

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau *class room action research*. sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. PTK merupakan suatu inovasi yang dilakukan oleh para guru, peneliti, administrator sekolah yang digunakan untuk mengembangkan ilmu dari pengajar yang profesional yang memfasilitasi perkembangan secara instruksional. Hasilnya, guru dapat menggunakan perannya dalam mencari dan memecahkan permasalahan dalam kelasnya sendiri (Sumiwon Wongwanich, 2009: 10). Dalam penelitian tindakan kelas peneliti menyadari bahwa tujuannya adalah melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus Kristiyanto, dalam Jurnal Wibowo (2015, hlm 2042). mengemukakan bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan gurudalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran pendidikan jasmani tersebut dilakukan, dimulai dari adanya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya

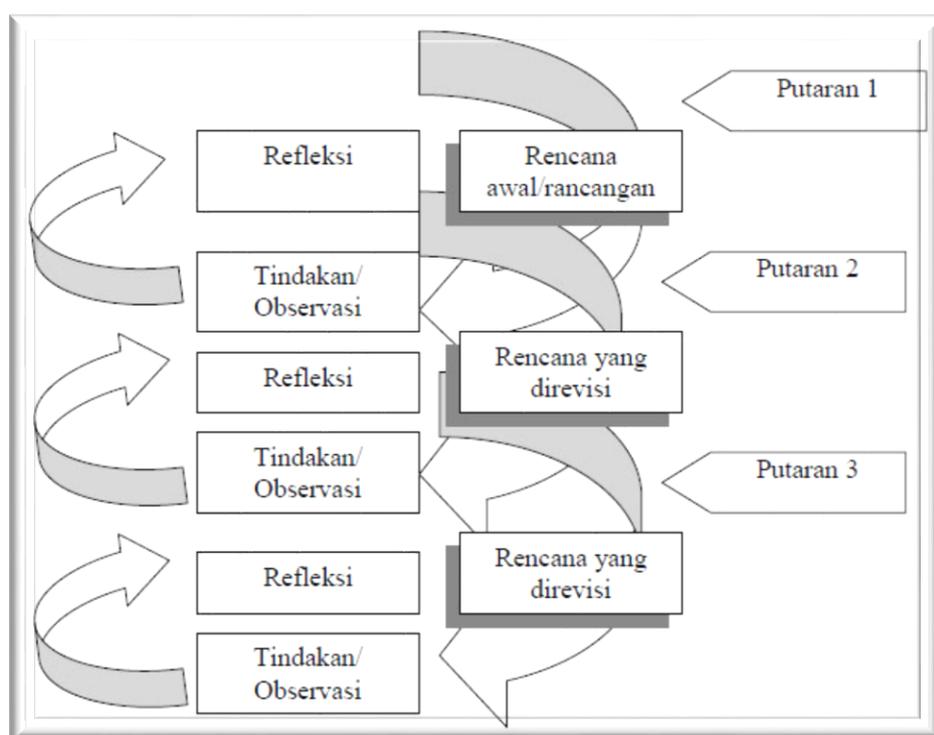
Berdasarkan uraian di atas, bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, dari penyusunan suatu perencanaan pembelajaran sampai tindakan penelitian di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang akan dilakukan oleh pendidik.

Alasan digunakan metode penelitian tindakan kelas ini disebabkan oleh keinginan peneliti menanggulangi atau memperbaiki proses pembelajaran penjas di kelas XI SMK Nusantara Bandung. Melalui penelitian ini peneliti dapat langsung

mendeteksi dan memecahkan masalah peningkatan hasil belajar dalam permainan bola tangan.

