

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Menurut Hendriana dan Afrilianto (thn. 2014, hlm. 16) mengungkapkan bahwa:

Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk menemukan atau meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kelas merupakan sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama menerima pembelajaran yang sama dari seorang guru.

Menurut Hendriana dan Afrilianto (thn. 2014, hlm. 32). Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran;
2. Menumbuhkembangkan budaya meneliti para guru agar lebih proaktif mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran;
3. Menumbuhkan dan meningkatkan produktivitas meneliti guru, khususnya dalam mencari solusi masalah-masalah pembelajaran.

#### **A. Desain Penelitian**

Menurut Tampubolon (thn. 2014, hlm 8) "Berdasarkan kajian dan pengalaman Saur Tampubolon, terlihat bahwa siklus PTK harus dimulai dengan refleksi awal, atau dinamakan prapenelitian, sebagai langkah awal dalam perencanaan tindakan (*planning*) suatu PTK."

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

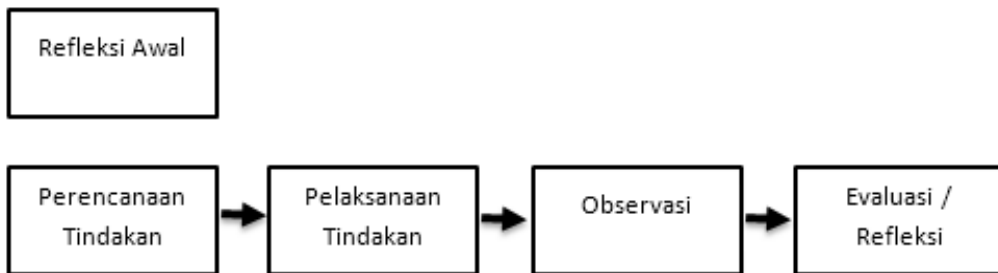
**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

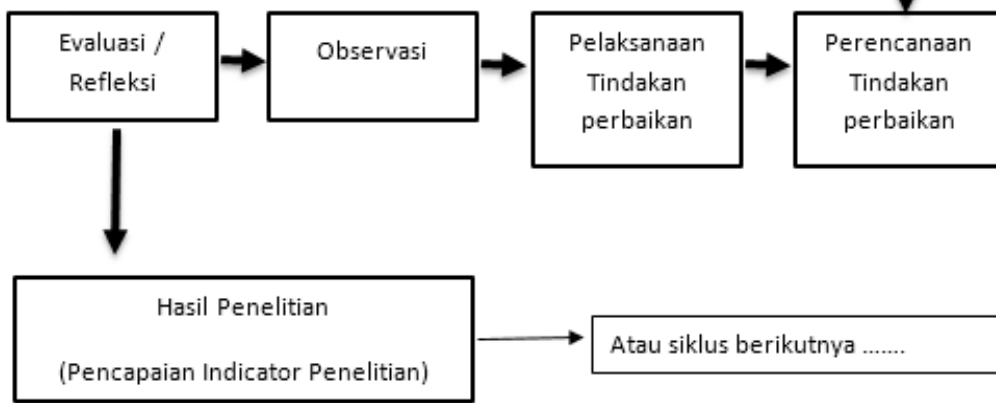
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Gambar 3.1. Desain siklus PTK Model Refleksi awal (Saur Tampubolon)

Rencana tindakan siklus I



Rencana perbaikan tindakan pada siklus 2 (revisi)



Model refleksi awal atau prapenelitian ini tidak jauh berbeda dengan desain siklus Depdiknas (modifikasi). Pada refleksi awal sudah dilakukan diagnosis masalah penelitian.

## B. Partisipan Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas adalah Siswa Kelas V SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran. Dalam penelitian ini peneliti di bantu oleh Ibu Enok Sutrihati S. Pd selaku guru pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Deskripsi pengambilan data awal: Pada pengambilan data awal yang bertugas sebagai pengajar adalah Ibu Enok Sutrihati S. Pd selaku guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, materi yang disampaikan dalam pengumpulan data awal dengan menggunakan materi permainan ten ball. Sedangkan peneliti sendiri bertugas untuk menilai proses belajar mengajar. Setelah PBM selesai pengajar dan peneliti melakukan evaluasi gunan

membuat catatan lapangan mengenai permasalahan yang di temukan di lapangan.

Setelah didapat data awal maka dapat ditentukan apakah penelitian itu lanjut atau tidak. Apabila ada siswa yang dikatakan belum tuntas maka penelitian berlanjut ke siklus satu tindakan satu (yang mengajar adalah peneliti, guru penjas berperan sebagai penilai). Sedangkan apabila semua siswa dikatakan tuntas keseluruhan maka penelitian berakhir.

