

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Lokasi dan Subjek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengkaji masalah pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja pada siswa kelas VII dalam upaya meningkatkan hasil belajar domain kognitif, afektif dan psikomotor siswa kelas VII SMPN 9 di Kabupaten Purwakarta. Lokasi penelitian adalah di SMPN 9 Purwakarta, terletak di jalan Kolonel Rahmat, Desa Citalang, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta.

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIId SMPN 9 Purwakarta yang berjumlah 32 siswa dengan siswa perempuan berjumlah 16 siswa dan siswa laki-laki berjumlah 16 siswa. Siswa SMPN 9 rata-rata berumur 14-15 tahun, masing-masing memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda serta pada umumnya memiliki berat badan dan tinggi badan ideal pada usia siswa SMP. Tempat tinggal mereka di sekitar kota Purwakarta desa Citalang, tidak jauh dari sekolah.

Sedangkan yang menjadi bahan penelitian adalah hasil belajar tenis meja siswa yang meliputi: domain psikomotor dengan mengamati (pukulan *forehand*, *service forehand no spin* dan *backhand drive*); domain afektif (respek, peduli teman, *fair play*, kerja keras serta berfikir logis, kreatif dan inovatif); domain kognitif (pemahaman konsep gerak cara melakukan pukulan *forehand drive*, *service forehand no spin* dan *backhand drive*).

Orang tua dari siswa-siswi SMPN 9 Purwakarta memiliki mata pencaharian yang beragam, sebagian besar bekerja sebagai buruh pertanian, buruh pabrik, pedagang dan hanya sebagian kecil sebagai pegawai negeri.

## B. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research* yang dilakukan di kelas, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru; dengan PTK diharapkan hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardhani, 2008:5).

Kemudian Komara (2012:79) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Grundy dan Kemis (Komara, 2012:20) menyatakan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk mencapai tiga hal berikut:

1. Peningkatan praktik;
2. Peningkatan (pengembangan profesional) pemahaman praktik oleh praktisinya; dan
3. Peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat penulis simpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru yang berkaitan dengan permasalahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbaikan pelaksanaan pembelajaran tersebut diantaranya adalah penggunaan model-model pembelajaran, penggunaan bahan ajar, alat dan media pembelajaran yang inovatif, pengetahuan dan sikap guru serta sikap siswa.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada domain kognitif, afektif dan psikomotor dengan mengimplementasikan pembelajaran pemahaman permainan atau TGfU (*Teaching Games for Understanding*). Oleh karena itu dalam PTK dikenal adanya siklus pelaksanaan berupa pola: perencanaan-pelaksanaan-observasi-refleksi-revisi (perencanaan ulang). Berdasarkan penjelasan tentang penelitian tindakan kelas diatas, maka penulis merasa perlu melaksanakan penelitian di dalam kelas pendidikan jasmani bukan hanya pada materi pelajaran tenis meja saja, tetapi pada materi pelajaran penjas yang lainnya.

Menurut (Wardhani, 2008:15) karakteristik PTK, adalah:

- a. *An inquiry of practice from within* (penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya).
- b. *Self-reflective inquiry* (metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian).
- c. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran.
- d. Tujuannya: memperbaiki proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan PTK mempunyai manfaat yang cukup besar dan berpengaruh terhadap pembelajaran, baik manfaat yang dirasakan oleh guru, siswa dalam pembelajaran, maupun sekolah.

Bagi guru atau pendidik PTK memberikan manfaat yang sangat besar bagi kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas, yaitu:

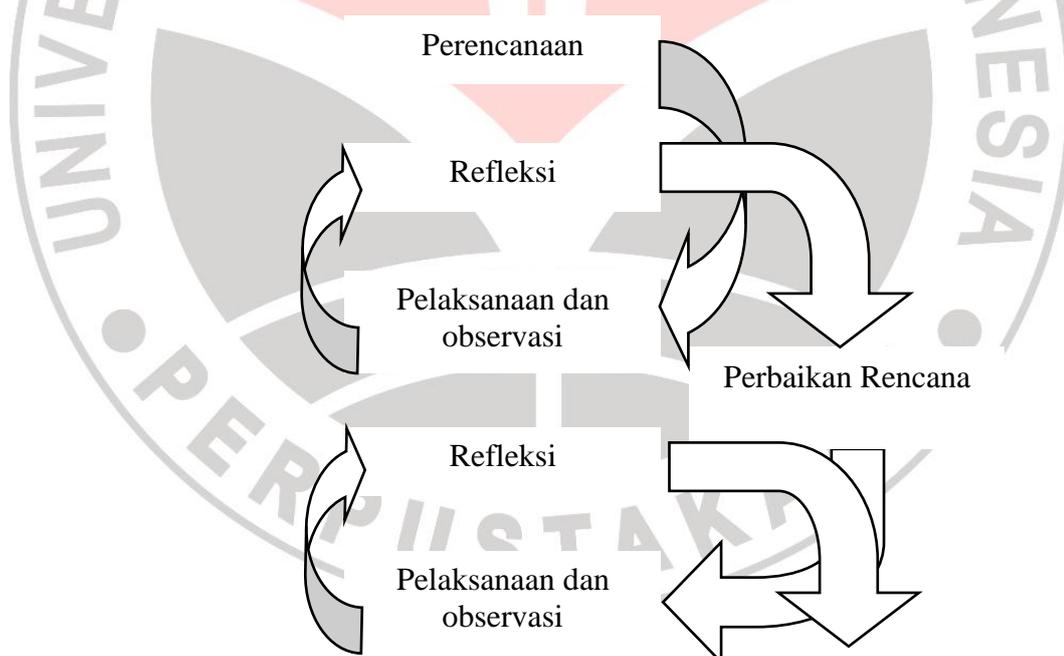
- 1) PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir PTK adalah perbaikan proses pembelajaran yang akan direfleksi pada kegiatan siklus berikutnya.
- 2) Dengan melakukan PTK guru dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa dia mampu menilai dan memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya.
- 3) PTK melatih tingkat percaya diri seorang guru dengan karakter penelitian ini, guru dituntut untuk mampu melakukan analisis terhadap kinerjanya sendiri di dalam kelas sehingga menemukan kekuatan dan kelemahan kemudian mengembangkan alternatif untuk mengatasi kelemahannya.
- 4) Melalui PTK, guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri (Elita, 2013:57).

