

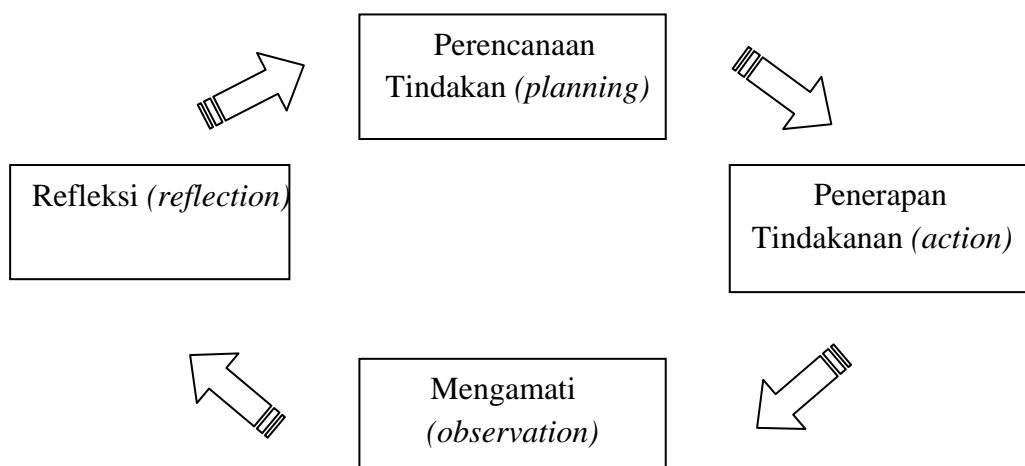
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun yang mendasari pemilihan Penelitian Tindakan Kelas sebagai jenis penelitian yang digunakan karena objek permasalahan berkaitan dengan proses pembelajaran yang merupakan permasalahan faktual. Permasalahan ini muncul dalam kegiatan pembelajaran yang dihadapi oleh guru saat proses mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam rangka memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas.

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan Kurt Lewin, alasannya karena model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, rancangan sederhana dan lebih mudah dipahami serta paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian tindakan kelas. Menurut Kurt Lewin (dalam Subroto, 2016, hlm. 34-35) “Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi hasil tindakan (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflection*)”. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini



Gambar 3.1 Rancangan PTK

Sumber: Subroto (2016, hlm. 35)

Berikut penerapan dari gambaran tindakan pada penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan pada penelitian ini.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan peneliti terdiri atas empat kegiatan yaitu: (1) menyiapkan rencana program pembelajaran untuk setiap pertemuan atau tindakan sebagai pedoman untuk melakukan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya membuat skenario pembelajaran.,(2) mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan, (3) menyusun dan mengembangkan instrumen atau alat pengumpul data, (4) melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Sebelum melaksanakan tindakan perbaikan serta prosedur tindakan terlebih dahulu perlu ditentukan apa, kapan, dimana dan bagaimana melaksanakannya. Semua rencana tindakan yang telah ditetapkan dilaksanakan dalam situasi yang sebenarnya.

c. Tahap Melakukan Observasi

Pada Tahap observasi peneliti melaksanakan kegiatan pengamatan serta mencatat apa saja yang terjadi pada saat tindakan kelas berlangsung untuk mengevaluasi hasil belajar sehingga dapat menjadi bukti tindakan yang dapat dijadikan landasan dalam refleksi.

Observer melakukan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan tindakan secara sistematis dan objektif dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan yang kemudian data tersebut akan menjadi data penelitian.

d. Tahap Refleksi

Dalam tahap ini, ada empat kegiatan yang harus dilakukan yaitu (1) menentukan prosedur analisis, (2) membuat refleksi berkenaan dengan

dengan proses tindakan. Kegiatan refleksi ini dilakukan ketika guru sudah selesai melaksanakan tindakan penelitian. Selanjutnya guru bersama dengan observer mendiskusikan implementasi rancangan tindakan selanjutnya dalam mengupayakan tindakan perbaikan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung yang terletak di jalan sanjaya giri, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Pendidikan Jasmani, sehingga tidak ada waktu khusus. Hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD Laboratorium Percontohan UPI.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Siswa terdiri dari 27 orang, diantaranya 15 laki-laki dan 12 perempuan.

D. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

a) Variabel Penelitian

Ada tiga variabel yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Variabel input : Siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI
2. Variabel proses : Permainan Gobak Sodor
3. Variabel Output : Partisipasi siswa

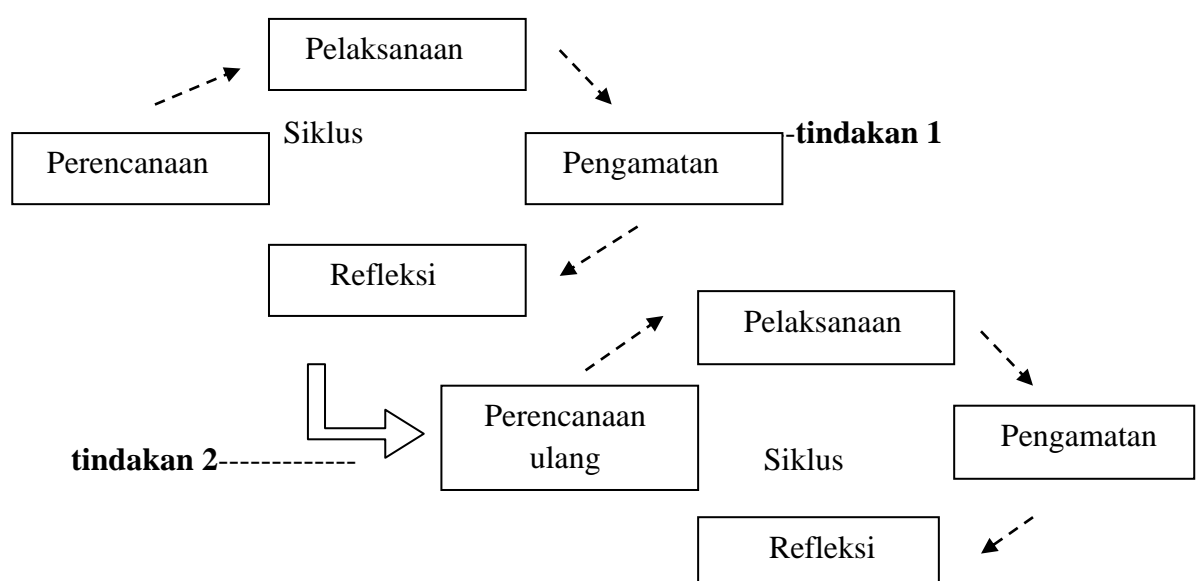
b) Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memiliki arti tunggal yang menjelaskan tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan untuk memperoleh data atau indikator yang menunjukkan konsep tersebut. Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini

1. Menurut Hanafy (2014, hlm.74) pembelajaran adalah “usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.
2. Menurut Dwiningrum (2015, hlm.50) “partisipasi merupakan keterlibatan mental dan emosi dari seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk menyokong kepada pencapaian tujuan pada tujuan kelompok tersebut dan ikut bertanggung jawab terhadap kelompoknya”.
3. Menurut Mahendra (2009, hlm.3) “pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdapat dua tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal (pra siklus), ditemukan bahwa tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas melalui permainan gobak sodor. Berikut rencana tindakan dalam setiap siklus pada penelitian ini.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Subroto, 2016, hlm. 37

Pada penelitian ini diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Ketika hasil siklus satu belum tuntas, maka dilakukan perbaikan pada siklus dua. Refleksi siklus satu digunakan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus dua. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Tindakan pendahuluan yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus meliputi:

1. Memohon izin kepada kepala sekolah untuk mengadakan penelitian di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
2. Mengadakan wawancara kepada guru pendidikan jasmani kelas V mengenai karakteristik kelas.
3. Menyusun dan mengembangkan instrument atau alat pengumpul data, dengan tahapan sebagai berikut: menentukan indikator variabel yang akan diteliti, membuat format observasi, menentukan indikator atau target pencapaian, dokumentasi berupa foto dan video.
4. Melakukan observasi awal pembelajaran.
5. Menentukan jadwal penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