### **C. Populasi Dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Menurut Abduljabar dan Darajat (thn. 2012, hlm. 14) "Populasi adalah sekumpulan objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan." Dari pengertian diatas populasi yang digunakan peneliti ialah siswa SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran.

#### **2. Sampel**

Penjelasan selanjutnya tentang Sampel menurut Abduljabar dan Darajat (thn. 2012, hlm. 14) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi." Jadi sampel bisa diartikan data sebagian dari populasi. Sampel yang digunakan peneliti ini adalah siswa kelas V SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran, yang berjumlah 19 siswa dengan 12 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan.

#### **3. Lokasi**

Lokasi atau tempat penelitian adalah lapangan olahraga SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran.

#### **4. Waktu pelaksanaan penelitian**

Dalam penelitian ini, peneneliti akan melaksanakan penelitian pada awal dilakukan pada bulan February 2017 dan penelitian juga menyesuaikan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran.

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

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

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

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

Table 3.1. Jadwal Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Sabtu	1 February 2017	00 s/d 09.00 WIB	Pra siklus	Permainan Ten Ball
2	Sabtu	8 April 2017	07.00 s/d 09.00 WIB	Satu	Permainan End Zone Ball
3	Sabtu	15 April 2017	07.00 s/d 09.00 WIB	Dua	Permainan End Zone Ball
4	Sabtu	22 April 2017	07.00 s/d 09.00 WIB	Satu	Permainan Three Mat Ball
5	Sabtu	29 April 2017	07.00 s/d 09.00 WIB	Dua	Permainan Three Mat Ball

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan gerak lempar tangkap dan kerjasama melalui penggunaan media bola berekor dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk ( dalam Memmert dan Harvey, thn 2008, hlm. 221) *'was developed to measure "game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player's ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills" (p.321).'* artinya:

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

mengembangkan untuk mengukur “penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai”(p.321).

Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung.

Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.2. Komponen GPAI

Sumber: The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 222

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	<i>Makes appropriate decisions about what to do with the ball (or projectile) during a game.</i> Artinya: Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	<i>Efficient Execution of selected skills.</i> Artinya: Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	<i>Movement of the performer, either offensively, as necessitated by the flow of the game.</i> Artinya: Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Perlindungan (Cover)	<i>Provides appropriate defensive cover, help, backup for a player making a challenge for the ball (or projectile).</i> Artinya: Menyediakan bantuan perlindungan bagi

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

	pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberdukungan ( <i>Support</i> )	<i>Provides appropriate support for a teammate with the ball (or projectile) by being in a position to receive a pass. Artinya: Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.</i>
Menjaga/menandai ( <i>Guard/Mark</i> )	<i>Appropriate guarding/marketing of an opponent who may or may not have the ball (or projectile). Artinya: Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.</i>
Perlindungan ( <i>Base</i> )	<i>Appropriate return of the performer to a recovery (base) position between skill attempts. Artinya: Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.</i>

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dan kriteria-kriteria yang harus dilakukan peserta didik. dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support*, berikut ini gambarnya.

1. Instrument GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Tabel 3.3. Format penilaian GPAI



Kelas :

Situs :

No	Nama	Keputusan yang diambil (Decision marking)		Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)		Memberi dukungan (Support)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

A = *Appropriate* (sesuai)      IA = *Inappropriate* ( tidak sesuai)

E = *Effective* (Efektif)      IE = *Ineffective* (Tidak Efektif )

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

Catatan

a) Keputusan yang diambil (*Decision marking*)

<u>Nilai</u>	<u>Keterangan penilaian</u>
Nilai 5	A = <i>Appropriate</i> (sesuai): Siswa mampu mengecoh lawan dan melakukan operan ke teman yang berdiri bebas atau tidak dalam penjagaan lawan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai): Siswa melakukan lemparan ke teman yang berdiri bebas tetapi lemparan tidak tepat sasaran.
Nilai 4	A = <i>Appropriate</i> (sesuai): Siswa mampu memberikan operan yang memudahkan teman setimnya menerima. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai): Siswa memberikan operan yang tidak memudahkan teman setimnya menerima
Nilai 3	A = <i>Appropriate</i> (sesuai): Siswa memanggil nama temannya ketika akan melakukan passing atau operan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai): Siswa tidak memanggil nama temannya ketika akan melakukan passing atau operan.
Nilai 2	A = <i>Appropriate</i> (sesuai): Siswa melakukan operan ke teman yang berdiri bebas atau tidak dalam penjagaan lawan. IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai): Siswa melakukan operan ke temannya yang dalam penjagaan lawan.
Nilai 1	A = <i>Appropriate</i> (sesuai): Siswa melakukan operan tidak terburuburu IA = <i>Inappropriate</i> (tidak sesuai): Siswa melakukan operan terburuburu

b) Melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) :