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat rangkaian proses kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, di antaranya dengan (1) perencanaan tindakan (*planning*); (2) penerapan tindakan (*action*) (3) mengobservasi atau pengamatan (*observing*); dan (4) refleksi (*reflecting*). Tahap-tahap tersebut membentuk satu siklus. Siklus-siklus itu dilakukan secara berdaur ulang, berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sampai suatu masalah dianggap teratasi. Apabila permasalahan belum terselesaikan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dalam suatu diagram atau dalam bentuk pengkajian berdaur siklus. Model tahapan-tahapan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yang tergambar dari Kemmis dan Taggart dalam Jurnal Khoiriyah (2016, hlm 2) sebagai berikut:



Bagan 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas
(Model PTK Kemmis dan Taggart)

Bagan di atas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan terstruktur yang berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Rangkaian kegiatan setiap siklus menghasilkan suatu data yang akan diolah dan hasil pengolahan data tersebut merupakan bahan untuk menentukan

tindakan pada siklus berikutnya. Tahapan tersebut meliputi 1) perencanaan (*PLAN*); 2) pelaksanaan (*Action*); 3) Pengamatan (*Observasi*); dan 4) Refleksi (*Reflektif*).

Tujuan utama PTK adalah mengembangkan keterampilan proses pembelajaran, bukan untuk memperoleh ilmu baru dari penelitian tindakan yang dilakukannya atau mencapai pengetahuan umum dalam bidang pendidikan. hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat dkk (2013, hlm. 6) yang menyebutkan bahwa “Tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga.” Melalui PTK guru akan lebih banyak memperoleh pengalaman tentang praktik pembelajaran secara efektif. Selain itu, menurut Widayati (2008, hlm 88) terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari PTK yaitu:

1. Penelitian tindakan kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang guru dan siswa lakukan.
2. Penelitian tindakan kelas meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional. Guru tidak lagi sebagai seorang praktisi yang sudah merasa puas terhadap apa yang dikerjakannya selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi, namun dia bisa menempatkan dirinya sebagai peneliti di bidangnya.
3. Guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu pengkajian yang terdalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya.
4. Penelitian tindakan kelas tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan semuan tindakan *treatment* yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa SMK Nusantara Raya Bandung, yang beralamat di jalan Antapani Terminal Cicaheum Bandung. Siswa yang berpartisipasi adalah siswa yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan

kelas yang mengalami masalah dalam hasil belajar pembelajaran permainan bola tangan di SMK Nusantara Raya Bandung.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2009, hlm. 55) menjelaskan bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah dari penjelasan tersebut diatas, maka populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Nusantara Bandung.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi, tetapi dapat mewakili populasi. Menurut Sugiyono (2009, hlm. 91) menyatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa sampel merupakan wakil atau sebagian data dari populasi yang diambil untuk diteliti dan dijadikan sumber data selanjutnya. Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Nusantara Raya Bandung.

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah praktis pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dijabarkan secara jelas dan mudah dipahami maka untuk itu harus diperlukan suatu prosedur penelitian diantaranya adalah (1) *planning*, (2) *acting*, (3) *observing*, (4) *reflecting*. Kegiatan-kegiatan ini disebut dengan satu siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai peneliti merasa puas. Setelah memahami penjelasan diatas maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan penerapan model pendekatan taktis, seperti identifikasi masalah, pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar pengamatan siswa dan guru, atau penyediaan alat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru adalah menerapkan permainan bolatangan dengan pendekatan taktis serta memberikan tes di akhir siklus.

c. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan sejauh mana efektifitas tindakan pembelajaran permainan bola tangan dengan penerapan pendekatan taktis. Pengumpulan data pada tahap ini meliputi data nilai hasil belajar siswa dan data observasi.

d. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi apakah dengan permainan bola tangan dengan pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada siklus selanjutnya.

Perencanaan untuk pembelajaran pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani

Materi pembelajaran	: Bola tangan
Kelas	: XI
Murid	: 30, lebih dominan laki-laki daripada perempuan; siswa tidak memiliki pengalaman bermain bola tangan
Alokasi waktu	: 2 x 40 menit (2 kali pertemuan)
Fasilitas	: Lapangan yang telah dimodifikasi untuk permainan bola tangan dan juga gawang

Peralatan : Bola tangan (yang telah dimodifikasi)
 Cons/ corong
 Rompi (untuk membedakan pemain)