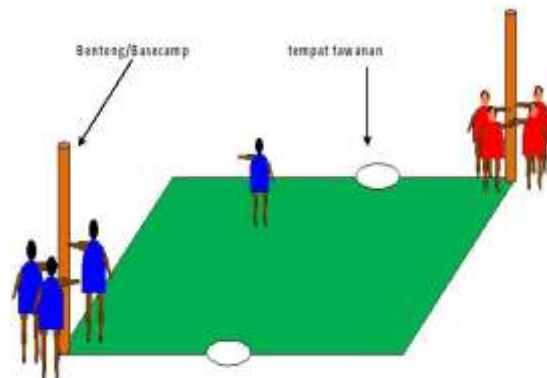
1. Merancang bentuk-bentuk permainan beregu yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.
2. Menyusun program tindakan penelitian siklus 1 yang terdiri dari dua kali pertemuan.
3. Mengecek kesiapan alat atau media pembelajaran.

4. Bersama observer menyiapkan instrumen penelitian yaitu: lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar catatan lapangan, rubrik penilaian partisipasi siswa, dan kamera sebagai alat dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Siklus 1	Kegiatan
Tindakan 1	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. • Menertibkan siswa • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Apersepsi <p>(guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran gobak sodor).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Pemanasan</p> <p>Pemanasan melalui permainan yang akan di tugaskan oleh guru.</p> <p>Permainannya adalah bebentengan</p> <p>Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sama banyak, kemudian guru menjelaskan cara aturan bermain bebentengan kepada siswa. Cara bermainnya : permainan ini dilakukan untuk menjaga benteng masing-masing regu. Pemain yang keluar dari benteng dianggap menyerbu terlebih dahulu. Pemain ini apabila dikejar oleh musuh dan tersentuh tangan musuh dianggap tertangkap.</p>

Pemain yang tertangkap dianggap sebagai tawanan. Pemain ini dapat kembali mempertahankan bentengnya apabila telah diselamatkan oleh temannya, dengan cara menyentuh tangan atau bagian tubuhnya. Kelompok pemain dinyatakan mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh basecamp atau benteng lawannya.



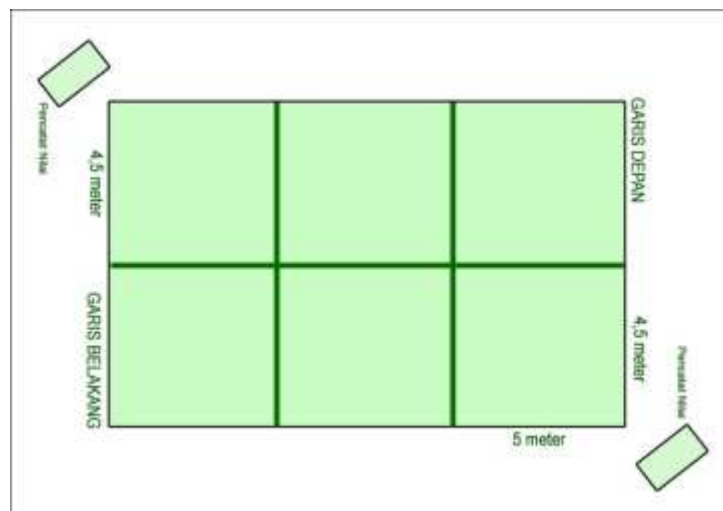
Permainan Bebentengan

2. Kegiatan inti

Sebelum siswa memainkan permainan gobak sodor, guru membagi siswa ke dalam beberapa regu dan dalam setiap regu disesuaikan dengan jumlah siswa dan dalam setiap regu terdiri salah satu ketua regu, setelah sudah ditentukan pembagian regu dan ketua regu oleh guru, kemudian guru mengundi setiap regu yang akan bermain terlebih dahulu dan mengundi regu mana yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu, setelah sudah ditentukan. Guru menjelaskan aturan cara bermain gobak sodor.

