
2. Melatih guru untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas;
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru;
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru makin diperdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. Dengan demikian, pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman semakin banyak dan menjadi suatu teori, yaitu teori tentang praktek.

3.2. Informan, waktu dan lokasi penelitian

3.2.1 Informan Penelitian

Perlu adanya perencanaan yang matang untuk menentukan tempat, informan dan memulai pengumpulan data. Kelompok yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Tilil 1 Kota Bandung yang berjumlah 33 murid, 19 laki-laki dan 14 perempuan.

Informan penelitian didalam penelitian kualitatif berkaitan dengan bagaimana langkah yang ditempuh peneliti agar data atau informasi dapat diperoleh.

Proses pengambilan informan ini adalah ketika peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL), dimana peneliti sudah melihat langsung aktivitas mata pelajaran penjas di SDN Tilil 1 Kota Bandung. Peneliti melihat aktivitas mata pelajaran penjas pada siswa-siswi kelas III SDN Tilil 1 Bandung yang monoton hanya terfokus terhadap teknik dan peraturan yang sebenarnya sehingga kurang tertariknya siswa untuk melakukan aktivitas penjas. Pada saat siswa disuruh untuk bergerak melakukan pemanasan ataupun dalam pembelajaran mereka lebih memilih diam di tempat dan mengobrol bersama temannya. Mungkin saja mereka diam dan tidak tertarik untuk melakukan aktivitas jasmani di sebabkan oleh kebosanan karena kurang kreatifnya guru dalam menyajikan pembelajaran. Sehingga akhirnya peneliti menemukan informan yang berjumlah 33 murid kelas 3 yang terdiri dari 17 laki-laki dan 16 perempuan.

Peneliti memiliki beberapa kriteria dalam menemukan informan agar lebih spesifik dan mudah dalam pemilihan informan. Peneliti memberikan batasan khusus dalam pemilihan subjek penelitian atau informan dengan kriteria berikut:

1. Subjek penelitian yang diteliti adalah yang memiliki masalah penerapan aktivitas permainan lari untuk meningkatkan keterampilan belari dalam pembelajaran penjas.
2. Permasalahan dalam penelitian ini berkenaan dengan bagaimana siswa melakukan aktifitas gerak dasar lokomotor (lari) melalui permainan lari
3. Dalam penelitian ini pembelajaran pendidikan jasmani di batasi dengan materi permainan lari yang telah di modifikasi oleh peneliti/guru.

3.2.2 Waktu dan tempat penelitian

a. Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2016 dan penelitian juga menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Selasa	1 november 2016	09.00 s/d 10.30 WIB	Pra siklus	Perkenalan materi lari
2	Selasa	8 November 2016	09.00 s/d 10.30 WIB	Satu	Permainan SOS
3	Selasa	15 November 2016	09.00 s/d 10.30 WIB	Satu	Permainan Pris Pisan
4	Selasa	22 November 2016	09.00 s/d 10.30 WIB	Dua	Permainan Ninja Hatori
5	Selasa	29 November 2016	09.00 s/d 10.30 WIB	Dua	Permainan Gojek (tukang ojek)

b. Tempat

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tilil 1 Kota Bandung tepatnya di Jl. Puyuh Kecamatan Coblong, Kota Bandung.

3.3.Desain Penelitian

Desain tindakan menurut Ningrum (2014, hlm 150) “adalah memilih dan menetapkan model PTK yang memiliki relevansi dengan solusi tindakan yang akan dilaksanakan.

Jadi, desain penelitian adalah semua proses yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Tujuan merencanakan penelitian, agar para peneliti mengetahui apa yang hendak dilakukan ketika berada di lapangan dan berinteraksi dengan para siswa di kelas.

PTK termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam pengumpulan

data, proses sama pentingnya produk. Perhatian peneliti diarahkan kepada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan.

Berdasarkan pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa : “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan”. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki da meningkatkan kualitas pembelajaran.