PTK mempunyai manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran karena tujuan PTK adalah memperbaiki praktik pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki belajar anak (Wardhani, 2008:25). Dengan melakukan PTK, guru memiliki keleluasaan dalam berfikir kreatif dalam mengembangkan ide dan keinginannya untuk membuat pembelajaran kepada siswa semakin disukai dan diminati yang pada akhirnya proses belajar siswa menjadi lebih baik. Jika setelah dianalisis masih terdapat kekurangan atau belum mencapai indikator keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru dapat segera memperbaikinya, kemudian menyusun kembali perencanaan dan melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Melalui langkah-langkah prosedur penelitian yang relevan para guru dapat melaksanakan PTK pada kelas yang diajarnya sendiri.

## 2. Desain Penelitian

Diperlukan desain dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas agar dapat memberikan petunjuk kepada guru pada saat melakukan penelitian, sehingga menghasilkan PTK yang baik sesuai dengan harapan. Secara umum PTK dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) menyusun perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) mengamati (*observation*) dan (4) refleksi (*reflection*) dalam penelitian (Haryani, 2013:58).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan beberapa siklus secara berkelanjutan dan dilakukan pengamatan teliti dari setiap siklus, diperbaiki sampai menemukan pemecahan masalah yang terbaik. Tahapan masing-masing siklus tersebut dapat digambarkan seperti pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1**  
**Spiral Penelitian Tindakan Kelas**  
 (Diadaptasi dari Tim Pelatih Proyek PGSM, 1999:7)

Gambar diatas menunjukkan sebuah spiral dari beberapa siklus kegiatan yang terdiri dari:

1. Tahap perencanaan yang merupakan kegiatan awal dalam merancang kegiatan pembelajaran, proses penyiapan strategi yang akan dikembangkan dalam penelitian. Rencana hendaknya disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang reflektif, kemudian bersama kolabolator melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas sebagai upaya membantu siswa meningkatkan kualitas cara belajarnya.
2. Tahap kedua adalah pelaksanaan atau tindakan, merupakan tahapan penelitian untuk melaksanakan strategi yang telah disiapkan sebelumnya.
3. Tahap ketiga adalah observasi, merupakan kegiatan mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya, harus direncanakan sehingga akan ada dasar dokumenter untuk refleksi berikutnya.
4. Tahap keempat adalah refleksi, yaitu melaksanakan evaluasi, analisis dan mengkaji kegiatan yang sedang berlangsung. Apabila ada kekurangan atau ketidaksesuaian dalam kegiatan pembelajaran dapat diadakan tahap perbaikan rencana.

Pada siklus berikutnya dilaksanakan lagi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi ,yaitu kegiatan pembelajaran dengan perbaikan rencana dari kegiatan yang pertama. Tahap selanjutnya kembali mengadakan evaluasi dan analisis untuk mengkaji kegiatan pembelajaran. Jika sudah mencapai target indikator keberhasilan hasil belajar siswa sesuai dengan harapan, maka siklus dihentikan sampai pada siklus 2. Tetapi kalau masih ada perbaikan dan kekurangan bisa dilanjutkan pada siklus ke-3 dan seterusnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *classroom action research*, dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

Langkah pertama merencanakan penelitian tindakan kelas adalah mengidentifikasi dan menetapkan masalah. Selama mengajar kemungkinan guru menemukan berbagai masalah, baik masalah yang bersifat pengelolaan kelas maupun instruksional. Langkah selanjutnya menganalisis dan merumuskan masalah yaitu dengan melakukan evaluasi, mengevaluasi hasil analisis dan bagaimana tindak lanjutnya. Yang terakhir adalah merencanakan perbaikan, setelah guru mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dan merumuskan masalah tersebut langkah selanjutnya adalah guru mencari cara untuk mengatasi atau memperbaiki permasalahan tersebut (Haryani, 2013: 59).

Selanjutnya komponen-komponen yang akan digali adalah profil pengetahuan awal siswa tentang pemahaman konsep gerak, memecahkan masalah, kritis cerdas (domain kognitif) permainan tenis meja, keterampilan gerak, kemampuan fisik dan motorik dalam permainan tenis meja (domain psikomotor) serta sikap mereka selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, keterlibatan dalam pergaulan sosial, percaya diri (domain afektif). Selanjutnya implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) dan tahap akhir melihat respon ketiga domain pembelajaran siswa setelah pembelajaran berlangsung. Masing-masing komponen di atas akan diterangkan sebagai berikut:

- a. Profil awal siswa dalam hal pengetahuan (kognitif), keterampilan gerak (psikomotor) dan sikap (afektif) bisa diperoleh dengan mengadakan pengamatan serta evaluasi sebelum kegiatan penelitian di mulai.
- b. Implementasi proses belajar mengajar dengan pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja dengan cara melaksanakan kegiatan belajar mengajar direncanakan sebanyak 3 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali tindakan, mengamati dengan merekamnya menggunakan *camera digital* atau *handphone*, diskusi bersama observer, melakukan pencatatan seluruh siswa pada setiap siklus pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, merefleksi serta merencanakan kembali kegiatan belajar. Akan tetapi jika setelah siklus 2 ternyata belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, maka akan dilanjutkan pada siklus ke-3.

- c. Profil respon siswa setelah pembelajaran berlangsung dilakukan dengan memberikan angket respon siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman permainan tenis meja dan *post test* tentang respon domain kognitif, afektif dan psikomotor pembelajaran.
- d. Lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran ada 3 tahap yaitu: (1) eksplorasi, (2) eksplanasi dan (3) evaluasi.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Guru mengamati aktivitas siswa selama kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu guru mengecek sejauh mana siswa dalam mengerjakan tugas gerak yang diberikan. Aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi siswa dan data yang diperoleh sebagai data kegiatan belajar siswa.
2. Pada akhir siklus 3 guru memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa dan pengalaman siswa belajar. Angket pada penelitian ini berfungsi sebagai data respon siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU).
3. Guru mengamati setiap tugas-tugas gerak, sikap, pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung antara 6 - 8 kali pertemuan di luar jam pelajaran pendidikan jasmani. Penilaian model TGfU meliputi: hasil belajar, refleksi hasil belajar, tugas yang dikerjakan siswa, hasil *pre test* dan *pos test*, hasil kegiatan praktik dan refleksi akhir model TGfU sesuai dengan kesepakatan awal guru dan siswa.
4. Guru melakukan observasi terhadap penampilan gerak yang diadakan pada setiap awal dan akhir siklus pada siklus 1, 2 dan 3. Hasil observasi yang berupa skor kemudian dibandingkan dengan standar ketuntasan sekolah.