- Peraturannya: penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang keluar garis.

Kaki penjaga tidak boleh keluar garis. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan tidak boleh menyakiti. Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi. Garis tengah atau sodor hanya dilewati oleh sodor. Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati. Jika pemain berpindah kotak maka diperbolehkan asal memberitahu terlebih dahulu. Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan. Jika pemain berhasil maka kelompok mendapat poin 1. Waktu permainanya 2 babak, tiap-tiap babak adalah 2x15 menit.

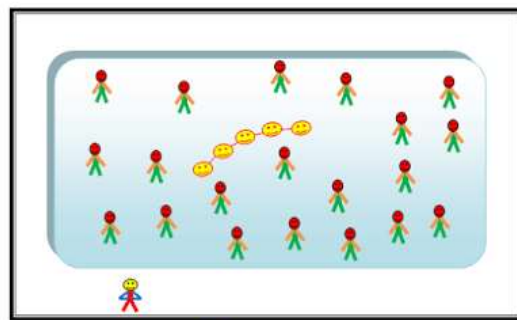


Lapangan Permainan Gobak Sodor

3. Penutup

- Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari
- Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan)

	<ul style="list-style-type: none"> • Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
<p>Tindakan 2</p>	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. • Menertibkan siswa • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Apersepsi <p>(guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran gobak sodor).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Pemanasan</p> <p>Permainannya adalah Jala ikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menentukan siswa yang akan menjadi jala dan ikan dengan menggunakan undian atau suit dengan beberapa anak untuk menentukan yang mana yang akan menjadi ikan dan mana yang menjadi jala. Setelah itu menentukan batasan tempat atau kolam untuk permainan ini agar siswa yang menjadi jala tidak kesulitan dalam menjala ikan. Siswa yang menjadi ikan bebas berlari di sekitar tempat permainan dan tidak boleh keluar dari batasan yang ditentukan. Apabila siswa keluar dari batasan maka dinyatakan mati dan harus bergabung menjadi jala. Siswa yang menjadi jala harus bergandengan dan tidak boleh sampai lepas. Jika salah satu ikan atau siswa yang terjala maka siswa tersebut harus bergabung dengan siswa yang telah menjadi jala, sampai semua ikan habis terjala.



Keterangan :

-  = Guru
-  = Kolam
-  = Ikan
-  = Yang Menjala

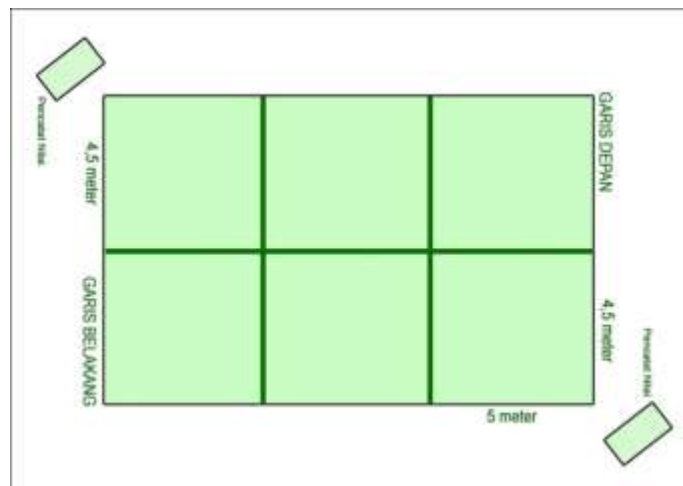
Permainan Jala Ikan

2. Kegiatan inti

Sebelum siswa memainkan permainan gobak sodor, guru membagi siswa ke dalam beberapa regu dan dalam setiap regu disesuaikan dengan jumlah siswa dan dalam setiap regu terdiri salah satu ketua regu, setelah sudah ditentukan pembagian regu dan ketua regu oleh guru, kemudian guru mengundi setiap regu yang akan bermain terlebih dahulu dan mengundi regu mana yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu, setelah sudah ditentukan. Guru menjelaskan aturan cara bermain gobak sodor.

