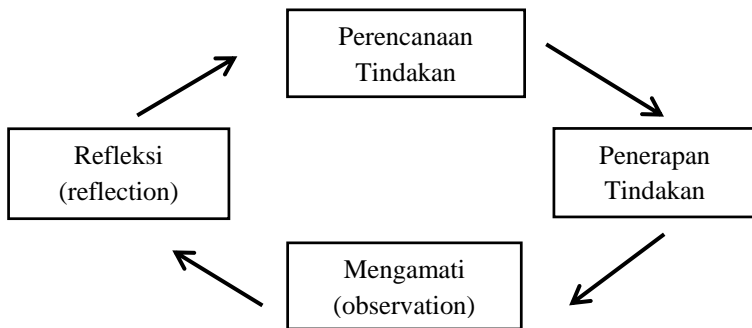


### BAB III METODE PENELITIAN

#### 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 (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*”. Lebih jelasnya disajikan pada gambar di bawah ini



Gambar 3.1 Rancangan SPTK

Sumber : Subroto (2016, hlm. 35)

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

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 proses tindakan. (3) Kegiatan refleksi ini dilakukan ketika guru sudah selesai melaksanakan tindakan penelitian. (4) guru bersama dengan observer mendiskusikan implementasi rancangan tindakan penelitian dalam mengupayakan tindakan perbaikan.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bongas Kulon 1 Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2017/2018. 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 Negeri Bongas Kulon 1.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bongas Kulon 1. Siswa terdiri dari 49 orang siswa, diantaranya 24 laki-laki dan 25 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 IV SD Negeri Bongas Kulon 1
2. Variabel proses : Permainan Boy-boyan
3. Variabel output : Jumlah Waktu Aktif Belajar

#### 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 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Hanafi, 2014. Hlm. 74) bahwa ‘pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar’.
2. Suherman (2009, hlm. 115) menyatakan bahwa “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian siswa (>50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”.

Honni Abdilah, 2019

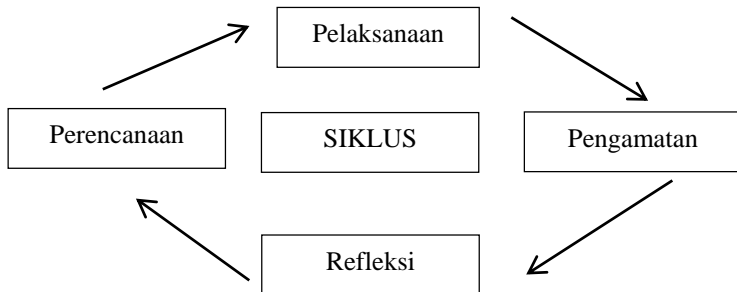
**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

3. Menurut Bucher (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 10) mengatakan bahwa 'pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya'.

### E. Prosedur Penelitian

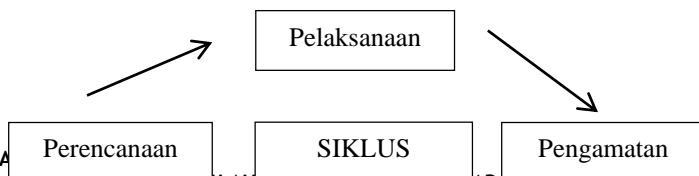
Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdapat dua tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal (pra siklus), ditemukan bahwa tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan boy-boyan. Berikut rencana tindakan dalam setiap siklus pada penelitian ini.



#### Tindakan 1



#### Tindakan 2 Perencanaan ulang





**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 Negeri Bongas Kulon 1 .
2. Mengadakan wawancara kepada guru pendidikan jasmani kelas IV 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*)

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

1. Merancang bentuk-bentuk permainan beregu yang dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar 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 jumlah waktu aktif belajar siswa, dan kamera sebagai alat dokumentasi.