Media : Video permainan dan pertandingan handball

Poin Materi dan Jadwal

Materi	Permasalahan Taktis	Aktivitas Pembelajaran
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi dan klasifikasi permainan 2. Teknik utama dan teknik permainan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat permainan dan pertandingan handball melalui video yang telah disediakan <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah ada permainan yang serupa dengan bola tangan ? b. Apa persamaannya ? c. Kenapa pembelajaran dilakukan melalui bola tangan ? mengapa ? d. Bagaimana karakteristik permainan tersebut ? 2. Siswa dibagi menjadi beberapa grup. Setiap grup membuat poin-poin tentang taktik utama dan skill yang dibutuhkan dalam permainan bola tangan. Setiap grup membagikan poin yang mereka cantumkan, dan guru menuliskan setiap taktik dan teknik di papan tulis
2	Melempar dan menangkap ketika bergerak	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : Memodifikasi situasi serangan balik, tanpa penjaga gawang • Latihan teknik : Lempar dan tangkap secara berpasangan sambil bergerak dan berputar • Kembali pada bentuk permainan
3	Pertahanan penjaga gawang ketika menghadapi serangan cepat	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : Memodifikasi situasi serangan, dengan penjaga gawang. • Latihan teknik : Shooting satu lawan satu, dengan pertahanan dan penjaga gawang • Kembali pada bentuk permainan
4	Bertahan menghadapi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, setengah lapangan, dengan

	berbagai macam serangan	<p>penjaga gawang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan teknik : Pemain penyerang hanya bisa menyerang sampai garis 6 meter dan menembak ke gawang, hanya sekali dalam situasi yang acak. Maksudnya bisa menggunakan tembakan yang tinggi atau tembakan yang rendah • Kembali pada bentuk permainan
5-6	Menembak ke gawang	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, setengah lapangan, dengan penjaga gawang, penyerang hanya bisa menembak dalam waktu 10 detik. • Latihan teknik : Mempraktekan beberapa tembakan dan tembakan melayang ke arah gawang/ target tanpa pertahanan dan penjaga gawang. • Bisa kembali kepada bentuk permainan atau latihan teknik
7	Posisi bertahan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, kucing kucingan lempar tangkap bola setengah lapangan, dan tidak boleh ada tembakan, pemain bertahan harus bergerak pada posisi yang dilintasi bola. • Latihan teknik : Mirror/ berlatih untuk meningkatkan kemampuan kaki, posisi/ anjang anjang dan latihan pergeseran. • kembali kepada bentuk permainan
8	Taktik penyerangan : membangun pola serangan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, setengah lapangan, dengan penjaga gawang • Latihan teknik : Mendemonstrasikan beberapa taktik dan teknik permainan seperti : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Give and go (lempar dan serang) ✓ Pick and roll ✓ Screens (guru membandingkan untuk mengarahkan pada beberapa taktik yang mirip dengan permainan basket dengan

		<p>tujuan untuk lebih mudah dipahami oleh siswa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • kembali kepada bentuk permainan penyerang harus menguasai penguasaan bola dan tidak memantulkan bola
9	Taktik penyerangan : serangan balik cepat	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, tidak ada transisi, tim penyerang harus mengambil bola dari gawangnya dan mulai menyerang dan menembak tidak lebih dari 8 detik. • Tujuan pengembangan : Guru merekam bentuk permainan dan menggunakan setiap penguasaan bola untuk momen pembelajaran untuk menjelaskan taktik dalam serangan balik cepat. • kembali kepada bentuk permainan
10	Pergerakan tanpa bola (mempersiapkan serangan dan serangan balik cepat)	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan : 3v3, setengah lapangan, guru menjelaskan arahan bagaimana pemain bergerak ketika tidak mendapatkan bola. Permainan dihentikan pada saat momen pembelajaran untuk lebih memfokuskan pada posisi tanpa bola • Bentuk permainan 2: 3v3, satu lapangan, guru menjelaskan bagaimana pemain bergerak ketika tidak mendapat bola. Permainan dihentikan pada saat moment pembelajaran untuk lebih memfokuskan pada posisi tanpa bola
11 -12	Full Game	<p>Siswa bermain 1 lapangan dengan tim yang lengkap. Guru memonitor dan memberikan penilaian melalui penilaian GPAI (Game Performance Assesment Instrument) (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997)</p>