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



Gambar 3.1
Desain PTK Model Kurt Lewin

(Sumber: <http://gurukumiusjtg.blogspot.co.id>)

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam kunandar, 2008, hlm. 70), “Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat momentum esensial” yaitu sebagai berikut:

1. Penyusunan Rencana. Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.
2. Tindakan. Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana.
3. Observasi. Berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait.
4. Refleksi. Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi.

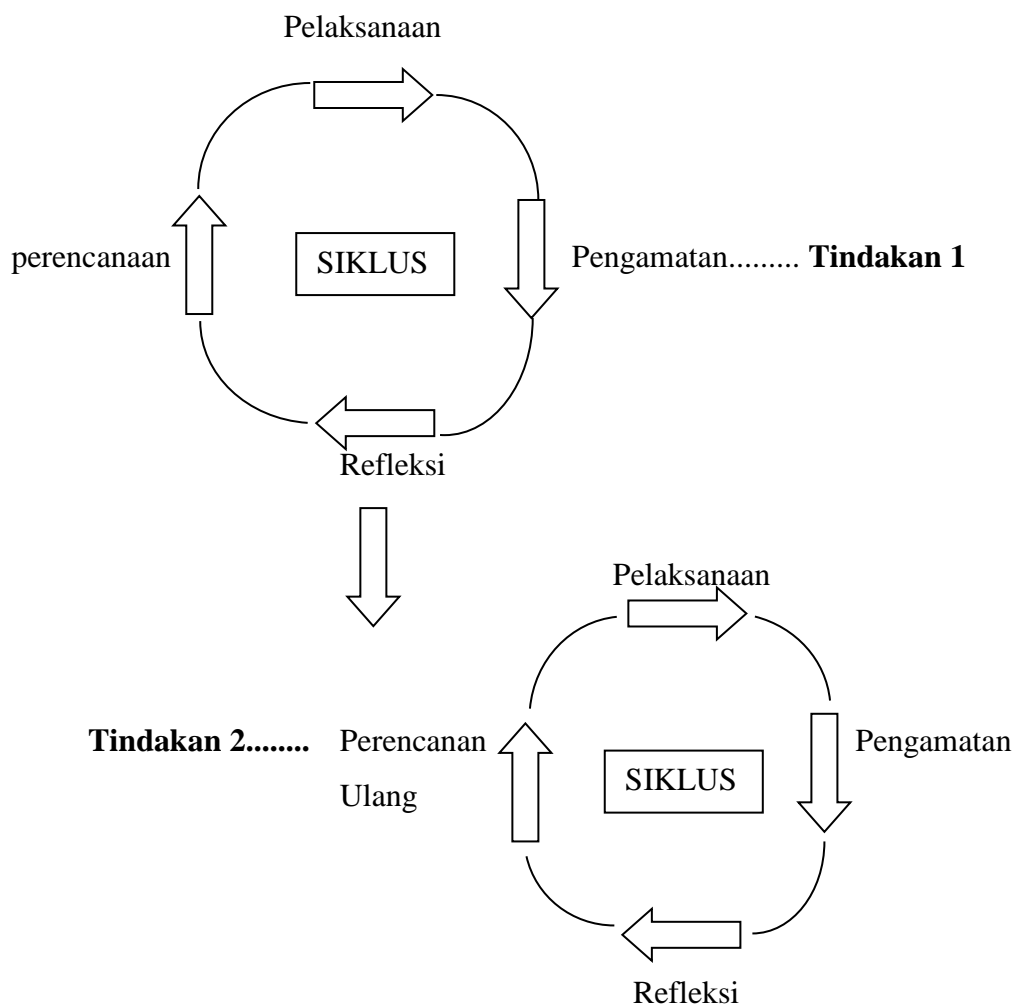
Prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan

Hasanul Fitrah Alba, 2017

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERLARI MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN LARI
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

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

tindakan,observasi, analisis dan refleksi. Tahap-tahapan ini bersifat daur ulang atau siklus, dikemukakan oleh Subroto, dkk (2014, hlm. 37). Berikut ini disajikan gambar pentahapannya:



Gambar 3.2
Siklus Pelaksanaan Tindakan PTK
(Sumber: Subroto, dkk, 2014, hlm. 37)

3.4. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian tentunya diperlukan instrument untuk pengambilan datanya. Mengenai instrument, Ningrum (2014, hlm. 239)

mengemukakan instrumen adalah “penilaian sebagai perangkat untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dalam bentuk hasil belajar”.

