

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan menggambarkan rancangan tahapan-tahapan cara dalam melaksanakan penelitian. Kerangka rancangan yang biasanya digunakan meliputi langkah-langkah menentukan jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, menentukan subjek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, prosedur penelitian (terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan) instrumen penelitian, teknik analisis data.

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Digunakan sebagai alat untuk menjawab permasalahan yang ingin dipecahkan. Mengapa peneliti menggunakan metode ini, karena disesuaikan dengan masalah yang ada, kemudian peneliti melihat apa yang menjadi penyebab timbulnya masalah ini. Seperti menurut Kunandar (2008, hlm. 45) mengatakan bahwa:

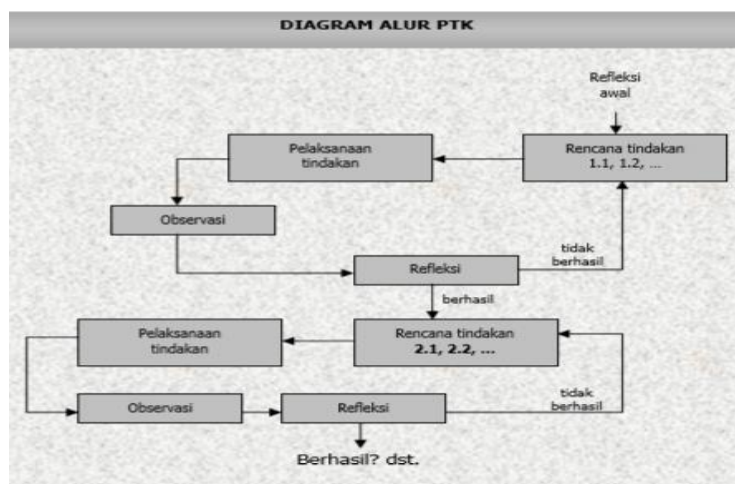
“PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya”.

Sedangkan menurut Tampubolon (2014, hlm. 19) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri”.

Tujuan yang penulis buat berdasarkan apa yang telah penulis baca mengenai tujuan dari penelitian tindakan kelas, bahwa tujuannya adalah memperbaiki kinerja serta kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, agar lebih baik dalam menunjang pendidikan di Indonesia.

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kurt Lewin (dalam Tampubolon, 2014, hlm. 26) yaitu “ didesain dalam bentuk satu siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu(1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi/ pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).”.



Bagan 3.1

Bagan alur penelitian Kemmis dan Mc Taggart
(Sukajati, 2008, hlm. 19)

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 2 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Merdeka 5 Bandung. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 28 Maret 2017 sampai dengan 28 Mei 2017.

Penelitian ini dilaksanakan di tempat SDN Merdeka 5 Bandung dengan alasan atau pertimbangan antara lain:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolabesar khususnya dalam permainan bolabasket, sarana dan prasarana yang masih kurang, dan siswa yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran.
2. Penggunaan model pembelajaran yang diberikan guru yang kurang kreatif dan efektif, sehingga membuat siswa bosan dan kurang paham dalam proses pembelajaran.

Dani Herlambang, 2017

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU**

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

3. Selain itu penulis atau peneliti telah mengamati atau mengobservasi di SDN Merdeka dan kemudian menemukan banyak persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas VI SDN Merdeka yang berjumlah 30 siswa dengan 17 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Peserta didik di sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai guru, pengusaha, pedagang, karyawan, dan lain-lain.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian itu sendiri. Menurut Toto Subroto dkk, (2014, hlm 39) instrumen penelitian adalah “alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil penerapan model *Teaching Games For Understanding* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) GPAI adalah “*game performance behaviors that demonstrate tactical understanding, as well as the player’s ability to solve tactical problems by selecting and applying appropriate skills*”. Oslin dkk, menjelaskan bahwa GPAI dikembangkan untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai.

Dari pendapat di atas jelas bahwa GPAI dapat disesuaikan 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 digantikan. Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang

dapat digunakan sebagai bahan penilaian Mitchell, dkk (2006) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 222) :

Game Components Observed In the GPAI
(Generic Definitions)

Game Component	Description
<i>Decision Marking</i>	Make appropriate decisions about what to do with the ball (or projectile) during a game
<i>Skill Execution</i>	Efficient Execution of selected skills
<i>Adjust</i>	Movement of the performer, either offensively, as necessitated by the flow of the game
<i>Cover</i>	Provides appropriate defensive cover, help, backup for a player making a challenge for the ball (or projectile)
<i>Support</i>	Provides appropriate support for a teammate with the ball (or projectile) by being in a position to receive a pass
<i>Guard/ Mark</i>	Appropriate guardian/marketing of an opponent who may or may not have the ball (or projectile)
<i>Base</i>	Appropriate return of the performer to a recovery (base) position between skill attempts

Tabel 3.1 Components GPAI

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

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa GPAI memiliki beberapa komponen untuk diamati dalam penskoran hasil pertandingan. Mitchell dkk, menjelaskan komponen tersebut adalah pembuatan keputusan, melaksanakan keterampilan, penyesuaian, melindungi, memberi dukungan, Menjaga/ menandai, dan Perlindungan.