### 3. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan beberapa siklus secara berkelanjutan dan dilakukan pengamatan teliti dari setiap siklus, diperbaiki sampai menemukan pemecahan masalah yang terbaik. Adapun metode

utama penelitian tindakan kelas adalah refleksi diri dengan tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian, Widayanti (Muslich, 2009: 240).

### **a. Kegiatan awal/Prasiklus**

#### **1) Kegiatan pengamatan/observasi**

Dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal dan permasalahan yang akan diselesaikan, bersamaan dengan kegiatan tes awal/prasiklus yang dilakukan oleh kolaborator, yaitu rekan kerja 1 orang guru Penjas Orkes sebagai *observer*. Adapun hal-hal yang diobservasi meliputi:

- a) Pencatatan hasil tes awal/prasiklus setiap siswa baik pada tes pemahaman (kognitif), keterampilan gerak (psikomotor), maupun pengamatan perilaku (afektif).
- b) Aktivitas guru dalam mengelola pelaksanaan tes, observasi atau kegiatan belajar mengajar.
- c) Monitoring angket siswa.

#### **2) Refleksi**

Refleksi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dan tindakan pembelajaran siswa pada kegiatan awal/prasiklus. Sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan, diantaranya: memberikan penjelasan tentang proses pembelajaran yang akan berlangsung berikutnya dengan cara: penugasan mencari bahan atau materi pelajaran yang akan diberikan seperti, tugas membaca buku paket, mencari materi pembelajaran tenis meja di internet, membuat alat-alat pembelajaran, memusatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran dengan cara memberi *reward* dan lain-lain.

### **b. Kegiatan Siklus 1**

Kegiatan siklus 1 dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi kegiatan prasiklus minimalnya 2 kali tindakan terdiri 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

#### **1) Perencanaan**

Peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- a) Melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran Penjas tentang rencana penelitian yang akan dilaksanakan.

**Citra Sandra Irani, 2013**

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

- b) Menentukan kompetensi dasar dan materi pokok.
  - c) Mempersiapkan perangkat dan bahan penelitian. Langkah yang dilakukan antara lain:
    - (1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi pelajaran tenis meja.
    - (2) Menyusun lembar observasi siswa tentang penilaian keterampilan pukulan *forehand* dan *service forehand no spin*.
    - (3) Menyusun lembar observasi guru tentang kegiatan guru selama pembelajaran berlangsung.
    - (4) Membuat soal tes tertulis untuk menilai domain kognitif siswa.
    - (5) Membuat angket untuk mengetahui respon siswa tentang pelaksanaan pembelajaran tenis meja melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU).
  - d) Setelah tindakan 1 selesai, peneliti bersama observer menyusun rencana perbaikan pembelajaran (RPP) untuk pelaksanaan tindakan 1.
- 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 (Tindakan 1 dan 2)**
- a) Menerapkan tindakan yang mengacu pada RPP dan pedoman observasi siswa. Materi yang diajarkan pada pelaksanaan tindakan 1 adalah teknik dasar pukulan *forehand drive*.
  - b) Pada pelaksanaan pembelajaran siswa dibagi dalam 4 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 8 orang dengan tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran diawali dengan pemahaman konsep gerak melalui metode diskusi. Kemudian melaksanakan praktik pembelajaran tenis meja.
  - c) Guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran di kelas, memimpin, mengarahkan dan mengevaluasi kegiatan diskusi dan praktik. Selama pembelajaran berlangsung *observer* mencatat kegiatan siswa dan guru.
  - d) Selama proses pembelajaran semua siswa diminta mencatat materi yang diajarkan.
  - e) Setelah pembelajaran selesai baik itu pertemuan kesatu maupun kedua diadakan penilaian. Tes kognitif dilakukan dengan memberikan soal uraian tertulis dan tes psikomotor dilakukan dengan pengamatan gerak melakukan

pukulan *forehand drive*, kemudian dilanjutkan dengan penilaian implementasi TGfU oleh *observer*.

### 3) Observasi

Dilakukan untuk melihat tingkat pengetahuan dan pemahaman teknik dasar tenis meja (kognitif), keterampilan gerak (psikomotor) serta perilaku (afektif) selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang perlu diamati dalam kegiatan observasi adalah: (a) proses tindakan selama pembelajaran tenis meja pukulan *forehand drive* berlangsung, (b) pengaruh tindakan pembelajaran tersebut, (c) kendala-kendala yang dapat menghambat atau mempermudah proses pembelajaran serta (d) persoalan-persoalan lain yang timbul.

Berdasarkan hasil observasi akan terkumpul data dapat dijadikan bahan perbaikan/refleksi diri pada kegiatan siklus berikutnya.

### 4) Refleksi

Refleksi di sini meliputi kegiatan: analisis, sintesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya. Dengan demikian, penelitian tindakan tidak dapat dilaksanakan dalam sekali pertemuan karena hasil refleksi membutuhkan waktu untuk untuk melakukannya sebagai *planning* untuk siklus selanjutnya.

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dari tindakan yang telah diberikan yaitu implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan tenis meja, melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang RPP dan Lembar Observasi Siswa, memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya dan evaluasi tindakan 1.

### c. Kegiatan Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali tindakan dan disusun berdasarkan hasil refleksi dan analisa dari siklus 1 sehingga pencapaian hasil dari siklus 1 dapat ditingkatkan pada siklus 2. Langkah-langkah pada siklus 2 sama dengan ada siklus 1 dan merupakan perbaikan dari siklus 1. Perencanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus 1, antara lain:

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

### 1) **Perencanaan**

Peneliti merencanakan tindakan kelas siklus 2 sebagai berikut:

Melakukan diskusi dengan *observer* tentang rencana penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus 2 yang berdasarkan refleksi siklus 1. Dirancang untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran siklus 1. Untuk melihat keberhasilan penggunaan model pembelajaran TGfU, maka peneliti dan *observer* merencanakan materi yang akan diajarkan pada siklus 2 adalah teknik dasar *service forehand no spin*.