Dengan demikian instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Lebih lanjut Kunandar (2008, hlm. 137) mengemukakan bahwa “instrumen yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) haruslah sejalan dengan prosedur dan langkah PTK. Instrumen untuk mengukur keberhasilan tindakan dapat dipahami dari dua sisi, yaitu sisi proses dan sisi hal yang diamati”. Dari pendapat diatas untuk instrument tidak perlu lagi uji coba dan hitung validitas dan reabilitasya.

3.4.1. Penilaian Psikomotor

Berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, maka penulis mengambil aspek gerakan lari. Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian yang akan diteliti yaitu aspek gerak dasar lari yang meliputi: pandangan mata saat lari, gerakan tungkai, gerakan lengan, kontak dengan tanah menggunakan kaki bagian depan, dan tubuh agak condong kedepan. Hal ini juga di ungkapkan Gramantik (2006, hlm. 14) mengenai gerakan lari yaitu:

1. *Posture*
 - a. *Feet point straight ahead*
 - b. *Back straight*
 - c. *Head up; eyes focused straight ahead*
2. *Tall body position*
 - a. *Participants should begin all drills on the balls of their feet*
 - b. *Hips carried high (pelvis should be rotated upward and forward)*
 - c. *Shoulders square with hips*
 - d. *Shoulders should be relaxed (breath from stomach)*
3. *Proper head position*
 - a. *Head aligned with neck and spine*
 - b. *Eyes level and looking forward*
 - c. *Face should be relaxed (jiggly)*
4. *Arm action*
 - a. *Elbow angle should remain around 90 degrees*
 - b. *Movement (swinging action) should occur from the shoulder*
 - c. *Hands should approach the midline of the body, but not cross it, as the arms more through their range of motion.*
5. *Leg action*
 - a. *Toe up*
 - b. *Knee up (approxmately 90 degrees)*

Hasanul Fitrah Alba, 2017

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERLARI MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN LARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

- c. *Pawing action of the feet*
- d. *Arms and legs move in opposition (left leg, right arm, right leg, left arm)*

Untuk lebih jelasnya mengenai instrument yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Penilaian Gerak Lari

No	Aspek Penilaian	Skor		
		0	1	2
1	Pandangan			
	<ul style="list-style-type: none"> a. Angkat kepala, mata fokus lurus kedepan b. Wajah rileks 			
2	Gerakan Lengan			
	<ul style="list-style-type: none"> a. Sudut siku 90 derajat b. Sikut ditekuk dan lengan di ayun c. Gerakan lengan dan tungkai berlawanan 			
3	Gerakan Tungkai			
	<ul style="list-style-type: none"> a. Lutut di angkat ke atas dan depan b. Lutut naik kira-kira 90 derajat c. Gerakan tungkai dan lengan berlawanan 			
4	Kontak dengan tanah menggunakan kaki bagian depan			
5	Tubuh agak condong kedepan			

Catatan:

Sempurna : 9-10

Baik Sekali : 7-8

Baik : 5-6

Cukup : 3-4

Kurang : 1-2

Catatan diatas diambil dari konversi menurut Nurhasan 2008:46 (dalam Muhdian, 2016, hlm. 33) yaitu sebagai berikut:

Hasanul Fitrah Alba, 2017

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERLARI MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN LARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

Kategori	Konversi Nilai
Sempurna	10
Baik sekali	8
Baik	6
Cukup	4
Kurang	2

Dari pendapat tersebut, penulis menterjemahkan kedalam konversi persentase sebagai berikut:

Kategori	Konversi Nilai	Persentase
Sempurna	10	90 - 100%
Baik sekali	8	80% - 89%
Baik	6	70% - 79%
Cukup	4	36% - 69%
Kurang	2	0 – 35 %

Dari persentase tersebut nantinya akan menentukan batas ketuntasan belajar yaitu diatas kategori baik. Siswa yang tuntas mengasumsikan bahwa siswa tersebut sudah baik dalam melakukan gerak dasar lari.

