

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Widayati (dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2008, hlm. 88-89) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.” Selanjutnya menurut Subroto, Dkk. (2016, hlm. 5) “penelitian tindakan adalah suatu kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu.”

Menurut Widayati (dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2008, hlm. 90):

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:

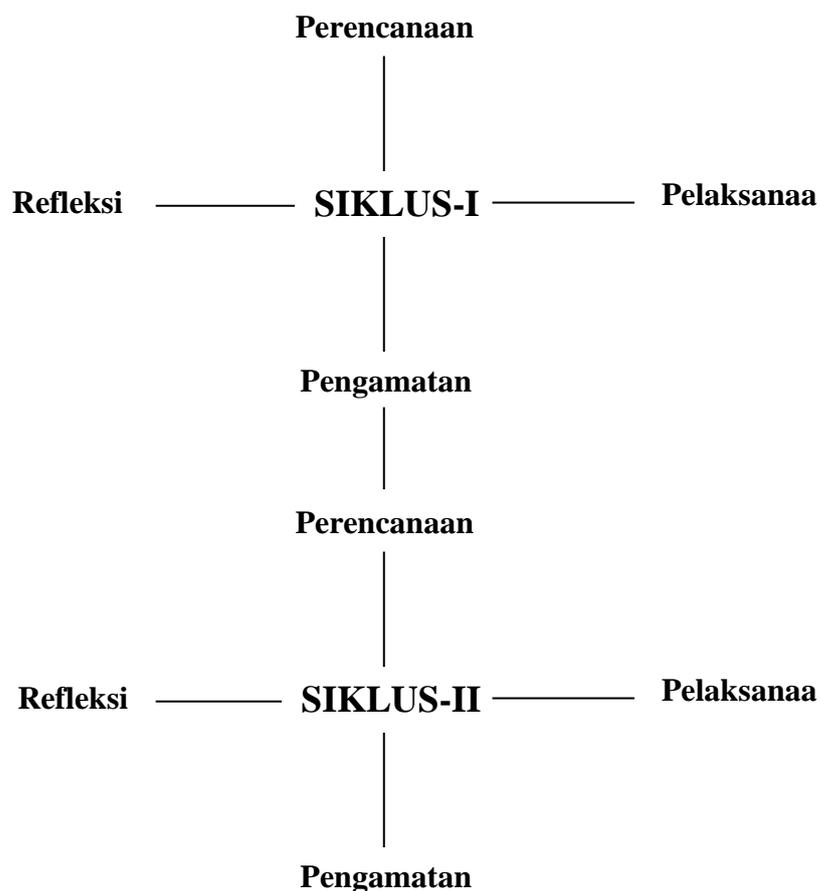
1. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
3. Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
4. Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
5. Mengeksplorasi dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.
6. Mencobakan gagasan, pikiran, kiat, cara, dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.
7. Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran, dan tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan, memperbaiki mutu praktik pembelajaran.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

- 1) perencanaan,
- 2) pelaksanaan,
- 3) pengamatan, dan
- 4) refleksi.

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Model Desain PTK

Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart

*Sumber: Arikunto (2006, hlm. 97).*

Keempat langkah tersebut merupakan satu *siklus atau putaran*, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1 dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Mungkin pengamatan dilakukan sesudah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang sudah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi.

Gambar 3.1 merupakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang menjelaskan tentang model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas, adapun tahapan sebagai berikut:

1. Tahap 1: *plan* (perencanaan), yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan dengan kata lain perencanaan harus dilakukan secara matang dan teliti. Dalam perencanaan PTK terdapat tiga kegiatan dasar, yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah.
2. Tahap kedua *acting* (pelaksanaan), menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, bertindak dikelas.
3. Tahap ketiga *observation* (pengamatan) atau pengumpulan data dengan kata lain, alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.
4. Tahap empat *Reflecting* (Refleksi) kegiatan untuk mengemukakan apa yang telah dilakukan.

### **3.2 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)**

#### **3.2.1 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini mencakup kelas V di SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung yang secara umum memiliki kemampuan bergerak dan bermain yang berbeda-beda. Kelompok yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong yang berjumlah 26 siswa, 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

#### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDN 044 Cicadas Awi Gombong. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada di lokasi dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani masih rendah, karena masih banyak siswa yang kurang semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Masih kurangnya penerapan berbagai macam model pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga peneliti ingin menerapkan model

pembelajaran *TGFU* untuk meningkatkan keterampilan bermain dan antusiasme dalam permainan bola tangan.