### 2) **Pelaksanaan Siklus 2 (Tindakan 1 dan 2)**

#### a) **Tindakan 1**

Tindakan pada siklus 2 merupakan implementasi dari serangkaian kegiatan yang telah diperbaiki untuk mengatasi masalah pada siklus 1 sehingga terlihat keberhasilan penggunaan model TGfU dalam pembelajaran tenis meja. Kegiatan pembelajaran yang direncanakan adalah melaksanakan diskusi kelas tentang materi pokok *service forehand no spin*, merupakan lanjutan dari pembelajaran pukulan *forehand drive*. Pada siklus 2 ini juga dilakukan observasi menyangkut aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, sama seperti pada siklus 1. Kegiatan belajar mengajar pada siklus 2 ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

#### b) **Tindakan 2**

Pelaksanaan siklus 2 pada tindakan ke-2 dalam PTK ini melaksanakan kegiatan pembelajaran pukulan *service forehand no spin*. Melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan tenis meja, para siswa dibimbing mempraktikkan rangkaian gerakan pukulan *service forehand no spin*. Sehingga diharapkan para siswa memahami dengan benar cara melakukannya, kemudian dapat mempraktikkan pukulan *service forehand no spin* dengan baik.

### 3) **Observasi**

Dilakukan untuk melihat tingkat pengetahuan dan pemahaman teknik dasar tenis meja (kognitif), keterampilan gerak (psikomotor) serta perilaku (afektif) selama pembelajaran berlangsung. Penemuan apa saja yang terlihat dari kegiatan tindakan 1 dan 2 pada siklus ini, penulis dan *observer* mencatat setiap

kegiatan siswa dengan lembar observasi siswa. Demikian pula guru dimati pula kegiatannya dalam mengajar oleh *observer*.

#### 4) Refleksi

Dalam melakukan refleksi pada siklus ini, guru mengkaji dan menganalisis setiap pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dengan cara mengidentifikasi sejauh mana kemajuan yang telah dicapai maupun kekurangan-kekurangan atau hambatan apa yang masih dihadapi. Hasil dari refleksi dapat disimpulkan apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas atau masih perlu diadakan perbaikan kembali.

Apabila pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 2 tujuan penelitian tindakan kelas sudah tercapai sesuai dengan target keberhasilan yaitu 70% kelulusan dari 32 orang siswa dengan KKM mencapai nilai 70, maka siklus berikutnya tidak perlu dilanjutkan. Hasil refleksi dapat dijadikan masukan atau acuan untuk melakukan perencanaan dalam tindakan perbaikan berikutnya. Demikian seterusnya sampai tujuan penelitian tindakan kelas dapat dicapai.

#### C. Alat Pengumpul Data

Prosedur pengumpulan data pada kegiatan penelitian yang dilakukan meliputi:

1. Melakukan *survey* pendahuluan untuk mengetahui karakteristik responden yang akan dipilih sebagai responden.
2. Memberikan penjelasan kepada pihak sekolah tentang tujuan penelitian yang akan dilakukan dan menentukan sampel penelitian yaitu para siswa kelas VII yang belajar tenis meja.
3. Selanjutnya, sebelum memberikan perlakuan dalam pembelajaran tenis meja dilakukan *pre-test* tentang pengetahuan dan dan kemampuan siswa dalam bermain tenis meja dengan memberikan soal tes kognitif, melakukan observasi keterampilan gerak(psikomotor) dan pengamatan sikap (afektif) serta angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja.

4. Setelah diberi perlakuan Peneliti memberikan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada domain kognitif, psikomotor dan afektif dalam pembelajaran tenis meja.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian. Adapun bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Soal Tes Pemahaman (Kognitif)

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep gerak teknik dasar permainan tenis meja, yaitu: tentang pukulan *forehand drive*, *service forehand no spin* dan pukulan *backhand drive*. Jumlah soal tes kognitif 3 soal dalam bentuk uraian. Pertanyaan menyangkut sikap awal dan akhir, pelaksanaan *backswing*, *forward swing* dalam melakukan pukulan *forehand drive*, *service forehand no spin* dan pukulan *backhand drive*. Besarnya skor jawaban siswa ditentukan oleh kelengkapan siswa dalam menjawab soal sesuai dengan indikator jawaban yang terdapat dalam kunci jawaban yang sudah disiapkan.

**Tabel 3.1**  
**Soal Tes Domain Kognitif Siswa Pembelajaran Tenis Meja**

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1. Siswa mampu mendeskripsikan cara melakukan pukulan <i>forehand drive</i> .	1. Jelaskan bagaimana sikap awal (3) dan sikap akhir (2) dalam melakukan pukulan <i>forehand drive</i> ! Jawaban : a. Sikap awal posisi siap, kaki dibuka selebar bahu. b. Tangan rileks, bet dipegang di depan badan. c. Kaki kanan sedikit ke belakang untuk melakukan <i>forehand drive</i> . d. Sikap akhir bet bergerak ke depan dan sedikit dinaikan ke atas. e. Kembali ke posisi siap.					

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<p>2. Jelaskan bagaimana perkenaan bola pada saat ayunan tangan ke belakang (<i>back swing</i>) dalam melakukan pukulan <i>forehand drive</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pandangan ke arah datangnya bola badan mehadap ke kanan.</li> <li>Putar tubuh ke belakang bertumpu pada pinggang dan pinggul.</li> <li>Putar tangan ke belakang bertumpu pada siku.</li> <li>Berat badan pindah ke kaki kanan.</li> <li>Posisi bet digerakkan agak rendah dan agak tertutup.</li> </ol>					
	<p>3. Jelaskan bagaimana perkenaan bola saat ayunan tangan ke depan (<i>forward swing</i>) dalam melakukan <i>forehand drive</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berat badan pindah ke kaki kiri.</li> <li>Tubuh diputar ke depan bertumpu pada pinggang dan pinggul.</li> <li>Tangan diputar ke depan bertumpu pada siku.</li> <li>Kontak dilakukan di depan sisi kanan tubuh.</li> <li>Arahkan bet untuk memukul tepat pada bola.</li> </ol>					
2. Siswa mampu mendeskripsikan cara melakukan <i>service forehand no spin</i>	<p>1. Jelaskan bagaimana sikap awal (3) dan sikap akhir (2) dalam melakukan <i>service forehand no spin</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sikap awal bola ditelapak tangan datar dan terbuka.</li> <li>Bet tegak lurus dengan lantai.</li> </ol>					