**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**

Siklus 1	Kegiatan
Tindakan 1	<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.</li> <li>➤ Menertibkan siswa</li> <li>➤ Guru bersama siswa berdoa bersama-sama</li> <li>➤ Apersepsi (guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran boy-boy).</li> </ul> <p><b>2. Pemanasan</b></p> <p>Pemanasan yang akan dilakukan adalah berupa permainan, permainannya adalah karpet ajaib. Permainan ini mengungkap bagaimana suatu kelompok mampu bekerja sama. Anggota kelompok juga diharapkan dapat membuat strategi yang tepat untuk memenangkan</p>

Honni Abdilah, 2019

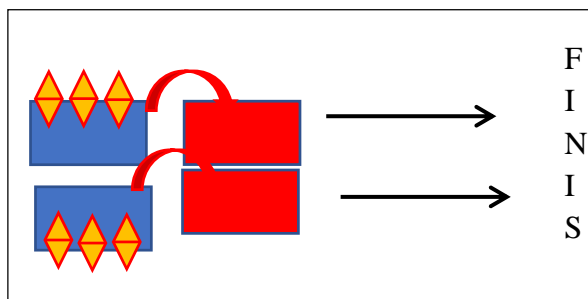
**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

persaingan yang sangat ketat dalam lomba berpindah tempat di atas kardus.

Peraturan permainan :

1. Tiap tim mendapatkan dua buah kardus
2. Tiap tim berdiri di atas kardus (A) di garis awal, sedangkan kardus (B) dipegang oleh satu orang.
3. Guru memberi aba-aba “Mulai” lalu tim bergerak maju dengan cara semua anggota tim berdiri di kardus A lalu kardus b diletakan di depan kardus A siswa harus berpindah ke kardus B begitu seterusnya sampai garis akhir.
4. Posisi kardus rapat tidak boleh renggang, kondisi kardus tidak boleh rusak atau robek.
5. Anggota tim harus berada didalam kardus tidak boleh keluar kardus, apabila salah seorang anggota keluar dari kardus maka harus di ulang dari garis awal.
6. Tidak boleh mengganggu tim lain, tim yang menyentuh garis akhir itu lah pemenangnya



Keterangan :

Siswa :



Kotak A :



Kotak B :



Arah Garis finis :



Honni Abdilah, 2019

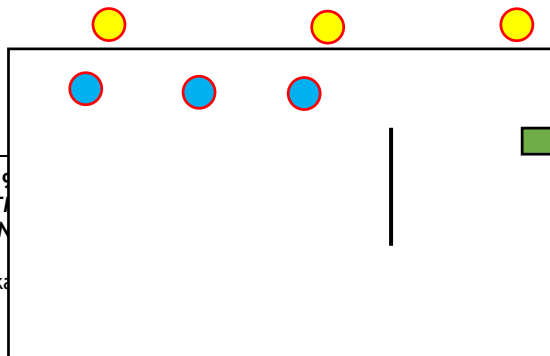
**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

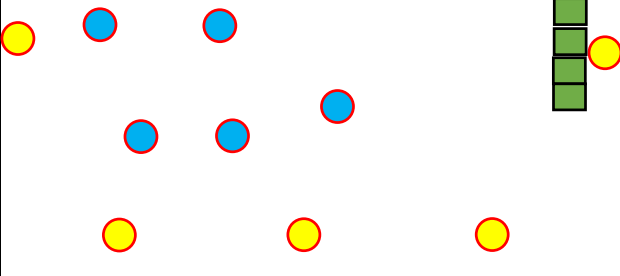



### 3. Kegiatan Inti

#### Permainan Boy-boyan

Cara Permainannya : (1) dibagi menjadi dua kelompok yang satu kelompok terdiri dari 8 orang siswa , (2) ada regu penjaga dan regu penyerang, kemudian ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi penjaga dan siapa yang akan membereskan genteng (penyerang). Kelompok yang menjadi penjaga berada diluar lapangan dan kelompok penyerang berada didalam lapangan. Untuk memulai permainan, kelompok penyerang yang berada didalam lapangan melakukan lemparan bola kearah genteng yang sudah tersusun rapih, apabila kelompok penyerang berhasil merobohkan pecahan genteng maka pertanda permainan telah dimulai dan kelompok penjaga harus mengenai kelompok penyerang dari luar lapangan dan kelompok penyerang harus berusaha menghindari dari lemparan bola kelompok penjaga dan membereskan pecahan genteng, apabila genteng berhasil disusun kembali dengan rapih seperti semula lalu berkata BOY, kelompok penyerang tidak boleh keluar dari lapangan permainan dan apabila kelompok penyerang ada yang terkena lemparan bola maka pemain tersebut tidak bisa mengikut permainan dan keluar dari lapangan permainan apabila lempengan genteng berhasil dirapihkan pemain lainnya, maka yang terkena lemparan bola tadi bisa bermain kembali tetapi apabila semua pemain dari kelompok penjaga berhasil mengenai semua pemain dari kelompok penyerang maka permainan selesai dan regu penjaga menjadi regu penyerang dan regu penyerang menjadi penjaga