### 3.2.3 Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian dan pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Rabu	31 Juli 2019	13.00 s/d 15.00	Observasi	Observasi
2	Rabu	7 Agustus 2019	08.00 s/d 10.00	Satu	Satu
3	Rabu	14 Agustus 2019	13.00 s/d 15.00	Satu	Dua
4	Rabu	21 Agustus 2019	08.00 s/d 10.00	Dua	Satu
5	Rabu	28 Agustus 2019	13.00 s/d 15.00	Dua	Dua

### 3.2.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel *output*.

1. Variabel input: Siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong
2. Variabel proses: Penerapan Model *Teaching Game for Understanding* (TGFU)
3. Variabel *output*: Peningkatan Antusiasme dan Keterampilan bermain pada Permainan Bola Tangan.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 224) mengemukakan bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data-data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.”

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes keterampilan, observasi, dan catatan lapangan.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 102) mengemukakan bahwa “instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.”

#### 3.4.1 Instrumen Pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

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

Dari paparan 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 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

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang Diambil ( <i>Decision Marking</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.

Tabel lanjutan 3.2

Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Kemampuan yang efisien dari kemampuan teknik dasar
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan dalam permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola
Menjaga / menandai ( <i>Guard/Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

*Sumber: Journal of Teaching In Physical Education*

*Memmert dan Harvey (2008, hlm. 222)*

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan terhadap model pembelajaran *Teaching Game of Understanding* (TGUFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain dan antusiasme dalam permainan bola tangan. Dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penilaian

dari berbagai komponen yaitu keputusan yang diambil (*decision marking*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberikan dukungan (*support*), sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi dan mencatat sesuai atau tidaknya efektif atau tidak efektifnya ke dalam lembar GPAI. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI.

Tabel 3.3 Komponen dan Data Kriteria

No	Nama	Keputusan yang di ambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi dukungan		Jumlah	Nilai Akhir
		S	TS	E	TE	S	TS		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
Jumlah $\Sigma$									
Rata – rata (X)									
Simpangan Baku (S)									
Presentase Keberhasilan %									

Keterangan : A = *Appropriate* (sesuai)

E = *Effective* (efektif)

IA= *Inappropriate* (tidak sesuai)

IE = *Ineffective* (Tidak efektif)

Indikator setiap komponen GPAI yang terdapat dalam permainan bola tangan:

Tabel 3.4 Indikator Komponen GPAI

Komponen penampilan gerak dasar dalam permainan bola tangan	Kriteria
Keputusan yang diambil ( <i>decision Making</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu mengoper bola ke teman saat menyerang yang berpeluang mencetak skor</li> <li>b. Siswa berusaha mengoper bola pada pemain yang berdiri bebas (tidak dijaga)</li> <li>c. Siswa berusaha melewati lawan saat tidak ada teman yang memberi dukungan atau membuka ruang</li> </ul>
Melaksanakan Keterampilan ( <i>skill execution</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bola operan mengenai sasaran</li> <li>b. Siswa mampu mencetak skor saat sedang tidak dijaga oleh lawan</li> </ul>
Memberi dukungan ( <i>support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa bergerak mencari ruang untuk menerima operan bola dari teman</li> <li>b. Menyambut bola hasil operan dari teman</li> </ul>

### 3.4.2 Instrumen Pengungkap Data Antusiasme Siswa

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi untuk siswa. Observasi dalam penelitian ini bertuju pada aspek sikap antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran aktivitas permainan bola tangan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru di sekolah dengan lampiran pertanyaan soal yang telah peneliti rangkum di bawah ini:



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

### 1. Keikutsertaan

#### a. Ikut serta dalam pembelajaran

4= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan sangat baik

3= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik

2= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan cukup baik

1= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan kurang baik

#### b. Semangat dalam pembelajaran

4= siswa terlihat sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

3= siswa terlihat semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

2= siswa cukup semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

1= siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

#### c. Totalitas dalam pembelajaran

4= siswa sangat sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran

3= siswa sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran

2= siswa cukup sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran

1= siswa kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran

### 2. Keterlibatan

#### a. Terlibat dalam pembelajaran

4= siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan sangat baik

3= siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan baik

2= siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan cukup baik

1= siswa mengikuti semua kegiatan dalam pembelajaran dengan kurang baik

#### b. Paham akan kegiatan pembelajaran

4= siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat baik

3= siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani baik

2= siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani cukup baik

1= siswa mengerti mengenai peraturan kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kurang baik

c. Siswa percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

4= siswa sangat percaya diri dalam melakukan semua tugas gerak yang diberikan oleh guru