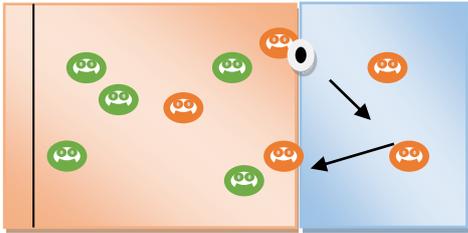
Perencanaan pembelajaran pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani

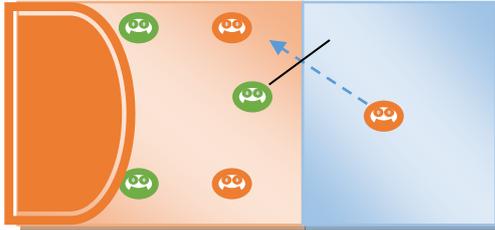
Kelas XI

Mahdi Qozwini, 2018

PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLA TANGAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Problema taktis	: posisi bertahan dalam permainan bola tangan
Konsep taktis	: pemahaman posisi terhadap bola dan bagaimana menjaga pemain penyerang
Perlengkapan	: Bola tangan Rompi beda warna (satu tim satu warna)
Fasilitas	: satu lapangan dibagi menjadi tiga dan juga gawang

Segmen pembelajaran	Waktu	Deskripsi/ penjelasan
Pendahuluan	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Berdoa • Pemanasan statis dan dinamis ilakukang dengan cara permainan marking zone  <p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none">  : dearah pertahanan  : pemain bertahan  : pemain penyerang  : bola tangan  : arah bola  : end zone  : daerah lawan
Bentuk permainan	15 menit	<p>Siswa melakukan permainan dengan permainan 3 lawan 3 dalam permainan bola tangan yang telah di modifikasi</p> <p>Tim bertahan harus berada di dalam garis 6 meter dan untuk pemain penyerang harus berada diluar garis 6 meter</p> <p>Tujuan dari permainan ini adalah tim penyerang harus melakukan passing sebanyak mungkin dalam waktu 30 detik tanpa menjatuhkan bola dan pemain bertahan harus membatasi passing yang</p>

		<p>dilakukan tim penyerang.</p> 
Mengajar pemahaman	10 menit	<p>Guru memberhentikan permainan dan menanyakan pertanyaan :</p> <p>Pada tim penyerang :</p> <p>“mana yang lebih berhasil passing pendek, passing lob atau crisp pass ?”</p> <p>“apakah kamu harus bergerak untuk membuka ruang ? jika ia bagaimana cara kamu melakukannya ?”</p> <p>Pada tim bertahan :</p> <p>“bagaimana kalian memposisikan diri kalian dalam bertahan ?”</p> <p>“apa yang terjadi jika kalian terlalu aggressive ketika bertahan ?”</p> <p>Guru menjelaskan prinsip penempatan bertahan dalam permainan bola tangan dan juga bagaiman memulai penyerangan dalam permainan bola tangan termasuk didalamnya posisi badan, pergeseran, antisipasi dan juga timing.</p>
Latihan teknik untuk pengembangan kemampuan	20 menit	<p>Siswa melakukan pengulangan teknik bersama tim nya masing masing yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Teknik melempar bola <ul style="list-style-type: none"> • Lemparan dari atas kepala • Lemparan dada • Lemparan dari bawah lengan • Lemparan satu tangan diatas bahu (javelin pass) • Lemparan satu tangan dari samping badan (side pass) • Lemparan satu tangan dari belakang (reverse pass) b. Teknik dribbling bola <ul style="list-style-type: none"> • Dribble dengan satu tangan • Dribble berganti tangan