	 <p>Keterangan :</p> <p>Penjaga = </p> <p>penyerang = </p> <p>Genteng = </p> <p>Garis lemparan bola =  </p> <p><b>4. Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa berkumpul</li> <li>➤ Evaluasi pembelajaran       <p>Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari</p> <p>Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan)</p> <p>Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.</p> </li> <li>➤ Berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran</li> </ul>
Tindakan 2	<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.</li> <li>➤ Menertibkan siswa</li> <li>➤ Guru bersama siswa berdoa bersama-sama</li> <li>➤ Apersepsi (guru memberikan pertanyaan</li> </ul>

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

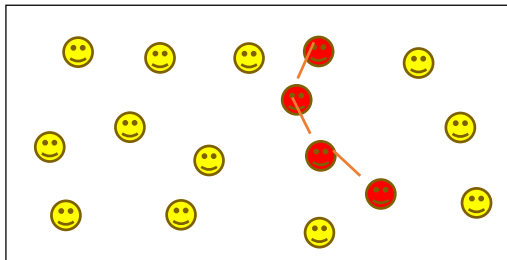
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran boy-boyan).

## 2. Pemanasan

### Permainan jala ikan

Permainannya adalah pertama guru memilih satu orang siswa yang akan menjadi jala dengan cara mengundi dan siswa yang lainnya menjadi ikan, siswa yang terpilih menjadi jala harus menangkap siswa yang lainnya yang menjadi ikan dan siswa yang menjadi ikan harus menghindari dari buruan jala, apabila ikan tertangkap oleh jala maka ikan berubah menjadi jala dan menangkap siswa yang lainnya hingga semua ikan tertangkap.



Keterangan :

Siswa yang menjadi jala :



Siswa yang menjadi ikan :



## 3. Kegiatan Inti

### Permainan Boy-boyan

Cara Permainannya : (1) dibagi menjadi dua kelompok yang satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa , (2) ada

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

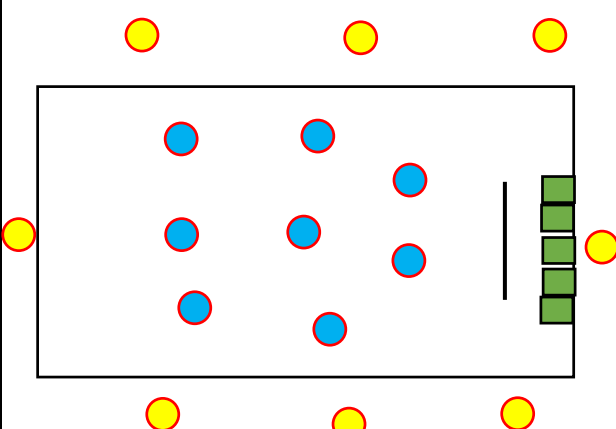
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>regu penjaga dan regu penyerang, kemudian ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi penjaga dan siapa yang akan membereskan genteng (penyerang). Kelompok yang menjadi penjaga berada diluar lapangan dan kelompok penyerang berada didalam lapangan. Untuk memulai permainan, kelompok penyerang yang berada didalam lapangan melakukan lemparan bola kearah genting yang sudah tersusun rapih, apabila kelompok penyerang berhasil merobohkan pecahan genting maka pertanda permainan telah dimulai dan kelompok penjaga harus mengenai kelompok penyerang dari luar lapangan dan kelompok penyerang harus berusaha menghindari dari lemparan bola kelompok penjaga dan membereskan pecahan genting, apabila genting berhasil disusun kembali dengan rapih seperti semula lalu berkata BOY, kelompok penyerang tidak boleh keluar dari lapangan permainan dan apabila kelompok penyerang ada yang terkena lemparan bola maka pemain tersebut tidak bisa mengikut permainan dan keluar dari lapangan permainan apabila lempengan genting berhasil dirapihkan pemain lainnya, maka yang terkena lemparan bola tadi bisa bermain kembali tetapi apabila semua pemain dari kelompok penjaga berhasil mengenai semua pemain dari kelompok penyerang maka permainan selesai dan regu penjaga menjadi regu penyerang dan regu penyerang menjadi penjaga</p>
--	--


Honni Abdilah, 2019


**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**


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




Keterangan :

Penjaga = 

penyerang = 

Genteng = 

Garis lemparan bola = 

#### 4. Penutup

- Siswa berkumpul
- Evaluasi pembelajaran
 

Pengalaman belajar siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang hal-hal yang baru dipelajari