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

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

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

### **3. Kesiapan**

a. Dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan

4= siswa bisa menerima dengan sangat baik tugas gerak yang diberikan

3= siswa bisa menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan

2= siswa bisa menerima dengan cukup baik tugas gerak yang diberikan

1= siswa bisa menerima dengan kurang baik tugas gerak yang diberikan

b. Dapat menampilkan tugas gerak yang di instruksikan guru

4= siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan sangat baik

3= siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan baik

2= siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan cukup baik

1= siswa berhasil menampilkan tugas gerak di depan siswa lainnya dengan kurang baik

c. Dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran

4= siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran dengan sangat baik

3= siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran baik

2= siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran cukup baik

1= siswa mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran kurang baik

#### **4. Kemauan**

##### a. Senang melakukan tugas gerak

4= siswa merasa sangat senang melakukan gerakan dalam permainan yang diberikan guru

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

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

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

##### b. Melakukan tugas gerak dengan kesadaran diri

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

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

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

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

##### c. Ingin mendapatkan hasil yang baik

4= dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan sangat baik

3= dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan baik

2= dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan cukup baik

1= dalam mengerjakan tugas gerak berusaha dengan kurang baik

#### **5. Keaktifan**

##### a. Ingin menjadi pusat perhatian

4= siswa sangat ingin mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani supaya mendapat perhatian dari teman

3= siswa ingin mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani supaya mendapat perhatian dari teman

2= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani secara biasa saja

1= siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani tidak supaya mendapat perhatian dari teman

b. Melaksanakan tugas gerak yang diberikan

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

3= siswa mengikuti semua yang diinstruksikan oleh guru dengan baik

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

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

c. Berperan aktif dalam pembelajaran

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

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

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

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

### 3.4.3 Lembar Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas dan lembar observasi antusiasme kepada siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

### 3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses bermain aktivitas permainan bola tangan berlangsung.

### 3.4.5 Catatan Lapangan

Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya peneliti membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kusnandar (dalam Saputra, 2019, hlm. 38) mengemukakan bahwa "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".

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal ini diamati oleh observer selama pembelajaran baik mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan dan lapangan.

Penulisan menggunakan lembar observasi yang di berikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Setelah dari hasil di atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi, dan reaksi terhadap masalah-masalah terhadap penelitian. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

<b>Format Catatan Lapangan</b>	
Catatan lapangan	
Siklus	:
Hari/tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	



Gambar 3.2

### Format Catatan Lapangan

Lalu peneliti melakukan penilaian berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Penilaian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu dengan 1 siklusnya dilakukan 2 pertemuan maka total yang dilakukan oleh peneliti keseluruhannya adalah 5 pertemuan. Dengan setiap pertemuannya diberikan materi ajar mengenai permainan bola tangan yang berbeda-beda. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan pengolahan data lalu dapat ditarik kesimpulan.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Dalam PTK ada empat tahap dalam melaksanakan suatu penelitian, seperti yang sudah dikatakan sebelumnya bahwa empat tahap tersebut ialah perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Tahapan-tahapan tersebut termuat dalam suatu siklus. Siklus yang direncanakan dalam penelitian ini adalah dua siklus, dimana letak perbedaan kedua siklus tersebut yaitu pada kompetensi dasar yang digunakannya. Dalam penelitian tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dan dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Berikut uraian mengenai tahap-tahap dalam setiap siklus tersebut:

#### **Tahap 1: Menyusun Perencanaan (*planning*)**

Pada tahap ini peneliti menentukan suatu rancangan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan sekolah untuk penelitian
- b. Meminta perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan jasmani dan Kepala Sekolah SDN 044 Cicadas Awigombong).

- c. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.
- d. Peneliti menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dalam permainan bola tangan.
- e. Membuat lembar observasi format tes antusiasme dan keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- f. Menyiapkan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengkoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- g. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan bola tangan.