<u>Nilai</u>	<u>Keterangan penilaian</u>
--------------	-----------------------------

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

- Nilai 5 E = *Effective* (Efektif): Siswa melakukan passing atau operan secara tepat sasaran.  
IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif): Siswa melakukan *passing* atau operan tidak tepat sasaran.
- Nilai 4 E = *Effective* (Efektif): Siswa melakukan *passing* atau operan secara terkendali.  
IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif): Siswa melakukan *passing* atau operan jauh dari sasaran
- Nilai 3 E = *Effective* (Efektif): Siswa melakukan gerakan yang mampu mengecoh lawan ketika akan melakukan *passing* atau operan keteman setimnya.  
IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif): Siswa tidak melakukan gerakan yang mampu mengecoh lawan ketika akan melakukan *passing* atau operan keteman setimnya.
- Nilai 2 E = *Effective* (Efektif): Siswa yang memegang bola bergerak secara aktif dan berusaha melakukan *passing* atau operan.  
IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif): Siswa yang memegang bola tidak bergerak secara aktif berusaha melakukan *passing* atau operan
- Nilai 1 E = *Effective* (Efektif): Siswa yang memegang bola berusaha mempertahankan bola agar tidak direbut lawan atau jatuh ketanah.  
IE = *Ineffecive* (Tidak Efektif): Siswa yang memegang bola tidak berusaha mempertahankan bola, sehingga bola dapat direbut lawan atau jatuh ketanah.

c) Memberi dukungan (*Support*)

Nilai      Keterangan penilaian

- Nilai 5 A = *Appropriate* (sesuai): Siswa berusaha untuk mencari ruang kosong yang tidak ada penjagaan lawan.

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

- IA = *Inappropriate* (tidak sesuai): Siswa berdiam diri tanpa membantu temannya yang sedang memegang bola.
- Nilai 4 A = *Appropriate* (sesuai): Siswa bergerak mendekati ketemannya yang sedang memegang bola.
- IA = *Inappropriate* (tidak sesuai): Siswa bergerak menjauhi teman setimnya yang sedang memegang bola.
- Nilai 3 A = *Appropriate* (sesuai): Siswa dalam posisi siap menerima operan dari teman yang sedang memegang bola
- IA = *Inappropriate* (tidak sesuai): Siswa dalam posisi yang tidak siap menerima operan dari teman yang sedang memegang bola.
- Nilai 2 A = *Appropriate* (sesuai): Siswa berusaha memanggil teman setimnya yang memegang bola.
- IA = *Inappropriate* (tidak sesuai): Siswa tidak berusaha memanggil teman setimnya yang memegang bola.
- Nilai 1 A = *Appropriate* (sesuai): Siswa berusaha memberi isyarat pada teman setimnya yang memegang bola, agar melakukan *passing* atau operan padanya.
- IA = *Inappropriate* (tidak sesuai): Siswa tidak berusaha memberi isyarat pada teman setimnya yang memegang bola, agar melakukan *passing* atau operan padanya.

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

## 2. Catatan lapangan

Gambar 3.2

### Catatan Lapangan

Kelas :  
Siklus :  
Hari/tgl :  
Waktu :  
Pengajar :  
Materi :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Observer

---

Menurut Kunandar (thn. 2008, hlm. 197) "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." selain catatan lapangan penulis juga menggunakan kamera foto yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian yang

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

dilakukan. Seperti yang diungkapkan Kunandar (thn. 2008, hlm. 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.

## **E. Prosedur Penelitian**

Menurut Tampubolon (thn. 2014, hlm 29) Penelitian Tindakan Kelas Meliputi:

### **1. Prapenelitian (Refleksi Awal)**

Prapenelitian merupakan refleksi awal, yaitu sebelum penelitian tindakan siklus dilaksanakan, dilakukan kegiatan sbagai berikut:

- a. Menyusun format pengumpulan data objektif sekolah;
- b. Menyusun kisi-kisi soal dan instrument penilaian / tes awal;
- c. Mengumpulkan data objektif sekolah dengan menggunakan pormat prapenelitian;
- d. Melaksanakan penilaian / tes awal terhadap materi yang sudah dibelajarkan oleh guru;
- e. Menganalisis hasil data sekolah dan hasil tes untuk dimanfaatkan dalam perencanaan tindakan serta pembahasan hasil. (menggunakan catatan penelitian lapangan).