- Peraturannya: penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang keluar garis. Kaki penjaga tidak boleh keluar garis. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan tidak boleh menyakiti. Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi. Garis tengah atau sodor hanya dilewati oleh sodor. Pemain

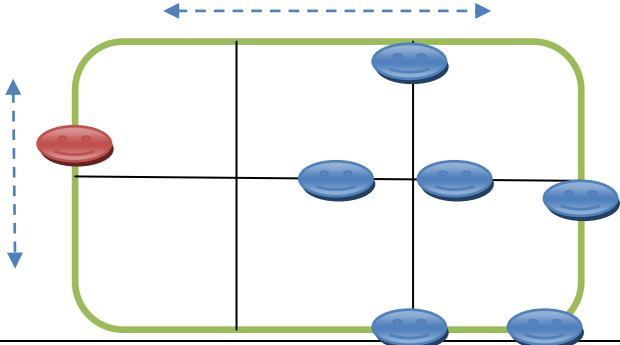
jika akan masuk harus melewati garis jaga , kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati. Jika pemain berpindah kotak maka diperbolehkan asal memberitahu terlebih dahulu. Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan. Jika pemain berhasil maka kelompok mendapat poin 1. Waktu permainannya 2 babak, tiap-tiap babak adalah 2x7 menit.



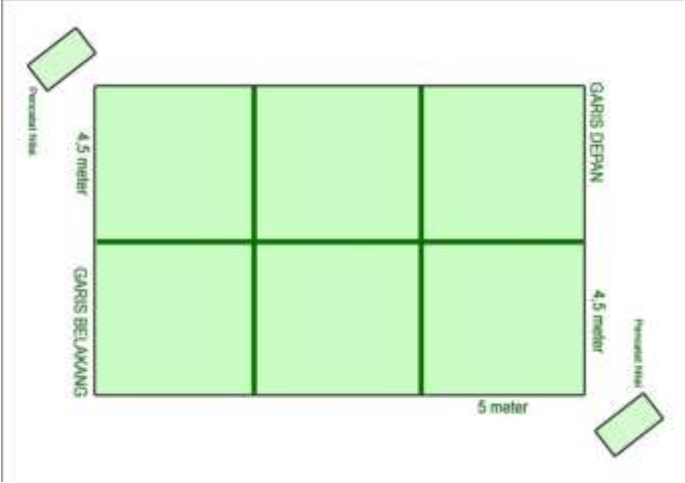
Lapangan Permainan Gobak Sodor

3. Penutup

- Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari
- Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan)
- Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.

Siklus 2	Kegiatan
Tindakan 1	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. • Menertibkan siswa • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Apersepsi (guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran gobak sodor). • Menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Pemanasan</p> <p>Melakukan pemanasan menggunakan permainan kucing tikus 1. Untuk menentukan siswa yang akan bertugas menjadi kucing dengan undian. Menentukan garis yang dipakai dalam permainan. Siswa yang tidak menjadi kucing bertugas menjadi tikus dan harus berlari di atas garis yang ditentukan guru. Siswa yang menjadi kucing harus mengejar siswa lain yang menjadi tikus. Siswa yang telah tersentuh oleh kucing maka berganti menjadi kucing.</p> 

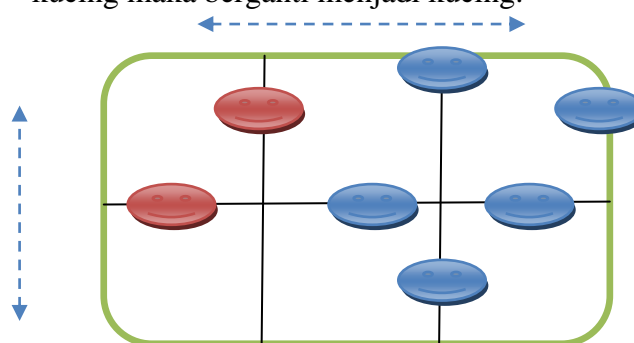
	<p style="text-align: center;">Permainan kucing tikus 1</p> <p>2. Kegiatan inti</p> <p>Sebelum siswa memainkan permainan gobak sodor, guru membagi siswa ke dalam beberapa regu dan dalam setiap regu disesuaikan dengan jumlah siswa dan dalam setiap regu terdiri salah satu ketua regu, setelah sudah ditentukan pembagian regu dan ketua regu oleh guru, kemudian guru mengundi setiap regu yang akan bermain terlebih dahulu dan mengundi regu mana yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu, setelah sudah ditentukan. Guru menjelaskan aturan cara bermain gobak sodor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peraturannya: penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang keluar garis. Kaki penjaga tidak boleh keluar garis. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan tidak boleh menyakiti. Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi. Garis tengah atau sodor hanya dilewati oleh sodor. Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga , kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati. Jika pemain berpindah kotak maka diperbolehkan asal memberitahu terlebih dahulu. Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan. Jika pemain berhasil maka
--	--