## **Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran model TGFU dalam permainan bola tangan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pendahuluan
  - Peserta didik berbaris, dipimpin berdoa dan melakukan presensi.
  - Menanyakan kondisi peserta didik
  - Melakukan pemanasan
  - Menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran
  - Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
- b. Kegiatan Inti
  - Menjelaskan materi tentang permainan bola tangan

- Menjelaskan sekaligus mmemberi pemahaman bentuk permainan bola tangan tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan
  - Melakuakan sesi tanya jawab untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dalam permainan bola tangan.
  - Mempelajari bentuk permainan target dengan kelompok masingmasing
  - Melakukan tes antusiasme dan keterampilan permainan bola tangan dengan durasi waktu tes kurang lebih 10 menit
- c. Penutup
- Guru mengumpulkan kembali siswa
  - Peserta didik mengemukakan hasil belajar.
  - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sebagai evaluasi
  - Menanyakan kesimpulan kepada peserta didik dan menyimpulkan hasil pembelajaran.
  - Peserta didik berdo'a, salam dan dibubarkan

### **Tahap 3: Pengamatan/Observasi (*observing*)**

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilaksanakan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer.

### **Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)**

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) langkah ini dilakukan peneliti untuk memeriksa semua informasi yang tekah dikumoukan pada tahap observasi, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk mencapai tujuan. Hasil yang telah dikumpulkan dalam tahap observasi kemudian di analisa dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan tindakan berikutnya.

### **Siklus II**

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang dilakukan apabila pada siklus I tujuan penelitiannya belum tercapai. Tahapan pada siklus II sama dengan tahapan pada siklus I, perencanaan atau *planning*, tindakan atau *acting*, observasi

atau *observing*, dan refleksi atau *reflecting*. Siklus berhenti apabila tujuan penelitian tercapai, artinya hasil belajar melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) pada pembelajaran permainan bola tangan menunjukkan adanya peningkatan. Apabila sebaliknya, maka dilaksanakan siklus selanjutnya (siklus III, siklus IV, dan seterusnya) dengan tahap yang sama atau berbeda sesuai dengan evaluasi yang dihasilkan

### 3.6 Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kuantitatif karena berupa angka-angka 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 akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Lembar observasi antusiasme dan keterampilan bermain pada permainan bola tangan menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa.

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa.

#### a. Penilaian Keterampilan bermain siswa dengan 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 memberi dukungan yang tepat
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif: (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat: (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Memberi dukungan (SI) = jumlah melakukan dukungan tepat: (jumlah melakukan dukungan tepat + jumlah melakukan dukungan tidak tepat)

5. Nilai Performance Siswa =  $[DMI = SEI + DM + SI] : 3$  (jumlah komponen yang digunakan).
6. Nilai akhir =  $\frac{\text{nilai performance siswa}}{3} \times 100$

(Sumber: *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

### Mencari rata – rata ( $\bar{x}$ )

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

$$\text{Rumus Simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

$\bar{x}$  = Nilai rata – rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah Skor

$n$  = Banyaknya Skor

$X$  = Skor Setiap Subjek

$s$  = Simpangan baku

### Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Tabel 3.7 Penilaian Acuan Norma (PAN)

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat baik
Antara M + 0,6 S dan M + 1,8 S	B	Baik
Antara M – 0,6 S dan M + 0,6 S	C	Cukup
Antara M – 1,8 S dan M- 0,6 S	D	Kurang
Kurang dari M – 1,8 S	E	Sangat Kurang

### Mencari Presentase Ketercapaian Siswa

$$KB = \frac{B}{st} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah Skor jawaban benar

St = Jumlah skor maksimal

Penelitian Menggunakan lembar observasi GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain pada permainan bola tangan, yang dilihat dari keputusan yang diambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberikan dukungan (*Support*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

#### b. Penilaian Antusiasme Siswa

Data yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus penilaian menurut Asma (dalam Fikri 2016, hlm. 62) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang dipilih}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

#### Rata-rata antusiasme siswa secara keseluruhan:

$$X = \frac{\sum X_1}{n} \quad \text{Abduljabar (2012, hlm. 89)}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X_1$  = jumlah keseluruhan skor yang didapat

N = banyak siswa

Adapun kriteria persentase antusiasme siswa dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel 3.8

#### Kriteria Penilaian Antusiasme Siswa

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

Sumber: Ngatman dan Andriyani (2017, hlm. 76)

Setelah mendapatkan hasil rata-rata dari setiap tindakan maka dapat dibuat grafik penilaian hasil penelitian tentang antusiasme siswa pembelajaran pendidikan jasmani, untuk mengetahui hasil seluruh siklus I sampai siklus II.