		<ul style="list-style-type: none"> • Dribble zigzag • Dribble – pivot – dribble zigzag • Body waving – dribble zigzag <p>c. Teknik menembak bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menembak bola dengan sikap berdiri • Menembak saat bola keatas • Menembak saat meloncat kedepan • Menembak sambil menjatuhkan diri • Menembak dari samping badan • Menembak saat melayang <p>Drill 1 : sikap tubuh dan pergeseran (stance and slide)</p> <p>Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan berbagai macam sikap tubuh ketika dalam posisi bertahan. Guru menerangkan bahwa gerakan awal dari sikap tubuh sangat penting, harus cepat dan tepat.</p> <p>Siswa menanggapi sikap tubuh mereka ketika guru berkeliling untuk melihat hasil feedback yang diberikan</p> <p>Ketika aba aba dari guru diberikan semua siswa mempraktekkan sikap tubuh yang benar secara cepat ke berbagai arah</p> <p>Drill 2 : Mirror drill</p> <p>Semua siswa memperhatikan guru untuk melihat posisi sikap tubuh ketika bertahan yang benar. Guru mengarahkan dan siswa mengikuti sesuai arahan yang diberikan lalu guru merubah arah secara cepat dan lebih sering.</p> <p>Guru kemudian menjelaskan bertahan dengan strategi bertahan zone defence dan man to man marking</p>
Kembali ke bentuk permainan	10 menit	Siswa kembali ke permainan awal
Review pembelajaran	10 menit	Guru menyimpulkan konsep utama dan poin poin ketika bertahan dan menyerang

dan penutup		dalam permainan bola tangan
-------------	--	-----------------------------

E. Instrumen Penelitian.

Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang dinilai akurat untuk mengumpulkan dan memperoleh data. Seperti yang dikemukakan Arikunto (2002, hlm. 121) bahwa: instrument adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu model. Instrument untuk penelitian tindakan kelas ini menggunakan tabel observasi keterampilan dasar permainan bola tangan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang penerapan permainan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar permainan bola tangan. Untuk memperoleh data tersebut secara objektif, diperlukan instrument yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan format penilaian *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). GPAI adalah system penilaian multidimensional untuk mengukur perilaku aktivitas permainan yang mendemonstrasikan pemahaman taktis, dan kemampuan seseorang dalam memecahkan problema taktis dengan memilih dan menerapkan beberapa keterampilan yang dimilikinya. GPAI menyediakan analisis individu pada komponen penampilan bermain (pengambilan keputusan, penentuan keterampilan, dan support) dan kemampuan menyeluruh (keterlibatan dalam permainan dan penampilan bermain) komponen penampilan bermain individu ditingkatkan dan di evaluasi oleh para ahli untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm. 108) yaitu:

Peneliti telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Untuk selanjutnya, GPAI akan di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan Siswa sewaktu permainan berlangsung.

Terdapat beberapa aspek yang diobservasi dalam IPPB diantaranya adalah perilaku yang menggambarkan siswa ketika bermain untuk mengatasi berbagai

masalah taktis dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya.

Tabel 3.1

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision Making</i>).	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas Siswa berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan
2. Melaksanakan keterampilan(<i>Skill Execution</i>)	<p style="text-align: center;">Melempar</p> <ul style="list-style-type: none"> Operan terkendali Bola operan mengenai sasaran <p style="text-align: center;">Menangkap</p> <ul style="list-style-type: none"> Bola tertangkap tanpa terjatuh Dapat menyesuaikan dengan arah bola yang akan datang
3. Memberi dukungan (<i>support</i>). Dalam permainan, Siswa membantu teman sekelompok yang lebih menguntungkan untuk mencetak skor	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Siswa bergerak mendekati lawan danberusahamerebut bola

Berikut ini format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan lempar dan tangkap.

Tabel 3.2

Format Pengamatan Penampilan Bermain (Penilaian GPAI)Modifikasi dari:
Metzler (2000) dalam Sucipto (2015, hlm. 105)

No.	Nama	Keputusan yang diambil. (<i>Decision Marking</i>)	Melaksanakan keterampilan. (<i>Skill Execution</i>)	Memberi Dukungan. (<i>support</i>)	Jml	Nilai Akhir

		T	TT	E	TE	T	TT		
1									
2									
3									
4									
Jumlah									
Rata-rata									

Keterangan :

T = Tepat TT = Tidak Tepat

E = Efisien TE = Tidak Efisien

Penilaian

Penilaian aspek kognitif (N1)

Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap pertanyaan mempunyai bobot 5.

Daftar pertanyaan:

Jelaskan karakteristik arah dan kecepatan datangnya bola?

Jelaskan cara penempatan posisi sebelum menerima datangnya bola?

Jelaskan cara mempertahankan bola agar tidak di rebut oleh kawan?

Jelaskan apa yang anda lakukan setelah mempertahankan bola?