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<p>c. Pergelangan tangan bebas, agak dimiringkan ke bawah.</p> <p>d. Sikap akhir gerakan bet sedikit ke atas.</p> <p>e. Ikuti gerakan bet secara alami, luruskan ke depan untuk bola yang cepat.</p>					
	<p>2. Jelaskan bagaimana perkenaan bola pada saat ayunan tangan ke belakang (<i>back swing</i>) dalam melakukan <i>service forehand no spin</i> !</p> <p>a. Tarik bet ke arah belakang sedikit ke atas.</p> <p>b. Posisi bet agak tertutup.</p> <p>c. Lambungkan bola ke atas kira-kira 6 inchi.</p> <p>d. Tidak ada spin saat melempar.</p> <p>e. Badan rendah ke arah samping kanan lutut agak ditekuk.</p>					
	<p>3. Jelaskan bagaimana perkenaan bola saat ayunan tangan ke depan (<i>forward swing</i>) dalam melakukan <i>service forehand no spin</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <p>a. Bet digerakkan ke depan.</p> <p>b. Pukul bola saat bola turun.</p> <p>c. Pukul bagian tengah bola dengan posisi bet agak menutup.</p> <p>d. Bola memantul sekali di kedua sisi meja.</p> <p>e. Pastikan bola melintas net dengan sangat rendah.</p>					
3. Siswa mampu mendeskripsikan cara melakukan pukulan <i>backhand drive</i> .	1. Jelaskan bagaimana sikap awal (3) dan sikap akhir (2) dalam melakukan pukulan <i>backhand drive</i> !					

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	<p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sikap awal posisi siap, kaki dibuka selebar bahu.</li> <li>Tangan lemas, bet dipegang di depan badan.</li> <li>Kaki kiri sedikit ke belakang untuk melakukan <i>backhand drive</i>.</li> <li>Sikap akhir bet bergerak ke depan dan sedikit dinaikan ke atas.</li> <li>Kembali ke posisi siap.</li> </ol>					
	<p>2. Jelaskan bagaimana perkenaan bola pada saat ayunan tangan ke belakang (<i>back swing</i>) dalam melakukan pukulan <i>backhand drive</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pandangan ke arah datangnya bola badan mehadap ke kiri.</li> <li>Bet digerakkan sejajar dengan pinggang.</li> <li>Berat badan pindah ke kaki kiri.</li> <li>Pergelangan tangan dipindahkan ke belakang.</li> <li>Bet dalam keadaan sedikit ditutup.</li> </ol>					
	<p>3. Jelaskan bagaimana perkenaan bola saat ayunan tangan ke depan (<i>forward swing</i>) dalam melakukan <i>backhand drive</i> !</p> <p>Jawaban :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bet langsung diletakkan ke depan.</li> <li>Siku bergerak sedikit ke depan.</li> <li>Kontak di depan sisi kiri tubuh.</li> <li>Pergelangan tangan digerakkan ke bawah</li> </ol>					

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	e. pada saat memukul. Bet dalam keadaan tertutup.					

## 2. Lembar Observasi Siswa.

### a. Lembar Observasi Siswa Domain Afektif

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar domain afektif atau perilaku/sikap siswa selama proses pembelajaran tenis meja berlangsung. Lembar observasi ini diadopsi dari Bahan Pelatihan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Kemendiknas, 2010:9).

**Tabel 3.2**  
**Pedoman Observasi Domain Afektif Siswa**  
**Pembelajaran Tenis Meja**

No.	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian Kompetensi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Respek	1. Siswa mentaati peraturan dan ketentuan dalam permainan yang sudah disepakati bersama. 2. Hormat pada guru. 3. Menghormati teman. 4. Menghormati kemenangan tim lawan. 5. Menerima kekalahan.					
2	Peduli	1. Membantu teman agar bermain baik. 2. Membantu teman yang bermasalah. 3. Murah pujian dan kikir kritik. 4. Sebagai anggota kelompok, bermain untuk tim bukan untuk diri sendiri. 5. Membawa peralatan sendiri.					

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

No.	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian Kompetensi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
3	<i>Fair Play</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adil pada semua teman.</li> <li>2. Memberikan kesempatan kepada orang lain untuk melakukan permainan.</li> <li>3. Menanggapi pertanyaan/pendapat teman sejawat .</li> <li>4. Peserta didik menghargai pendapat temannya.</li> <li>5. Tidak berlaku curang untuk mendapatkan nilai, point dan kemenangan.</li> </ol>					
4	Kerja keras	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha keras menyeberangkan bola melewati net, memantul di meja lawan saat melakukan permainan untuk mendapatkan nilai dan penempatan bola pada point di meja yang sudah ditandai.</li> <li>2. Siswa berusaha keras mendapatkan kemenangan permainan.</li> <li>3. Kerja keras ditunjukkan oleh individu dan kelompok saat mempertahankan reli.</li> <li>4. Menggunakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan permainan.</li> <li>5. Selalu berusaha untuk mencari informasi tentang materi tenis meja.</li> </ol>					
5	Berpikir logis, kreatif dan inovatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terjadi rangsangan aktivitas berpikir siswa, menentukan strategi untuk melakukan pukulan <i>forehand</i> dan <i>backhand drive</i> serta <i>service forehand no spin</i> tepat sasaran.</li> <li>2. Melihat situasi dan kondisi mengambil</li> </ol>					

No.	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian Kompetensi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		kesempatan, mengecoh lawan 3. Siswa memikirkan bagaimana cara memperoleh nilai, point dan kemenangan. 4. Menerapkan hukum/teori/prinsip permainan tenis meja yang sedang dipelajari . 5. Mengajukan suatu pikiran baru tentang cara melakukan permainan tenis meja.					

b. Lembar Observasi Siswa Domain Psikomotor

Berikut lembar observasi siswa untuk menganalisis keterampilan gerak dalam mempraktikkan keterampilan teknik dasar pukulan *forehand drive*, *backhand drive* dan *service forehand no spin* yang diadopsi dari (Hodges, 2007; 35-49)

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Observasi Domain Psikomotor Siswa**  
**Pembelajaran Tenis Meja**

No.	Aspek-aspek Keterampilan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A.</b>	<b>Pukulan <i>Forehand Drive</i></b>					
1	Sikap awal (3) dan akhir (2) dalam melakukan pukulan <i>forehand drive</i> : 1. Sikap awal posisi siap, kaki dibuka selebar bahu. 2. Tangan rileks, bet dipegang di depan badan. 3. Kaki kanan sedikit ke belakang untuk melakukan <i>forehand drive</i> . 4. Sikap akhir bet bergerak ke depan dan sedikit dinaikan ke atas. 5. Kembali ke posisi siap.					