	<p>kelompok mendapat poin 1. Waktu permainannya 2 babak, tiap-tiap babak adalah 2x7 menit.</p>  <p>Lapangan Permainan Gobak Sodor</p> <p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari • Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan) • Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
<p>Tindakan 2</p>	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. • Menertibkan siswa • Guru bersama siswa berdoa bersama-sama • Apersepsi (guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran gobak sodor).

- Menyampaikan tujuan pembelajaran

Pemanasan

- Untuk permainan yang digunakan pada siklus 2 tindakan 2 yaitu permainan kucing tikus 2.
- Dalam permainan kali ini jumlah siswa yang menjadi kucing adalah 2 orang. Guru menentukan siswa yang akan bertugas menjadi kucing dengan undian. Menentukan garis yang dipakai dalam permainan. Siswa yang tidak menjadi kucing bertugas menjadi tikus dan harus berlari di atas garis yang ditentukan guru. Siswa yang menjadi kucing harus mengejar siswa lain yang menjadi tikus. Siswa yang siswa yang telah tersentuh oleh kucing maka berganti menjadi kucing.



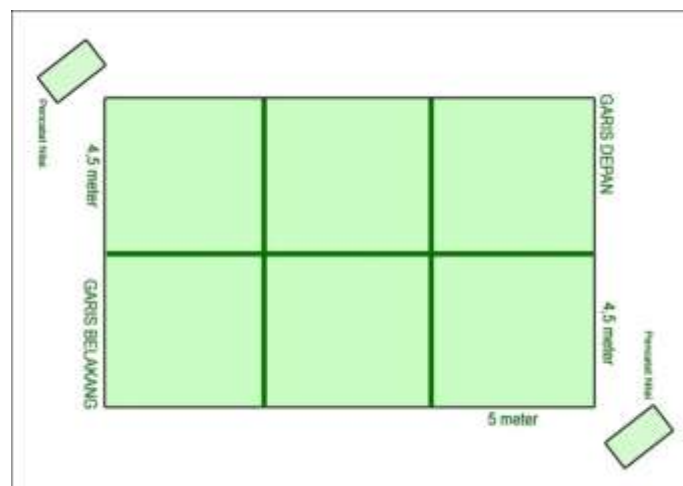
Permainan Kucing Tikus 2

2. Kegiatan inti

Sebelum siswa memainkan permainan gobak sodor, guru membagi siswa ke dalam beberapa regu dan dalam setiap regu disesuaikan dengan jumlah siswa dan dalam setiap regu terdiri salah satu ketua regu, setelah sudah ditentukan pembagian regu dan ketua regu oleh guru, kemudian guru mengundi setiap regu yang akan bermain terlebih dahulu dan mengundi regu

mana yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu, setelah sudah ditentukan. Guru menjelaskan aturan cara bermain gobak sodor.

- Peraturannya: penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang keluar garis. Kaki penjaga tidak boleh keluar garis. Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan tidak boleh menyakiti. Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi. Garis tengah atau sodor hanya dilewati oleh sodor. Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadi pergantian pemain. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati. Jika pemain berpindah kotak maka diperbolehkan asal memberitahu terlebih dahulu. Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang harus kembali ke depan arena melewati garis penjagaan. Jika pemain berhasil maka kelompok mendapat poin 1. Waktu permainan 2 babak, tiap-tiap babak adalah 2x7 menit.