3.4.2. Penilaian Afektif

Penilaian aspek afektif yang dilakukan guru didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai berikut :

Tabel 3.3
Lembar Observasi Afektif
(Sumber: Arifin (2014, hlm.59))

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai Akhir	
		Sportivitas				Tanggung Jawab				Kerjasama				Kejujuran					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
Dst																			
Jumlah Skor Maksimal (Nilai Afektif) : 16																			

Keterangan:

Sangat baik : 91% - 100%

Kurang : 61% - 70%

Baik : 81% - 90%

Sangat Kurang: kurang dari 60%

Cukup : 71% - 80%

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3.4.3. Penilaian Kognitif

Aspek kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual. Seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Untuk aspek kognitif, peneliti telah mempersiapkan beberapa butir pertanyaan yang terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Selain penilaian psikomotor, afektif, dan kognitif diatas, penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan merupakan alat penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2008, hlm. 197) bahwa,

Hasanul Fitrah Alba, 2017

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERLARI MELALUI AKTIVITAS PERMAINAN LARI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

“Catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”.

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Format Catatan Lapangan
(Sumber: Kunandar, 2008, hlm. 197)

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

Dan selain catatan lapangan penulis juga menggunakan kamera Lenovo A7000-a untuk pengambilan video dan foto yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian yang dilakukan. Seperti yang diungkapkan Kunandar (2008, halm. 195) bahwa:

Agar peneliti mempunyai alat pencatat untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi di kelas pada waktu pembelajaran dalam rangka penelitian tindakan kelas, untuk menerapkan suasana kelas, detail tentang peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi atau ilustrasi dari

episode tertentu, alat-alat elektronik ini dapat saja digunakan untuk membantu mendeskripsikan apa yang peneliti catat di catatan lapangan, apabila memungkinkan.

Dari penjelasan tersebut maka peneliti menggunakan kamera foto untuk memudahkan peneliti dalam penelitian ini.

3.5. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan atas dasar kepedulian terhadap keadaan yang perlu ditingkatkan, yang dalam penelitian ini sasarannya adalah peningkatan kemampuan gerak siswa dalam melakukan gerakan lari. Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka peneliti harus terjun langsung melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian tindakan kelas biasanya meliputi beberapa siklus, sesuai tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Adapun siklus yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Siklus 1

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan diantaranya:

- a. Peneliti melakukan observasi awal terhadap keadaan sampel, yang mana observasi tersebut telah dilaksanakan sejak selama peneliti mengajukan proposal untuk melakukan penelitian ini. Saat melakukan penelitian awal, peneliti menuliskan penemuan-penemuan yang esensial selama observasi berlangsung. Kemudian peneliti menganalisis masalah yang ditemukan, penyebab dan alternatif sosial yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui tersebut. Adapun solusi yang peneliti dapatkan yaitu penerapan aktivitas permainan lari untuk meningkatkan keterampilan berlari dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- b. Menentukan hari dan tanggal penelitian.
- c. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yaitu tentang materi yang akan di ajarkan mengenai pembelajaran aktivitas permainan lari untuk meningkatkan keterampilan berlari.

- d. Peneliti mempersiapkan alat perekam yang berfungsi untuk merekam dan mendokumentasikan proses pembelajaran.
- e. Peneliti mempersiapkan alat belajar yang menunjang pembelajaran seperti alat untuk melakukan permainan lari.
- f. Peneliti menyiapkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan persiapan pertanyaan yang diajukan kepada siswa di setiap pembelajaran dan setiap siklus berlangsung.
- g. Bersama guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani peneliti menyiapkan tes untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah siklus 1 berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada pelaksanaan, guru melaksanakan desain pembelajaran Pendidikan Jasmani yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya dan telah di konsultasikan dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dalam tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat melaksanakan tindakan yaitu:

- a. Peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan aktivitas permainan lari. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengkondisikan siswa agar tetap konsisten melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas permainan lari.
- b. Peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, penilaian, dan wawancara.