Bobot penilaian aspek kognitif adalah 30. Skor maksimal adalah 20.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Pertemuan Unjuk Kerja Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai	Kualitas Gerak			
			1	2	3	4
1	Nama siswa	1. penempatan posisi / pergerakan sebelum datang bola				
		2. melakukan gerakan menerima dan mempertahankan				

		bola dengan teknik yang relevan				
		3. melakukan gerak lanjut untuk mempersiapkan diri menghadapi tugas berikutnya				
Jumlah Skor						

Keterangan 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nilai Akhir (NA) yang diperoleh siswa:

$$NA: \frac{(N1 \times 30) + (N2 \times 30) + (N4 \times 40)}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Proses menganalisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Teknik pengolahan data yang digunakan pada nilai gerak dasar melempar dan menangkap siswa adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu di bagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentase.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

$$\text{Mencari skor rata-rata } X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata yang dicari

Σx = Skor keseluruhan

N = Jumlah sampel

Untuk instrumen output berkaitan dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah di tentukan. Menurut Hidayat, dkk (2013, hlm. 39-40) mengatakan bahwa:

Jika prosentase 70% ditetapkan sebagai ambang batas peningkatan baik untuk proses maupun hasil akhir, maka prosentase di bawah 70% dianggap belum bisa mencapai target pencapaian, karena itu harus dilanjutkan ke tindakan atau siklus berikutnya.

Pada penelitian ini penulis sudah menetapkan prosentase minimal 70% untuk pencapaian indikator keberhasilan dalam permainan bola tangan guna untuk mengembangkan hasil belajar pada pembelajaran permainan bola tangan.

F. Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengukuran berdasarkan tes hasil belajar permainan bola tangan pada sampel penelitian. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis secara statistik. Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh dengan prosedur sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (\bar{x}) dari setiap kelompok data dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan tanda dalam rumus di atas adalah :

\bar{x} : Rata-rata suatu kelompok

n : Jumlah sampel

X_i : Nilai data

$\sum x_i$: Jumlah sampel suatu kelompok

2. Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan tanda dalam rumus di atas adalah :

S : Simpangan baku yang dicari

n : Jumlah sampel

$\sum(x - \bar{x})^2$: Jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Rumus yang digunakan adalah dengan uji kenormalan secara non parametrik yang dikenal dengan uji lilifors. Untuk prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z_1 = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

(\bar{x} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel)

4. Untuk bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$
5. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i$. Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_1)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \sum Z_i}{n}$$

6. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga tersebut ini (L_0).
8. Untuk menolak atau menerima hipotesis, Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis Terima H_0 jika $-t(1-1/2\alpha) < t < t(1-1/2\alpha)$ dalam hal lain di tolak. Dalam hal lainnya hipotesis a diterima.
9. Menguji homogenitas sampel dengan menggunakan :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = $(V_1.V_2)$ dengan taraf nyata (α) = 0,05.

10. Pengujian signifikan peningkatan hasil pembelajaran, Menguji kesamaan dua rata-rata (satu pihak). Dengan menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dapat menggambarkan bahwa terdapat perbedaan atau tidak mengenai hasil belajar permainan bola tangan dengan pendekatan taktis. Sedangkan syarat untuk menguji perbedaan dua rata-rata, yaitu datanya harus berdistribusi normal dan variansinya homogen. Jika berdistribusi normal dan homogen maka rumus statistik yang digunakan yaitu uji t, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Sebelum uji t terlebih dahulu dicari variansi gabungan (S^2), melalui rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan tanda dalam rumus :

- t : Nilai t yang dicari (t_{hitung})
- S^2 : Simpangan baku gabungan
- n_1 : Jumlah sampel kelompok 1
- n_2 : Jumlah sampel kelompok 2
- \bar{x}_1 : Rata-rata kelompok 1
- \bar{x}_2 : Rata-rata kelompok 2
- S_1^2 : Variansi kelompok 1
- S_2^2 : Variansi kelompok 2

Sesuai dengan masalah penelitian dan tujuan penelitian, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasional sederhana. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t < t_{1-\alpha}$, dalam hal lain tolak hipotesis, dengan peluang pada ($\alpha = 0,95$) dengan $dk = (n_1+n_2-2)$.