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

No.	Aspek-aspek Keterampilan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
2	<p>Pelaksanaan melakukan pukulan <i>forehand drive (back swing)</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pandangan ke arah datangnya bola badan mehadap ke kanan.</li> <li>2. Putar tubuh ke belakang bertumpu pada pinggang dan pinggul.</li> <li>3. Putar tangan ke belakang bertumpu pada siku.</li> <li>4. Berat badan pindah ke kaki kanan.</li> <li>5. Posisi bet digerakkan agak rendah dan agak tertutup.</li> </ol>					
3	<p>Pelaksanaan melakukan pukulan <i>forehand drive (forward swing)</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berat badan pindah ke kaki kiri.</li> <li>2. Tubuh diputar ke depan bertumpu pada pinggang dan pinggul.</li> <li>3. Tangan diputar ke depan bertumpu pada siku.</li> <li>4. Kontak dilakukan di depan sisi kanan tubuh.</li> <li>5. Arahkan bet untuk memukul tepat pada bola.</li> </ol>					
4	Bermain tenis meja dengan mempertahankan reli pukulan <i>forehand drive</i> .					
<b>B</b>	<b><i>Service Forehand no Spin</i></b>					
1	<p>Tahap persiapan melakukan <i>service forehand no spin</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap awal bola ditelapak tangan datar dan terbuka.</li> <li>2. Bet tegak lurus dengan lantai.</li> <li>3. Pergelangan tangan bebas, agak dimiringkan ke bawah.</li> <li>4. Sikap akhir gerakan bet sedikit ke atas.</li> <li>5. Ikuti gerakan bet secara alami, luruskan ke depan untuk bola yang cepat.</li> </ol>					
2	<p>Pelaksanaan melakukan <i>service forehand no spin (back swing)</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tarik bet ke arah belakang sedikit ke atas.</li> </ol>					

No.	Aspek-aspek Keterampilan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	2. Posisi bet agak tertutup. 3. Lambungkan bola ke atas kira-kira 6 inci. 4. Tidak ada spin saat melempar. 5. Badan rendah ke arah samping kanan lutut agak ditekuk					
3	Pelaksanaan melakukan <i>service forehand no spin (forward swing)</i> : 1. Bet digerakkan ke depan. 2. Pukul bola saat bola turun. 3. Pukul bagian tengah bola dengan posisi bet agak menutup. 4. Bola memantul sekali di kedua sisi meja. 5. Pastikan bola melintas net dengan sangat rendah.					
4	Melakukan <i>service forehand no spin</i> 5 kali melewati net yang telah diberi skor diatas meja.					
<b>C.</b>	<b>Pukulan <i>Backhand Drive</i></b>					
1	Sikap awal dalam melakukan pukulan <i>backhand drive</i> : 1. Sikap awal posisi siap, kaki dibuka selebar bahu. 2. Tangan lemas, bet dipegang di depan badan. 3. Kaki kiri sedikit ke belakang untuk melakukan <i>backhand drive</i> . 4. Sikap akhir bet bergerak ke depan dan sedikit dinaikan ke atas. 5. Kembali ke posisi siap.					
2	Pelaksanaan melakukan pukulan <i>backhand drive (back swing)</i> : 1. Pandangan ke arah datangnya bola badan meghadap ke kiri. 2. Bet digerakkan sejajar dengan pinggang. 3. Berat badan pindah ke kaki kiri 4. Pergelangan tangan dipindahkan ke belakang. 5. Bet dalam keadaan sedikit ditutup.					
3	Pelaksanaan melakukan pukulan <i>backhand drive (forward swing)</i> :					

No.	Aspek-aspek Keterampilan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	1. Bet langsung diletakkan ke depan 2. Siku bergerak sedikit ke depan 3. Kontak di depan sisi kiri tubuh 4. Pergelangan tangan digerakkan ke bawah pada saat memukul 5. Bet dalam keadaan tertutup.					
4	Bermain tenis meja dengan mempertahankan reli pukulan <i>backhand drive</i> .					

Adapun kriteria penskoran kognitif, psikomotor dan afektif pembelajaran tenis meja materi *forehand drive* dan *service no spin*):

1. Kriteria penskoran domain kognitif pembelajaran tenis meja materi pukulan *forehand drive*, *backhand drive* dan *service forehand no spin* :

- a. Skor 5, jika menjawab 5 jawaban
- b. Skor 4, jika hanya menjawab 4 jawaban
- c. Skor 3, jika hanya menjawab 3 jawaban
- d. Skor 2, jika hanya menjawab 2 jawaban
- e. Skor 1, jika hanya menjawab 1 jawaban

2. Kriteria penskoran domain psikomotor pembelajaran tenis meja materi pukulan *forehand drive*, *backhand drive* dan *service forehand no spin* adalah :

Untuk soal keterampilan no. 1 s.d 3 (*forehand drive*, *backhand drive* dan *service forehand no spin*) :

- a. Skor 5, jika melakukan 5 tahapan
- b. Skor 4, jika hanya melakukan 4 tahapan
- c. Skor 3, jika hanya melakukan 3 tahapan
- d. Skor 2, jika hanya melakukan 2 tahapan
- e. Skor 1, jika hanya melakukan 1 tahapan

Soal keterampilan no. 4 (pukulan *forehand drive* dan *backhand drive*):

- a. Skor 5, jika melakukan 5x reli
- b. Skor 4, jika hanya melakukan 4x reli
- c. Skor 3, jika hanya melakukan 3x reli