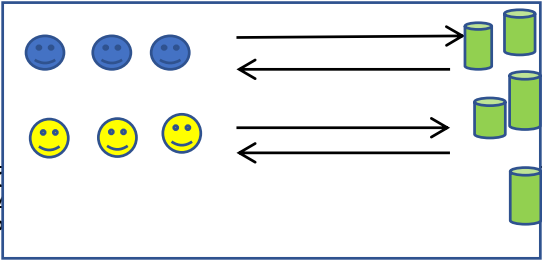
Evaluasi umum terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, sikap dan keterampilan)

Apresiasi yaitu memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa, baik kelompok atau individu.
- Berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran

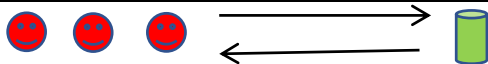



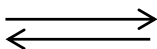

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

Siklus 2	Kegiatan
Tindakan 1	<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan, dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.</li> <li>➤ Menertibkan siswa</li> <li>➤ Guru bersama siswa berdoa bersama-sama</li> <li>➤ Apersepsi (guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman gerak yang anak ketahui dalam pembelajaran boy-boyan).</li> </ul> <p><b>2. Pemanasan</b></p> <p><b>Permainan membalikan Botol</b></p> <p>Permainan nya adalah pertama guru membagi siswa ke dalam tiga tim sama banyak. Kemudian siswa diberi intruksi oleh guru cara memainkan permainanya. Permainannya tiap tim berdiri berbanjar ke belakang di garis start dan di garis akhir masing masing tim sudah disediakan 2 buah botol, setelah aba aba “MULAI” lalu para pemain segera berlari menuju garis akhir untuk segera membalikan botolnya sehingga posisi kepala botol harus dibawah, dan ia kembali ke garis awal untuk dilanjutkan pemain berikutnya, dengan posisi botol kembali ke posisi awal. Ketika membalikan botol keadaan botol tidak boleh jatuh harus benar-benar tetap dalam keadaan posisi berdiri. Pemain yang menang adalah pemain yang semua anggotanya telah melakukan tugasnya membalikan botol.</p> 

Honni Abdilah, 20  
UPAYA MENINGKATKAN  
PEMBELAJARAN P  
BOYAN

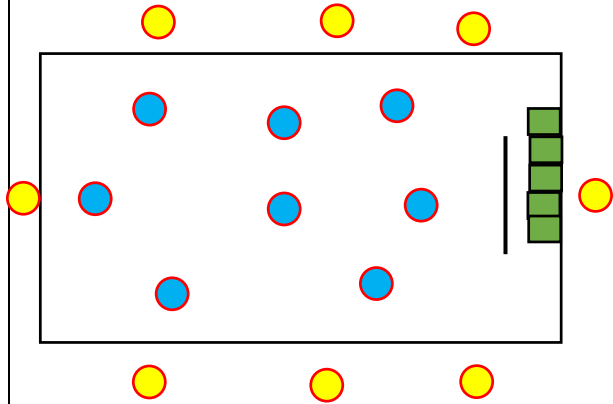
	 <p>Keterangan</p> <p>Siswa :   </p> <p>Arah lintasan lari : </p> <p>Botol : </p> <p><b>3. Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Permainan Boy-boyan</b></p> <p>Cara Permainannya : (1) dibagi menjadi dua kelompok yang satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa , (2) ada regu penjaga dan regu penyerang, kemudian ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan menjadi penjaga dan siapa yang akan membereskan genteng (penyerang). Kelompok yang menjadi penjaga berada diluar lapangan dan kelompok penyerang berada didalam lapangan. Untuk memulai permainan, kelompok penyerang yang berada didalam lapangan melakukan lemparan bola kearah genting yang sudah tersusun rapih, apabila kelompok penyerang berhasil merobohkan pecahan genting maka pertanda permainan telah dimulai dan kelompok penjaga harus mengenai kelompok penyerang dari luar lapangan dan kelompok penyerang harus berusaha menghindari dari lemparan bola kelompok penjaga dan membereskan pecahan genting, apabila genting berhasil disusun kembali dengan rapih seperti semula lalu berkata BOY, kelompok penyerang tidak boleh keluar dari lapangan permainan dan apabila kelompok penyerang ada yang terkena lemparan bola maka pemain tersebut tidak bisa mengikut permainan dan keluar dari lapangan permainan apabila lempengan genting berhasil dirapihkan pemain lainnya, maka yang terkena</p>
--	--