### **2. Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan hasil evaluasi analisis data prapenelitian dan hasil tes awal serta diskusi, tim kolaborasi dapat merancang perangkat pembelajaran yang akan disikulkan.

Berdasarkan rencana perangkat pembelajaran tersebut dapat disusun perencanaan tindakan untuk siklus pertama beikut ini:

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan meliputi komponen sebagai berikut:

##### **1) Silabus Mata Pelajaran**

Silabus mata pelajaran yang akan disikluskan

##### **2) Program Semester**

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

Program semester sangat diperlukan untuk menyusun materi ajar yang akan disikluskan, karena bila penelitian semester ganjil, maka materi ajar (KI dan KD) harus semester ganjil.

- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
RPP pada siklus pertama dan seterusnya meliputi SK, KD, indikator, nilai-nilai karakteristik bangsa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran (pendekatan, model, dan metode pembelajaran), langkah-langkah kegiatan pembelajaran, alat/media/sumber, dan penilaian.
- 4) Lembar Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)  
Mendeskripsikan secara singkat materi ajar atau materi pembelajaran.
- 5) Media / Alat / Sumber Belajar

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Mengkondisikan ruang belajar bagi siswa dan kolaborator;
- 2) Peneliti melaksanakan pembelajaran dan penelitian dengan menggunakan perangkat pembelajaran sesuai scenario pembelajaran dalam RPP melalui tahapan kegiatan awal serta kegiatan inti yaitu eksplorasi, kegiatan elaborasi, dan konfirmasi;
- 3) Melaksanakan penilaian atau tes siklus pertama;
- 4) Kegiatan akhir untuk menarik kesimpulan, pemberian tugas, dan informasi materi pembelajaran lebih lanjut.

c. Observasi

- 1) Secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung, kedua kolaborasi melakukan penilaian atas pembelajaran di kelas dengan menggunakan instrument penilaian pembelajaran di kelas;
- 2) Melakukan observasi keaktifan siswa secara berkelompok.

d. Refleksi

Merefleksi hasil evaluasi analisis data dan penilaian siklus I tentang aspek/indikator berikutnya:

- 1) Penilaian kualitas proses pembelajaran di kelas;
- 2) Motivasi belajar siswa;
- 3) Hasil belajar siswa secara individu dan klasikal;

## **F. Analisis Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena data

Dede Wahlan Hermawan, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI*

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

berupa angka melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada fokus masalah, serta tujuan. Adapun beberapa komponen yang menjadi fokus permasalahan yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking*, melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* dan memberi dukungan/ *support*.

## 2. Teknik Pengolahan Data

Untuk pengolahan data adapun Jenis *software* khusus yang digunakan Microsoft Office 2013 (exel). Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Table.3.4. Penilaian GPAI

Komponen	Cara Menghitung
terlibatan dalam permainan	jumlah keputusan sesuai yang dibuat + jumlah keputusan tidak sesuai yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah memberi dukungan yang sesuai
Keputusan yang diambil/ <i>Decision Marking</i> (DMI)	Jumlah keputusan sesuai yang dibuat / (Jumlah keputusan sesuai yang dibuat + jumlah keputusan tidak sesuai yang dibuat)
Melaksanakan keterampilan/ <i>Skill Execution</i> (SEI)	Jumlah melakukan keterampilan efektif / (Jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif)
Memberikan dukungan/	Jumlah memberi dukungan yang sesuai /

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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



<i>Support</i> (SI)	(Jumlah memberi dukungan yang sesuai + jumlah memberi dukungan yang tidak sesuai)
Penampilan Permainan / Game Performance (GP)	[ DMI + SEI + SI ] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)
Nilai ketunasan	GP*0.75

Dede Wahlan Hermawan, 2017

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

### 3. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mendapatkan nilai mencapai ketuntasan diatas KKM Pendidikan Jasmani. Adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani yaitu apabila persentase dari data hasil evaluasi siswa mencapai ketuntasan diatas KKM 75 (0,75). Apabila ada siswa yang dikatakan belum tuntas maka penelitian berlanjut ke siklus satu tindakan satu (yang mengajar adalah peneliti, guru penjas berperan sebagai penilai). Sedangkan apabila semua siswa dikatakan tuntas keseluruhan maka penelitian berakhir.

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

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