Citra Sandra Irani, 2013

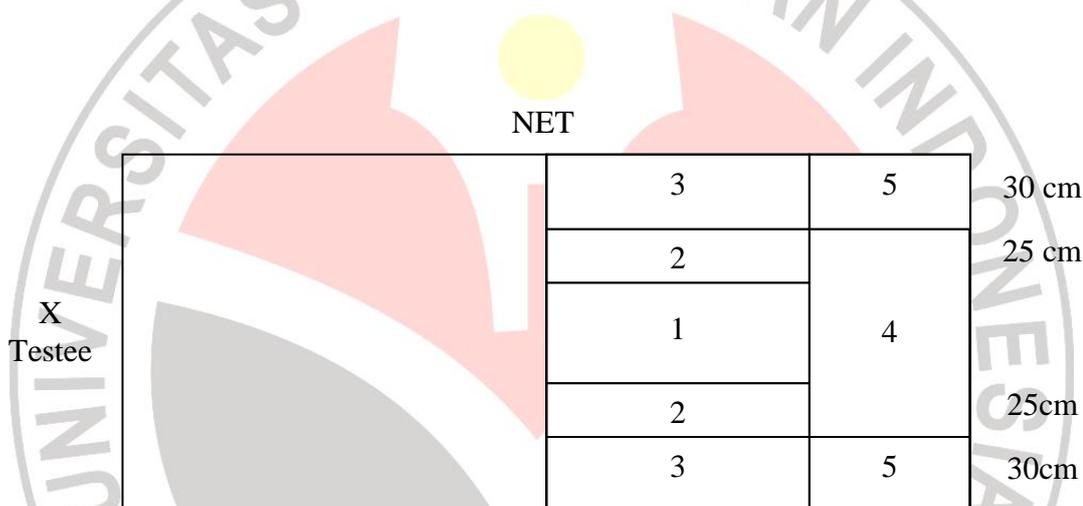
Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

- d. Skor 2, jika haya melakukan 2x reli
- e. Skor 1, jika haya melakukan 1x reli

Untuk soal keterampilan no. 4 (*Service forehand no Spin*) seperti tampak pada gambar 3.1 sebagai berikut :

- a. Skor 5, jika bola mengenai meja mendekati net
- b. Skor 4, jika bola mengenai pojok kanan/kiri meja
- c. Skor 3, jika bola mengenai tengah belakang meja
- d. Skor 2, jika bola mengenai tengah kanan/kiri meja
- e. Skor 1, jika bola mengenai tengah-tengah meja



**Gambar 3.2**  
***Service Forehand No Spin* dengan Mengenai Skor di Atas Meja**  
(Nurhasan & Hasanudin, 2007:219)

- 3. Kriteria penskoran domain afektif pembelajaran tenis meja materi pukulan *forehand drive, backhand drive* dan *service forehand no spin*) :
  - a. Skor 5, jika terdapat 5 kriteria
  - b. Skor 4, jika hanya terdapat 4 kriteria
  - c. Skor 3, jika hanya terdapat 3 kriteria
  - d. Skor 2, jika hanya terdapat 2 kriteria
  - e. Skor 1, jika haya terdapat 1 kriteria

**Citra Sandra Irani, 2013**

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

### 3. Lembar Observasi Guru.

Instrumen ini digunakan untuk mengamati ketepatan guru dalam mengajar. Data tentang ketepatan guru dalam mengajar berpedoman dengan lembar observasi guru dalam pembelajaran yang diadopsi dari (Suliyatin, 2003:29).

**Tabel 3.4**  
**Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran**

Tahap Pembelajaran	Deskriptor	Kualifikasi				
		SB	B	C	K	SK
1. Eksplorasi	<p>a. Guru memotivasi siswa, mengembangkan model-model pembelajaran, menggunakan pendekatan-pendekatan, strategi pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Atif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).</p> <p>b. Guru memberi tes awal (<i>pre-tes</i>), kegiatan belajar mengajar dan memberikan <i>post test</i> sesuai dengan SKKD penjas yang dikembangkan oleh guru melalui kreativitas dan inovasi.</p> <p>c. Guru mendesain sendiri tata cara pelaksanaan tes awal kepada siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.</p> <p>d. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang tes awal, kegiatan KBM, dan kegiatan <i>post test</i>.</p> <p>e. Guru mengadakan kesepakatan dengan siswa mengenai pembelajaran pemahaman permainan (TGfU) tenis meja.</p> <p>f. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok</p> <p>g. Guru membagi tugas pada masing-masing kelompok untuk membuat bet sendiri yaterbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat, seperti: kayu, karet, dll.</p> <p>h. Guru memberi tugas kepada siswa secara berkelompok memahami cara melakukan teknik pukulan <i>forehand drive</i>, <i>backhand drive</i> dan <i>service forehand no spin</i> dan cara bermain</p>					

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

Tahap Pembelajaran	Deskriptor	Kualifikasi				
		SB	B	C	K	SK
<b>2. Eksplanasi</b>	<p>tenis meja dengan mencatat <i>point-point</i> penting. Tugas ini diberikan satu minggu sebelum siswa mulai pembelajaran tenis meja.</p> <p>a. Guru menjelaskan, mengawasi, membimbing dan melatih siswa</p> <p>b. Guru mengarahkan siswa dalam pembelajaran TGfU sehingga siswa memahami konsep gerak, bermain dan termotivasi untuk mempelajari lebih dalam mengenai permainan tenis meja, akhirnya siswa berminat mengikuti ekstrakurikuler tenis meja.</p> <p>c. Guru bertanya pada siswa tentang pemahaman konsep, strategi, taktik bermain tenis meja yang telah dilakukan, sehingga memacu siswa berfikir kritis.</p> <p>d. Guru menjawab pertanyaan siswa tentang materi, konsep gerak, taktik, strategi bermain tenis meja akibat dari rangsangan dari guru yang menuntut siswa untuk berfikir.</p> <p>e. Guru membagi waktu secara efektif dan efisien, mulai dari: kegiatan rutin, proses KBM, proses evaluasi, refleksi, serta perencanaan.</p>					
<b>3. Evaluasi</b>	<p>a. Guru memberikan tes (<i>post-test</i>) pada siswa</p> <p>b. Guru melaksanakan prosedur penilaian sesuai dengan proses evaluasi.</p> <p>c. Guru mengumumkan hasil tes kepada siswa, agar terjadi respon tentang hasil pembelajaran siswa.</p> <p>d. Guru melaporkan hasil belajar siswa kepada orang tua siswa sebagai gambaran hasil belajar selama satu semester.</p>					

*Suliyatin (Erlianingsih, 2009:40)*

#### 4. Angket.

Angket digunakan untuk memperoleh data berupa respon tertulis terhadap pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja. Angket diberikan pada siswa setelah siswa melewati pembelajaran dan evaluasi.