Lapangan Permainan Gobak Sodor

3. Penutup

	<ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari • Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan) • Apersepsi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
--	--

c. Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi tugas gerak yang diberikan sehingga dapat menjadi bukti tindakan yang dapat dijadikan landasan dalam refleksi. Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi *partisipatif*. Observasi partisipatif merupakan observasi dimana peneliti ikut terlibat dengan kegiatan subjek yang diamati yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mencermati, mengumpulkan, dan menganalisis kembali pelaksanaan tindakan dan data yang telah diperoleh selama observasi di dalam kelas. Hasil refleksi pada siklus 1 dijadikan acuan dalam memutuskan rencana yang akan dilakukan pada siklus 2.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan penelitian menjadi sistematis dan dipermudah. Beberapa alat ukur atau instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi di dalamnya berisi mengenai aktivitas siswa dan guru. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan kegiatan pembelajaran yang

tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui aspek-aspek yang sudah dijelaskan pada instrumen penelitian.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat partisipasi penulis menggunakan teori dari Keith Davis (*Human Relations at Work*) dalam Permana (2013, hlm. 40-43). Unsur-unsur partisipasi siswa dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Aspek Instrumen Partisipasi Siswa

No	Sub Variabel	Indikator
1	Keikutsertaan	Ikut serta dalam pembelajaran
		Semangat dalam pembelajaran
		Totalitas dalam pembelajaran
2	Keterlibatan	Terlibat dalam pembelajaran
		Paham akan kegiatan pembelajaran
		Percaya diri dalam mengikuti pembelajaran
3	Kesediaan	Dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan
		Dapat menampilkan tugas gerak yang di instruksikan guru
		Dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran
4	Kemauan	Senang melakukan tugas gerak
		Melakukan tugas gerak dengan kesadaran diri
		Ingin mendapatkan hasil yang baik
5	Keaktifan	Ingin menjadi pusat perhatian
		Melaksanakan tugas gerak yang diberikan
		Berperan aktif dalam pembelajaran

Adapun format observasi partisipasi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa
LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI SISWA
SIKLUS ...

Hari/tanggal:

Waktu :

No	Subjek	Indikator															jumlah	persentase
		1			2			3			4			5				
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c		

Keterangan penilaian tiap indikator terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Keikutsertaan

- Ikut serta dalam pembelajaran

4 = Siswa mengikuti pembelajaran penjas dengan sangat baik

3 = Siswa mengikuti pembelajaran penjas dengan baik

2 = siswa mengikuti pembelajaran penjas dengan cukup baik

1 = siswa mengikuti pembelajaran penjas dengan kurang baik

Widyan Sulistyani, 2017

UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR

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

- Semangat dalam pembelajaran
 - 4 = siswa terlihat sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran penjas
 - 4 = siswa terlihat semangat dalam mengikuti pembelajaran penjas
 - 2 = siswa cukup semangat dalam mengikuti pembelajaran penjas
 - 1 = siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran penjas
- Totalitas dalam pembelajaran
 - 4 = siswa sangat sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
 - 3 = siswa sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
 - 2 = siswa cukup sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran
 - 1 = siswa kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran

2. Keterlibatan

- Terlibat dalam pembelajaran
 - 4 = siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan sangat baik
 - 3 = siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan baik
 - 2 = siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan cukup baik
 - 1 = siswa tidak mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran kurang baik
- Paham akan kegiatan pembelajaran
 - 4 = Siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran penjas sangat baik
 - 3 = Siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran penjas baik
 - 2 = Siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran penjas cukup baik
 - 1 = Siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran penjas dengan kurang baik
- Siswa percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru
 - 4 = Siswa sangat percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