Honni Abdilah, 2019


**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**


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


lemparan bola tadi bisa bermain kembali tetapi apabila semua pemain dari kelompok penjaga berhasil mengenai semua pemain dari kelompok penyerang maka permainan selesai dan regu penjaga menjadi regu penyerang dan regu penyerang menjadi penjaga



Keterangan :

Penjaga = 

penyerang = 

Genteng = 

Garis lemparan bola = 

### c. Observasi

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

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 untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi langsung. Format observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merujuk kepada *duration recording*. *Duration recording* ini digunakan untuk memotret keterampilan calon guru pendidikan jasmani dalam mengajar, dalam *duration recording waktu dan prilaku yang dihimpun secara garis besar meliputi 4 kategori* yaitu waktu pengelolaan siswa (class management), intruksi (intruction), waktu belajar (academic learning time), dan waktu tunggu giliran (waiting).

Dalam penelitian ini, untuk mengukur Jumlah waktu aktif belajar siswa penulis menggunakan teori dari Adang Suherman (2009, hlm. 115) .Unsur-unsur partisipasi siswa dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

- 1) Manajemen belajar (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh guru untuk mngelola siswanya, misalnya: mngambil dan menyimpan peralatan olahraga dan membariskan siswa.
- 2) Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bergerak melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pelajaran saat itu, dan waktu yang dihabiskan

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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



sebagian besar siswa (lebih dari 50%) melakukan aktivitas belajar secara aktif.

- 3) *Intrusion* (I) adalah waktu yang dihabiskan guru untuk mengajar, contoh diantaranya adalah: memberikan intruksi, mendemintrasikan gerakan, bertanya kepada siswa.
- 4) *Waiting* (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menunggu misalnya: menunggu giliran melakukan aktivitas, menunggu mendapatkan bola dan mengambil bola keluar lapangan.

Untuk mengumpulkan data. Instrumen pennenelitian untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi langsung dan wawancara dengan menggunakan:

### 1. Observasi

Jenis instrument observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah duration recording. Dengan menggunakan duration recording maka dapat diketahui seberapa lama siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas belajar, seperti yang diungkapkan oleh Suherman (2009, hlm. 29) menyatakan bahwa "...duration recording dimaksudkan untuk mengetahui informasi tentang berapa lama siswa berpartisipasi dalam aktivitas belajar pada kurun waktu tertentu, misalnya dalam satu jam pelajaran".

Berikut ini adalah empat kategori dalam lembar observasi duration recording adalah sebagai berikut:

No	Kategori Aktivitas	Indikator
1	M (Manajemen)	a. Mengecek Kehadiran
		b. Mempersiapkan peralatan
2	A (Aktivitas Belajar)	a. Melakukan aktivitas pembelajaran
3	I (Intruccion)	a. Melihat demonstrasi materi pembelajaran
		b. Mendengarkan intruksi guru
4	W (Waiting)	a. Menunggu giliran
		b. Sebagian siswa acuh terhadap pembelajaran

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

		c. Sebagian siswa diam atau mengobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan
--	--	--

**Tabel 3.1**

Sumber: Suherman (2009, hlm. 115)

Berikut ini adalah format duration recording yang digunakan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

**Gambar 3.3**

Sumber: Suherman (2009, hlm. 31)

**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 la

Setiap data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan presentase 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.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Video dan foto ketika proses pembelajaran berlangsung, dan absensi siswa untuk mengetahui nama dan jumlah siswa.

### G. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data tentunya ada sebuah pengolahan suatu data yang akan dijadikan hasil penelitian, berikut cara menghitung jumlah pengolahan data waktu aktif belajar dalam Suherman (2009, hlm. 116) sebagai berikut:

- a.  $M$  (waktu pengelolaan) = total waktu pengolahan : total jam pelajaran x seratus
- b.  $I$  (waktu instruksi) = total waktu instruksi : total jam pelajaran x seratus
- c.  $A$  (Waktu belajar) = total waktu belajar : total jam pelajaran x seratus

Honni Abdilah, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN**

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

- d.  $W$  (Waktu tunggu) = total waktu tunggu : total jam pelajaran x seratus

Berikut cara menghitung jumlah pengolahan data waktu aktif belajar dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah waktu kategori}}{\text{Jumlah durasi waktu}} \times 100\%$$

Rata-rata Jumlah waktu aktif belajar 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 & Darajat, 2013, hlm. 89)