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam permainan bolabasket untuk mengembangkan keterampilan bermain, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (sesuai, tidak sesuai), melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution* (efektif, tidak efektif) dan memberi dukungan/ *Support* (sesuai, tidak sesuai). Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam pembelajaran bolabasket dan

mencatat sesuai atau ketidak sesuaian dan efisien atau ketidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu.

Table 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengoper bola dengan akurat, dan tepat pada penerima
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat pilihan tepat ketika melewati (yaitu, melewati hadangan lawan dan mencetak angka)
3. Memberi dukungan (<i>support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha untuk berpindah posisi untuk menerima umpan dari rekan satu tim (yaitu, maju ke arah gawang)

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan *bolabasket*:

Table 3.3

Format penilaian GPAI

No.	Nama	Aspek yang Dinilai					
		Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Memberikan Dukungan (<i>Support</i>)	
		A	IA	E	IE	A	IA
1							
2							

3							
dst							
Ket: A: <i>Appropriate</i> (sesuai)		IA: <i>In Appropriate</i> (tidak sesuai)					
E: <i>Effective</i> (efektif)		IE : <i>In Effective</i> (tidak efektif)					

a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto-foto ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah anak.

b. Catatan data lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberi materi, *feedback* yang diberikan anak dalam pembelajaran, dan lain-lain dicatat oleh observer yang dicatat dalam catatan lapangan.

Catatan Lapangan	
Siklus	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
Dan
UPA	
YAN	
PEN	
Univ	
Observer	

Bagan 3.2 Format catatan lapangan

F. Prosedur Penelitian

Rencana pembelajaran dalam suatu penelitian tindakan harus tersusun dengan memperhitungkan segala sesuatu yang mungkin bisa terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh Kunandar (2008, hlm. 91) yaitu “rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus prospektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa tak terduga, sehingga mengandung sedikit risiko”.

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru pendidikan jasmani atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan model *Teaching Games For Understanding*.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*Handphone atau camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.

- c. Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan penerapan model *Teaching Games For Understanding*.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan penerapan model *Teaching Games For Understanding*.

2. Pelaksanaan tindakan

Penelitian dilaksanakan sesuai rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan penelitian terdiri dari proses pembelajaran, evaluasi, analisis, observasi dan refleksi yang dilakukan pada setiap tindakan. Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model *Teaching Games For Understanding*.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. guru menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model *Teaching Games For Understanding*
- b. guru mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersama dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat

diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkat dalam penerapan model *Teaching Games For Understanding*. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas:

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan bolabasket.

Siklus I :

1) Perencanaan

Pada siklus 1 tindakan 1, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswa pun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang pahami. Setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing-kucingan), siswa pun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan.

Pada kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 3 vs 3 kemudian siswa melaksanakan permainan 3 vs 3 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan

murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu Siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (3 vs 3 / x vs o tugas x dan o adalah melakukan permainan 3 vs 3 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (1 vs 3 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekanya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). Gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan dan siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. Kemudian guru menegaskan kembali permainan 3 vs 3 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai intruksi guru.

Pada siklus 1 tindakan 2, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian Siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskanya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang paham. Setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing bola), siswapun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan .

Pada kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 4 vs 4 kemudian siswa melaksanakan permainan 4 vs 4 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (4 vs 4 / x vs o

tugas x dan o adalah melakukan permainan 4 vs 4 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (3 vs 2 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekanya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). Gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan dan siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. Kemudian guru menegaskan kembali permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai intruksi guru.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah di tetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-I dan ke-II.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II :

1) Perencanaan

Pada siklus 2 tindakan 1, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian Siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskanya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan

pembelajaran yang mereka kurang paham. Setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing bola 2 kucingan), siswapun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan .

Pada Kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 5 vs 5 kemudian siswa melaksanakan permainan 5 vs 5 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (5 vs 5 / x vs o tugas x dan o adalah melakukan permainan 5 vs 5 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (4 vs 4 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekanya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan dan Siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. kemudian guru menegaskan kembali permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, Siswapun bermain kembali sesuai intruksi guru.

Pada kegiatan penutup guru menanyakan kembali yang telah dipelajari, siswa menanyakan kembali hal yang tidak mengerti dalam pembelajaran yang sudah dipelajari setelah selesai guru menutup pembelajaran dan mengintruksikan siswa untuk mengakhiri pembelajaran dengan doa dan siswa melaksanakan intruksi dari guru untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-I.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-I.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II sudah dianggap selesai, dikarenakan semua siswa sudah memenuhi syarat di atas KKM sekolah.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung.
2. Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kuantitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) untuk 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 karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = Jumlah melakukan keterampilan efektif : (Jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat yang dibuat : (Jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat yang dibuat).
4. Tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari (*Base*) = Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai : (Jumlah tempat hinggap bagi seorang pemukul atau pelari yang sesuai + jumlah tempat hinggap seorang pemukul atau pelari yang tidak sesuai).
5. Nilai Performance Siswa = [DMI + SEI + BASE] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

(Keputusan yang di ambil + eksekusi skill + dukungan) / 3

$$\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$$

$$\frac{0,80}{10} \times 100 = 8$$

(Mitchel dkk, 2013, hlm. 52)

Keterangan :

Penulis menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan penilaian aspek motorik, yaitu keterampilan bermain dalam permainan Bolabasket.