**Tabel 3.5**  
**Angket Respon Siswa Terhadap Model**  
**Pembelajaran dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja**

No	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1	Saya merasa puas adanya pembelajaran pemahaman permainan					
2	Pendekatan pembelajaran pemahaman permainan dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar					
3	Dalam pembelajaran pemahaman permainan motivasi saya untuk belajar penjaskes semakin meningkat					
4	Pendekatan pembelajaran pemahaman permainan membuat saya semangat untuk mempelajari tenis meja di rumah					
5	Pendekatan pembelajaran pemahaman permainan membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran					
6	Dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan saya menjadi sering bekerjasama dengan teman dalam pembelajaran					
7	Saya setuju pendekatan pembelajaran pemahaman permainan sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan tenis meja					
8	Dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan membuat saya bersungguh-sungguh mempelajari pokok bahasan tenis meja					
9	Pendekatan pembelajaran pemahaman permainan diterapkan pada materi pelajaran lain					

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

No	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
10	Pendekatan pembelajaran pemahaman permainan membuat keingintahuan saya besar terhadap pokok bahasan tenis meja					
11	Saya merasa dari awal pembelajaran, sudah tertarik dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan					
12	Saya setuju bahwa pendekatan pembelajaran pemahaman permainan adalah model yang efektif dan inovatif					
13	Saya merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan					
14	Dengan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan saya lebih mudah memahami pokok bahasan tenis meja					
15	Saya yakin pendekatan pembelajaran pemahaman permainan dapat meningkatkan hasil belajar saya					
16	Saya senang dapat belajar memimpin dan menciptakan hal baru dalam tenis meja					
17	Dalam pendekatan pembelajaran pemahaman permainan setiap anggota kelompok bisa saling berpartisipasi dan memberi penilaian					
18	Dalam pendekatan pembelajaran pemahaman permainan setiap anggota kelompok bisa saling mendengarkan pendapat satu sama lain					
19	Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan dapat menambah pengetahuan saya.					
20	Belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran pemahaman permainan dapat membuat guru dan siswa lebih interaktif.					

Dalam penyusunan angket pada penelitian ini, menggunakan skala. Skala yang digunakan itu harus yang sudah sahih dan reliabel. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang dibuat oleh Likert. Sudirman *et al.* (1990:275) mengemukakan antara lain :

Dalam skala Likert, subyek tidak disuruh memilih pernyataan-pernyataan yang disetujuinya saja. Tiap item dibagi kedalam lima skala, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Tiap-tiap pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan pernyataan negatif diberi skor sebaliknya, yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5.

Dari pendapat diatas penulis membuat suatu kriteria pemberian skor yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Penentuan Skor Masing-Masing Deskriptor**

Skor	Ketentuan
1	0 – 9% siswa yang menunjukkan aktivitas seperti tertulis dalam deskriptor
2	10 – 39% siswa yang menunjukkan aktivitas seperti tertulis dalam deskriptor
3	40 – 59% siswa yang menunjukkan aktivitas seperti tertulis dalam deskriptor
4	60 – 79% siswa yang menunjukkan aktivitas seperti tertulis dalam deskriptor
5	80 – 100% siswa yang menunjukkan aktivitas seperti tertulis dalam deskriptor

*Sukrisdiyana (Erlianingsih, 2009:37)*

Prosentase keberhasilan tindakan dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase Keberhasilan} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Teknik Pengolahan Data

#### a. Pengolahan Data hasil tes

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam pengolahan data hasil tes adalah sebagai berikut:

##### 1. Memeriksa Hasil Tes

Hasil tes setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden. Prosentase keberhasilan tes dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase Keberhasilan} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan tindakan ditentukan dengan berpedoman pada presentase keberhasilan tindakan yang telah dihitung seperti :

**Tabel 3.7**  
**Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan**

Presentase Keberhasilan	Taraf Keberhasilan	Nilai dengan Huruf	Nilai dengan Angka
80 – 100%	Sangat baik	A	5
60 – 79%	Baik	B	4
40 – 59%	Cukup	C	3
10 – 39%	Kurang	D	2
0 – 9%	Sangat Kurang	E	1

*Sukrisdiyana (Erlianingsih, 2009:38)*

##### 2. Menghitung Nilai Rata-rata Tes

Setelah nilai dari masing-masing siswa dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai rata-rata dari keseluruhan nilai responden dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{\sum Y}$$

*(Sarwono, 2006 : 140)*

Keterangan :

M : Nilai rata-rata

$\sum X$  : Jumlah nilai

$\sum N$  : Jumlah responden

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

## 2. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, soal tes, observasi dan pengamatan terhadap dokumen-dokumen serta pendukungnya kemudian disusun secara sistematis agar mudah dipahami, yaitu dengan cara dikumpulkan, diklasifikasikan dan digolongkan sesuai dengan unit-unit, sehingga menemukan hal-hal yang penting, kemudian dibuatkan kesimpulan dari hasil penelitian ini untuk diinformasikan kepada orang lain. Aktivitas yang penulis lakukan dalam analisis data menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Reduksi data

Data dari hasil penelitian kemudian dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, membuang hal-hal yang tidak penting dan dicari tema dan polanya. Dengan kegiatan mereduksi data ini diharapkan akan memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap apa yang ditelitinya, dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data dan pengamatan selanjutnya.

### b. *Display* data

Agar mempermudah peneliti dalam melihat pola-pola hubungan satu data dengan data lainnya, maka dibuatkan dalam bentuk matriks diagram dan grafik.

### c. *Conclusion drawing/verification*

Merupakan langkah penarikan kesimpulan dan verifikasi, dimana kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara sebelum ditemukannya bukti-bukti pendukung yang kuat. Setelah melakukan penelitian kembali ke lapangan, dan diketahui serta ditemukan bahwa bukti-bukti pendukung dinyatakan valid dan konsisten, maka dibuatlah kesimpulan hasil penelitian yang merupakan temuan baru yang dapat dijadikan teori.

### d. *Kredibilitas*.

Yaitu melakukan pengamatan secara terus menerus terhadap objek yang diteliti, melakukan *triangulasi*, berdiskusi dengan teman sejawat dan mengadakan pengecekan kembali agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan.

### e. *Transferabilitas*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diaplikasikan oleh pemakai, dan dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang konteks dan fokus penelitian.

f. *Dependabilitas dan Konfirmabilitas*

Melakukan pengarah dan bimbingan dari pembimbing, serta konsultasi dengan para guru penjas dan MGMP pendidikan Kabupaten Purwakarta, guna mendapat gambaran dan membicarakan permasalahan penelitian.

**E. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 9 Purwakarta yang berlokasi di Jalan Kolonel Rakmat Ds. Citalang Kabupaten Purwakarta, dengan subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIIId dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang siswa. Penelitian dilakukan mulai bulan 16 januari 2012 sampai dengan 8 Juni 2013.

**Citra Sandra Irani, 2013**

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)