3. Pengamatan (Observing)

Kegiatan pengamatan merupakan dimana waktu proses pengumpulan data dilaksanakan. Proses pengumpulan data ini dengan cara mengamati seluruh tindakan yang dilaksanakan, kegiatan yang diamati meliputi sikap siswa dalam pembelajaran, suasana kelas, guru dalam menyampaikan materi, interaksi antara guru dan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan hal-hal yang terjadi pada saat proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang sudah disusun.

4. Refleksi (Reflection)

Refleksi ini dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan tindakan baik bersifat positif maupun negatif. Pelaksanaan refleksi berupa guru Pendidikan Jasmani dan peneliti. Dalam refleksi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan serta mengidentifikasi data yang diperoleh peneliti selama observasi. Kemudian peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus berikutnya.

b. Siklus II

Tahap-tahap yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus II ini mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, dalam hal ini rencana siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada hasil siklus I. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus ini sebagai penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menerapkan pembelajaran aktivitas permainan lari.

Dalam tindakan-tindakan yang akan membedakannya yaitu cara permainan dan teknik pembelajaran lari, jadi dari setiap tindakan proses pembelajarannya menggunakan sebuah permainan agar situasi dan kondisi pembelajaran tidak terlalu jenuh dan bosan bagi siswa. Dan secara tidak sadar pula siswa akan melakukan inti pembelajaran yang di berikan oleh guru.

3.6. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensistesis, memaknai, menerangkan menyimpulkan.
2. Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklasifikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan

kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan lari.

3. Menyimpulkan dan memverifikasi.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data berikut penjelasan tentang penilaian hasil pembelajaran aktivitas permainan lari yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan *reduksi*, yaitu mengecek dan mencatat kembali data-data yang telah terkumpul.
2. Melakukan *interprensi*, yaitu manafsirkan yang diwujudkan dalam bentuk pertanyaan.
3. Melakukan *infrensi*, yaitu menyimpulkan apakah dalam metode pembelajaran aktivitas permainan lari ini terjadi peningkatan kemampuan hasil belajar pada keterampilan berlari atau tidak (berdasarkan hasil observasi dan tes)
4. Tahap *follow up*, yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya atau dalam pelaksanaan dilapangan setelah berakhir berdasarkan inferensi yang telah ditetapkan.
5. Pengambilan *konklusi*, berdasarkan analisis hasil-hasil observasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kemudian dituangkan kedalam bentuk interpretasi dalam bentuk pernyataan.

Dalam kegiatan analisis data mempergunakan pedoman sebagai berikut:

1. Untuk menentukan persentasi peningkatan keterampilan berlari pada setiap indikator adalah jumlah siswa aktif bagi jumlah seluruh siswa yang hadir dikalikan 100%.
2. Kemampuan keterampilan berlari dikatakan meningkat, jika $\geq 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel kemampuan keterampilan berlari dinyatakan belum meningkat, jika $\leq 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel. Untuk mengetahui perubahan hasil aktivitas, jenis data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari hasil praktek,

ditandai dengan indikator hasil praktek siswa (implementasi) menjadi lebih baik dari hasil tes sebelumnya (praimplementasi).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu menggunakan rumus ketuntasan kalsikal antara lain sebagai berikut:

Rumus tingkat penguasaan gerak:

$$KB = \frac{JUMLAH\ SISWA\ TUNTAS}{JUMLAH\ SEMUA\ SISWA} \times 100\%$$

Sumber: Depdikbud, 1977 dalam Hairoman, dkk (2014)

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

JST = Jumlah siswa tuntas

NI = Nilai ideal (dalam skala 100)

JSS = Jumlah semua siswa

3.7. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mendapatkan nilai tes mencapai ketuntasan diatas KKM Pendidikan Jasmani. Adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani yaitu apabila persentase dari data hasil evaluasi siswa mencapai ketuntasan diatas KKM 70%. Persentase yang dijadikan indikator keberhasilan ini dilihat dari tes yang telah dilakukan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang didukung dari hasil observasi. Persentase ini diambil atas kesepakatan peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang didasarkan pada kemampuan siswa.