3= Siswa percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

2 = Siswa cukup percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

1 = Siswa kurang percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

3. Kesiapan

- Dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan
 - 4 = siswa bisa menerima dengan sangat baik tugas gerak yang diberikan
 - 3= siswa bisa menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan
 - 2 = siswa bisa menerima dengan cukup baik tugas gerak yang diberikan
 - 1 = siswa tidak dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan
- Dapat menampilkan tugas gerak yang di instruksikan guru
 - 4 = Siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan sangat baik
 - 3 = Siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan baik
 - 2 = Siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan cukup baik
 - 1 = Siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan kurang baik
- Dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran
 - 4 = siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran dengan sangat baik
 - 3 = siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran baik
 - 2 = siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran cukup baik
 - 1 = siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran kurang baik

4. Kemauan

- Senang melakukan tugas gerak
 - 4 = siswa merasa sangat senang melakukan gerakan dalam permainan yang diberikan guru

3= siswa merasa senang melakukan gerakan dalam permainan yang diberikan guru

2 = siswa merasa cukup senang melakukan gerakan dalam permainan yang diberikan guru

1 = siswa merasa kurang senang melakukan gerakan dalam permainan yang diberikan guru

- Melakukan tugas gerak dengan kesadaran diri

4 = Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sangat tepat waktu

3= Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu

2 = Siswa cukup mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu

1 = Siswa kurang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu

- Ingin mendapatkan hasil yang baik

4 = Dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan sangat baik

3 = Dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan baik

2 = Dalam mengerjakan tugas gerak cukup berusaha dengan baik

1 = Dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan kurang baik

5. Keaktifan

- Ingin menjadi pusat perhatian

4 = Siswa sangat ingin mengikuti pembelajaran penjas supaya mendapat perhatian dari teman

3 = Siswa ingin mengikuti pembelajaran penjas supaya mendapat perhatian dari teman

2 = Siswa mengikuti pembelajaran penjas secara biasa saja

1 = Siswa mengikuti pembelajaran penjas tidak supaya mendapat perhatian dari teman

- Melaksanakan tugas gerak yang diberikan

4 = Siswa mengikuti semua yang diinstruksikan oleh guru dengan sangat baik

3 = Siswa mengikuti semua yang diinstruksikan oleh guru dengan baik

2 = Siswa mengikuti semua yang diinstruksikan oleh guru dengan cukup baik

1 = Siswa mengikuti semua yang diinstruksikan oleh guru dengan kurang baik

- Berperan aktif dalam pembelajaran

4 = Siswa selalu mengajukan pertanyaan jika kurang mengerti mengenai materi pembelajaran

3 = Siswa sering mengajukan pertanyaan jika kurang mengerti mengenai materi pembelajaran

2 = Siswa jarang mengajukan pertanyaan jika kurang mengerti mengenai materi pembelajaran

1 = Siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan jika kurang mengerti mengenai materi pembelajaran

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah alat yang penting bagi penelitian. Catatan tersebut berguna untuk memberikan gambaran selama proses penelitian berlangsung. Kegiatan-kegiatan yang teramati dicatat berguna untuk merefleksi kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun format catatan lapangan yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 3.3 Lembar Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

Hari/tanggal:
Tempat :
Siklus :
Pengajar :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
Observer

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi setiap pelaksanaan siklus penelitian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana persentase peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampe akhir pelaksanaan tindakan. Data yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus penilaian menurut Purwanto (2014, hlm. 102) sebagai berikut:

- **Penilaian Partisipasi setiap siswa**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor Mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes/hasil observasi yang bersangkutan

- **Rata-rata partisipasi siswa secara keseluruhan**

$$X = \frac{\sum X_1}{n}$$

Keterangan

X = nilai rata-rata

$\sum X_1$ = jumlah keseluruhan skor yang didapat

n = banyak siswa

(menurut Abduljabar, 2012, hlm.76)

Adapun kriteria persentase partisipasi siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.5

Kriteria Persentase Partisipasi Siswa

Nilai	Kriteria
46-60	Sangat tinggi
31-45	Tinggi
16-30	Kurang tinggi
0-15	Rendah

Setelah mengetahui hasil rata-rata dari setiap tindakan maka dibuatlah grafik penilaian dari hasil penelitian tentang partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas, sehingga dapat diketahui hasil seluruh tindakan siklus 1 sampai siklus 2.

